

tf g

memoria

bellas artes

2018-2019

MENCIÓN: Grado en Bellas Artes, Artes Plásticas

TÍTULO: Sing for Absolution

ESTUDIANTE: Inés Ríos Ferri

DIRECTOR/A: Raquel Gema Puerta Varo

PALABRAS CLAVE: Maquillaje, música, apropiacionismo, personificación, fotografía.

RESUMEN: Una de las cosas más importantes que ha creado el ser humano es la música, intensifica sensaciones, sentimientos y relaciones interpersonales. Suena de fondo mientras estás cocinando, descansando, trabajando, estando con amigos o simplemente porque te apetece. Usas todo el cerebro mientras escuchas música, puede reducir los dolores de migrañas, hace que tengamos más memoria y mejor capacidad de atención. Hay numerosos estudios que corroboran que la música favorece en gran medida sobre el rendimiento de nuestro cuerpo y mente calmando tanto el dolor físico como el mental.

El proyecto se centra en el estudio e interpretación de la imagen específica que identifica álbum musical determinado. Las portadas de los sencillos muestran una aproximación visual sobre las historias que componen las canciones, y por ello se convierten en el referente principal del desarrollo de este trabajo.

Índice

UNIVERSITAS
Miguel
Hernández

pág/s.

1. Propuesta y Objetivos

04 - 05

2. Referentes

05 - 08

3. Justificación de la propuesta

08 - 09

4. Proceso de Producción

09 - 13

5. Resultados

14 - 18

6. Bibliografía

18 - 19

1. PROPUESTA

La música hace que afloren múltiples tipos de sentimientos. Ayuda a superar momentos difíciles, o al menos hace que te sumerjas en ella despejando la mente, sumergiéndote dentro de su melodía y su letra. Además, dependiendo del estilo, el lugar o con las personas que la escuches despertará unos sentimientos u otros. Consigue unir y estrechar lazos familiares y amistosos, creando una atmósfera armoniosa la cual hace que todo fluya. Es satisfactorio saber que existen tantos tipos de música para todo tipo de gustos y que cada vez se sumen más variedades de estilo.

Este proyecto consiste en la selección de siete portadas identificativas de diferentes álbumes musicales. Por medio del maquillaje, tomando como referencia las imágenes de los sencillos, son reproducidas y reinterpretadas sobre el rostro, el soporte plástico utilizado en este proyecto. La reinterpretación de cada pieza se ha creado de tal manera que, sin ser idéntica, aluda a la imagen original.

Los sencillos seleccionados son los siguientes: "*The Resistance*" de Muse, "*A Beautiful Lie*" de Thirty Seconds To Mars, "*Favourite Worst Nightmare*" de Arctic Monkeys, "*Awake*" de Skillet, "*Demon Days*" de Gorillaz, "*The Open Door*" de Evanescence y "*Trench*" de Twenty One Pilots. El motivo de la elección de estos discos en concreto es porque cada uno de ellos me evoca a diferentes momentos de mi vida, muy buenos recuerdos con diferentes personas que se reanudan en mi mente al escuchar sus melodías.

El proceso de trabajo comienza con la investigación sobre las formas y colores de cada carátula adaptándolas de tal manera que se modifique el dibujo original sin alejarnos mucho de la estética de cada pieza. Continuando por reproducir los bocetos personificados de las carátulas sobre el rostro por medio de una aplicación con maquillaje. Y finalizando con retoque fotográfico para modificar cualquier imperfección, ajustar los colores y la iluminación dejando un acabado estético y armonioso con respecto a su imagen referente.

1. OBJETIVOS

- Recordar la importancia de la música por medio de una serie de siete piezas fotográficas.
- Unificar dos disciplinas muy diferentes, como son el maquillaje y la música, para usarlas como conceptos estructurales del proyecto.
- Adaptar imágenes e ilustraciones de portadas de álbumes musicales sobre el cuerpo humano utilizándolo como soporte plástico, concretamente reinterpretadas sobre el rostro.
- Intervenir sobre las fotografías finales mediante herramientas de edición fotográfica para perfeccionar la estética de cada pieza.

2. REFERENTES

Yasumasa Morimura

Artista plástico japonés conocido por ser representante de la fotografía escenificada, así como de la corriente artística conocida como apropiacionismo. Es un fotógrafo conceptual, mordaz y poco convencional que juega con la apropiación, interviniendo en grandes obras maestras de la historia del arte a las que se incorpora por medio de fotomontajes¹.

Es un artista fiel a la estética de la obra principal de la cual se basa en cada pieza. Consigue incluso llegar a confundir cual sería la obra real y cual la "copia" (Fig. 1). La esencia de la fotografía, persona u obra la plasma casi idéntica en su propia obra. Este proyecto trata la imagen de la misma manera que Morimura, las imágenes finales reinterpretadas sobre el rostro respetan la estética original completamente, color y forma.

¹ Artículo del diario El País.



Fig. 1, Yasumasa Morimura: “Self-portrait / After Marilyn Monroe” (1997), “Portrait / Van Gogh” (1985), “An Inner Dialogue with Frida Kahlo (Hand Shaped Earring)” (2001), “La infanta Margarita” (2015), Fotografía.

Banksy

Artista de arte urbano británico. Su obra en grafiti habla sobre política, cultura pop, moralidad y etnias. Se apropia de imágenes como la Gioconda o Ronald McDonald (personaje creado por una cadena de comida basura con el fin de atraer a más clientes) con la finalidad de criticar su empresa y los productos que vende (Fig. 2). Utiliza la influencia y los recursos de redes sociales como Instagram para transmitir su propio mensaje crítico.

Se apropia de imágenes representativas de cadenas de comida basura, redes sociales o cualquier otro tipo de contenido que cause gran controversia. Utiliza lo más representativo de las marcas para dar su enfoque crítico y compartirlo con la sociedad. En el caso de este proyecto el procedimiento inicial es el mismo, es decir, trabajar a partir de los elementos más característicos de cada carátula y crear una obra completamente distinta.



Fig. 2, Banksy: Grafiti (estarcidos con plantilla)

labibitches

Bibi es una joven madrileña que estudia maquillaje en AMS The Artistry of Makeup School de Madrid. Una de las cosas que le apasionan, a parte del maquillaje, son las zapatillas, no importa si son Nike, Reebok, Puma, Adidas o cualquier otra marca (Fig. 3). Por medio del maquillaje, Bibi crea sus propias interpretaciones basadas en el diseño del par de zapatillas elegidas y lo plasma en su rostro.

Al crear se centra por completo en el diseño del objeto referente, en este caso en cada par de zapatillas. Analiza los colores, formas, degradados, dibujos y simbologías que compongan cada par y ajusta estas características para poderlas aplicar en su rostro, creando looks totalmente fieles al diseño original. Las obras de esta artista es el mejor y más claro ejemplo de la forma de trabajo y acabado de este proyecto.

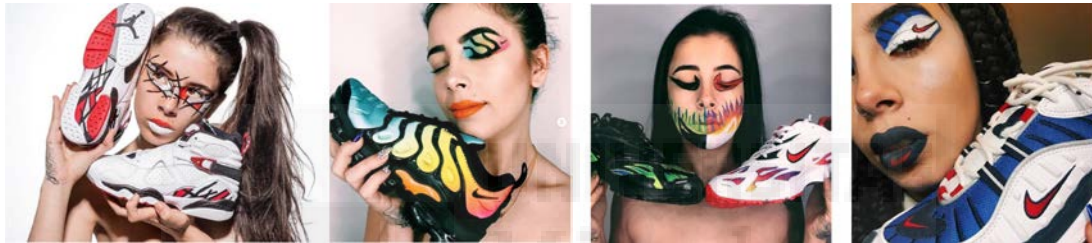


Fig. 3, labibitches: "Air Jordan 8 Retro – Alternate" (2017), "Nike AirMax Plus – Tropical Sunset" (2018), "Nike x Supreme" (2018), "Nike AirMax 98 OG" (2018)

Richard Prince

Richard Prince es un pintor y fotógrafo estadounidense. En la obra de este artista entra en debate la controversia debido a su cuestionable uso del copyright, al apropiarse del trabajo de otros artistas para crear nuevas obras. Con su último trabajo "Nuevos retratos" ha causado gran controversia en las redes sociales, en el cual ha utilizado capturas de pantalla de fotografías de Instagram de diversos usuarios, las ha colgado en una galería de arte y sin el consentimiento de sus autores originales las ha logrado vender por 90 mil dólares (Fig. 4). En este caso, lo que entra en debate es si esta obra realmente trata de una innovadora forma de apropiacionismo o es un plagio descarado y una infracción de los derechos de autor. Para este proyecto, el concepto apropiacionista de la obra de este artista no tiene el mismo significado.

La labor que tienen tanto sus piezas como las que componen este trabajo no deja de ser la misma, apropiarse de imágenes de otros artistas para crear una obra propia, pero con una gran diferencia de trabajo plástico y visual. Richard Pince se apropia de tal manera que no existe ninguna modificación en sus piezas finales, pasando completamente lo opuesto en este proyecto. Este trabajo trata de una reinterpretación de los sencillos mediante un estudio de formas y color adaptadas y modificadas, siendo fiel a la estética de la obra referente.

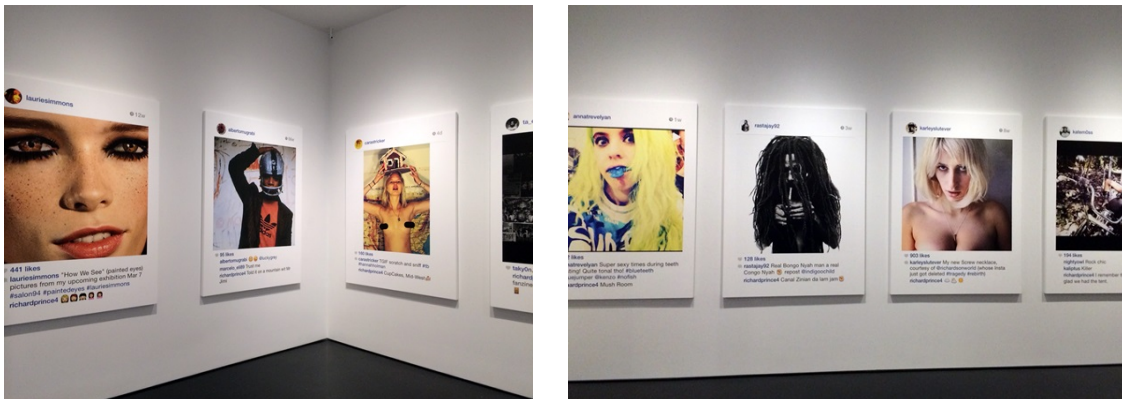


Fig. 4, Richard Prince: “New Portraits” (2009)

3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

Hay un gran espectro de melodías que nos acompañan durante nuestro desarrollo como individuo y dependiendo de cada persona produce unos sentimientos u otros. Es uno de los pilares base de la vida cotidiana. La música contiene un gran poder ayudando a crear sentimientos y recuerdos, que se almacenan en la memoria para siempre, puede conseguir despertar historias olvidadas, mejorar nuestro aprendizaje incluso transportarnos a cualquier espacio temporal. Según cuenta Vinoo Alluri, investigadora y musicóloga, en su estudio sobre la música y como ésta propaga la activación cerebral, la música activa tres grandes áreas del cerebro: la auditiva, la motora (ritmo) y la límbica (emoción).

La mayoría de personas cuando escucha su música favorita recuerda vivencias de la adolescencia, ya que es el período temporal en el que se comienzan a construir gustos personales. Y no solo tienen porque ser temas o discos favoritos, sino que la música que escuchabas en tu entorno familiar también hace que emerjan recuerdos incluso más fuertes y potentes. La directora de la investigación, Carol Lynne Krumhansl, sobre cómo la música puede transportarte al pasado explicó:

“La música transmitida de generación a generación le da forma a nuestros recuerdos autobiográficos, preferencias y respuestas emocionales, un fenómeno que llamamos ‘golpes de reminiscencia’. Estos nuevos hallazgos señalan la influencia de la música en la niñez y probablemente reflejan el predominio de la música en el ambiente del hogar.”

Uno de los temas que aborda este proyecto es el apropiacionismo, una herramienta con la que poder construir una obra que subordina otra tomada como referencia. El proceso de producción que se va a desarrollar en esta propuesta reside en la reinterpretación de portadas de siete discos que han ayudado a formar la identidad de un individuo concreto personificando las imágenes referentes.

Partiendo del trabajo de Morimura como referencia, en este proyecto se justifica el movimiento apropiacionista donde se reinterpretan las diferentes portadas. Estas nos cuentan una breve introducción visual de lo que hay en el interior de cada álbum y tomando como base los recuerdos personales, las carátulas son alteradas hasta acabar siendo personificadas para hacerlas mías. Los álbumes musicales han sido seleccionados de manera que todos y cada uno de ellos contiene una serie de recuerdos y sentimientos importantes.

El proceso de trabajo consiste en la modificación de las imágenes representativas de cada álbum a partir de las formas, colores y elementos que las componen. Una reinterpretación de los componentes principales de cada imagen siendo ajustados de tal manera que la forma final cree un nuevo espécimen, una personificación de las imágenes.

El diseño de cada maquillaje ha sido realizado en bocetos (facechart) previos a su aplicación. Siguiendo la ayuda de las pruebas finales de creación, son plasmados sobre el soporte plástico seleccionado, el rostro. La justificación a la elección de este es por la capacidad de personificación que los rasgos y elementos faciales otorgan. Y el mejor material para trabajar sobre este soporte es el maquillaje, similar a pintar con óleo sobre un lienzo. El maquillaje consigue transformar al ser humano en cualquier otro tipo de criatura e incluso en objetos inertes. Una herramienta que permite modificar tu aspecto creando una fisonomía totalmente nueva.

Tras haber capturado fotográficamente el resultado final del maquillaje, el último paso por realizar es el retoque fotográfico. Corregir cada detalle de la imagen para que el maquillaje quede completamente integrado sobre la piel con la finalidad de perfeccionar el diseño previo y conceder un aspecto totalmente realista al personaje final.

4. PROCESO DE PRODUCCIÓN

Comenzamos con el estudio del diseño de las carátulas de los álbumes, analizando las formas y colores. Una vez seleccionados los elementos característicos y representativos de cada portada, se crea un esbozo previo en una plantilla de facechart para colocar estos componentes, distribuirlos y mimetizarlos sobre el rostro.



Boceto de "A Beautiful Lie"

Boceto de "Favourite Worst Nightmare"



Boceto de "The Open Door"

Boceto de "Demon Days"



Boceto de "The Resistance"



Boceto de "Awake"



Boceto de "Trench"

Creado el boceto, la idea del diseño para el maquillaje es completamente clara y podemos pasar a la aplicación sobre el rostro. Dependiendo del maquillaje, según la complejidad de estos, se ha necesitado más o menos tiempo de trabajo.

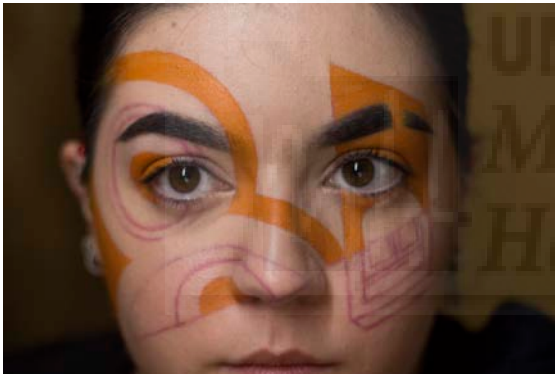


“Awake” en proceso



“A Beautiful Lie” en proceso

Los materiales utilizados no han sido los más adecuados para la aplicación de este tipo de maquillaje, igualmente no se ha notado diferencia alguna tanto en el proceso de trabajo como en el resultado final. La justificación a esta elección es principalmente económica, este tipo de productos son bastante caros, y por ello no he usado nada que ya no tuviese en mi neceser.



“Favourite Worst Nightmare” en proceso



“The Open Door” en proceso

Cada maquillaje tiene su propio proceso, los pasos son aproximadamente los mismos en todas las piezas, pero con diferencias en algunos procedimientos específicos de su producción. Tales como bloquear las cejas con pegamento para ser eliminadas por completo (proceso de “Awake”), uso de lentillas en algunos de ellos para cambiar el color del iris (proceso de “The Open Door”) o incluso la ayuda de plantillas en las composiciones más complejas (proceso de “The Resistance”).



“Demon Days” en proceso



“Trench” en proceso



“Awake” en proceso



“The Resistance” en proceso

El último procedimiento del proceso de este proyecto es el retoque fotográfico. Una vez tenemos todas las imágenes finales, se pasan a Photoshop. La ventaja de trabajar una imagen en este programa es que puedes modificar, eliminar y corregir cualquier elemento de las fotografías. En el caso de estas piezas, se ha utilizado esta herramienta con la finalidad de perfeccionar los trazos, colores y elementos que componen cada maquillaje y proporcionar visualmente la sensación de que los personajes representados en las imágenes parecen reales.

5. RESULTADOS



Fig. 5, Efiros: "A Beautiful Lie" de 30 Seconds to Mars, Fotografía, 29,7 x 42 cm



Fig. 6, Efiros: "Favourite Worst Nightmare" de Arctic Monkeys, Fotografía, 29,7 x 42 cm



Fig. 7, Efiros: "The Open Door" de evanescence, Fotografía, 29,7 x 42 cm



Fig. 8, Efiros: "Demon Days" de Gorillaz, Fotografía, 29,7 x 42 cm



Fig. 9, Efiros: "The Resistance" de Muse, Fotografía, 29,7 x 42 cm



Fig. 10, Efiros: "Awake" de Skillet, Fotografía, 29,7 x 42 cm



Fig. 11, Efiros: "Trench" de Twenty One pilots, Fotografía, 29,7 x 42 cm

En algunos de los procesos de trabajo, como en la fotografía de "The Resistance", ha resultado ser más complicada la adecuación de la imagen representativa sobre el rostro ya que es mucho más compleja que las demás, pero se ha podido solucionar con la ayuda de una plantilla. Otro de los inconvenientes durante el proceso de este proyecto ha sido el planteamiento de resolución de la obra "Awake", ya que en la carátula aparece un hombre con la cara completamente cubierta por vendas. Existía una gran indecisión sobre que materiales eran más adecuados para su creación. Utilizar vendas reales era una opción, pero de esta manera el concepto de maquillaje se alejaba del contenido que debía incluir la obra. El único punto a favor de utilizarlas era que el ojo izquierdo quedaría oculto, pero se desechó esta opción ya que una lentilla blanca resuelve mejor el problema, mejorando el aspecto del resultado final.

El resultado final de las obras fotográficas ha sido el esperado, es decir, ha cumplido las expectativas que se habían planteado desde el principio. Al visualizar las piezas se puede observar que se ha conseguido fusionar el ser humano como soporte plástico junto con las ilustraciones representativas de cada imagen, logrando personificar el sonido convirtiéndolo en algo físico y palpable. En cualquiera de los discos podemos percibir estas características ya que se ha seguido el mismo proceso de creación, teniendo en cuenta en todo momento el objetivo de fusionar los dos conceptos, la música y el maquillaje.

Se ha conseguido adaptar las ilustraciones tomadas de referencia sobre el rostro. Las imágenes de las carátulas han pasado de ser una representación en dos dimensiones a convertirse en otra en tres dimensiones. Una forma de otorgar vida y personalidad propia a un objeto. En conclusión, se han cumplido con éxito los objetivos planteados al principio de este proyecto, más allá de los inconvenientes que han podido surgir durante todo este proceso, el resultado final es total y completamente el esperado.

6. BIBLIOGRAFÍA

- Carol Lynne Krumhansl and Justin Adam Zupnick, "Cascading Reminiscence Bumps in Popular Music", (2013)
https://www.researchgate.net/publication/256449648_Cascading_Reminiscence_Bumps_in_Popular_Music
<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0956797613486486?journalCode=pssa>
- Facundo Manes, "¿Qué hace la música a nuestro cerebro?", artículo de El País, (14 de septiembre, 2015)
https://elpais.com/elpais/2015/08/31/ciencia/1441020979_017115.html
- Vinoo Alluri, "From Vivaldi to Beatles and back: Predicting lateralized brain responses to music", (2013)
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1053811913007027>
- Vonne Lara, "Las etapas de la música en nuestro cuerpo según la ciencia", Artículo de Hipertextual, (2 de abril, 2015)
<https://hipertextual.com/2015/04/musica-y-cuerpo-humano>