

tf g

memoria

bellas artes

2017-2018

MENCIÓN: Artes Visuales y Diseño

TÍTULO: 404 face not found,
identidad distorsionada.

ESTUDIANTE: Anna Solbes Giménez

DIRECTOR/A: Silvia Mercé Cervelló

PALABRAS CLAVE: Retrato, Identidad, Distorsión, Máscara, Glitch

RESUMEN: La identidad del ser es muy poderosa, a la vez que frágil, el rostro humano se asimila tanto que nadie figura un marco que no lo contenga.

¿Cómo asumir que alguien carezca de un rostro definido?

Cuestionar la identidad y presentarla como algo perturbador, en estado de fuga permanente, movimiento o quietud, como una máscara distorsionada que forma parte de la deconstrucción del ser.

Todo esto acompañado de una estética glitch deformada que se funde con el retrato y define su propia identidad.

Índice

pág/s.

1. Propuesta y Objetivos	04 - 05
2. Referentes	06 - 08
3. Justificación de la propuesta	09 - 10
4. Proceso de Producción	11 - 13
5. Resultados	14 - 17
6. Bibliografía	18 - 00

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS

Partiendo del tema de la identidad del ser humano, se plantea una descontextualización del rostro mediante la distorsión de este, en una serie de retratos con estética glitch¹.

La mezcla del glitch art² con lo siniestro, nos muestra nuestra la reacción del ser humano ante el al fenómeno del error no planeado que además se convierte en algo inesperado, es decir, si una imagen completamente afable se distorsiona repentinamente puede dar un resultado terrorífico en tan solo un segundo, sin que esté planeado, muchos artistas han plasmado esta idea en sus creaciones, que transforman imágenes sencillas en algo perturbador utilizando efectos de distorsión.

La intención es trabajar sobre la deformación del rostro, y la ausencia de este, partiendo de una base asentada en el cuestionamiento de la identidad humana.

El retrato es la máxima expresión de representación gráfica o plástica, nos reconocemos a nosotros mismos e identificamos a los demás gracias a ellos, se dice que lo primero que asimilamos al nacer son los rostros de las personas que nos rodean, por lo que en definitiva es la principal característica de nuestra identidad.

Entonces se plantea la pregunta ¿cómo reaccionaría el ser humano a otro ser humano sin rostro?, ¿y si la ausencia de un rostro o la deformación del mismo transmite más que el rostro en si?

“Una máscara dice más que una cara”

Oscar Wilde, *Frases y filosofías para uso de la juventud*.

¹ El glitch es conocido en el campo de la informática y los videojuegos como un error común que no afecta al rendimiento, este glitch distorsiona visualmente las imágenes y suelen ser debidos a ficheros dañados o mal codificados, que dan lugar a figuras e imágenes erróneas.

² El glitch art aprovecha errores digitales o analógicos, corrompiendo o manipulando aparatos electrónicos o material digital, con un propósito estético.

Esta serie de retratos está acompañada por su propia banda sonora, cada uno de ellos tiene su propio sonido envolvente, que invita al espectador a formar parte de la experiencia, este sonido dota de una identidad particular a los retratos y los presenta como seres en movimiento que se comunican con el espectador. El sonido también está muy relacionado con el estilo glitch art, con efectos de audio distorsionado, rallado y dañado que complementa el sentido de la obra.

Los retratos en movimiento se expondrán en una sala oscura que solo refleje la luz que emana de las obras. El espectador, podrá escoger la obra deseada y escuchar el sonido mientras observa la misma.

Objetivos:

1. Recreación digital de una serie de retratos que distorsionen la identidad del individuo.
2. Producción de video en bucle personalizado a cada retrato.
3. Composición de audio de atmosfera envolvente de 360º para cada una de las obras.
4. Instalación y presentación audiovisual de la propuesta.
5. Colocar al espectador en un estado de inquietud, con un ambiente perturbador.
6. Transmitir una sensación de inestabilidad, identidad en fuga.

2. REFERENTES

Los referentes que han ayudado a la realización de la propuesta son el movimiento artístico del glitch art, y el arte que trata sobre la identidad humana.

Cindy Sherman:

En cuanto al tema de la identidad, Cindy Sherman, utiliza la fotografía y el autorretrato en sus obras, conocida como la mujer de las mil identidades, encuentra un lienzo en blanco sobre el que trabajar en si misma, se despoja de su propia identidad y deshecha las obras en las que el retrato se parece demasiado a ella.



Fig. 1. Cindy Sherman, "Sin título" (2007), Fotografía y edición digital

Yotta Kippe:

Nos muestra, en sus autorretratos efímeros, una lucha contra el hecho superficial de que el rostro es la única identificación de cada uno y trabaja sobre el reflejo de la cara del espectador en su propio rostro utilizando planchas de aluminio.



Fig.2. Yotta Kippe, "Precious Moment" (2007), Impresión fotográfica sobre aluminio bibond, 125 x 100 cm

Henrietta Harris:

Esta artista pinta retratos de todo tipo de personas, pone mucha atención en representar el rostro exacto y realista de sus modelos, para después tapar la cara del retrato con un brochazo de pintura, con este acto trata de quitar importancia también al rostro, busca deconstruir los retratos plasmando una identidad que parece estar en una fuga permanente.



Fig. 3. Henrietta Harris, "Fixed it III" (2016), Óleo sobre lienzo, 60 x 75 cm

Rosa Menkman:

Si hablamos de la estética, es muy interesante como la artista y teórica Rosa Menkman nos muestra en sus obras audiovisuales, los diferentes efectos del arte del error y como utilizarlo para contar o transmitir al espectador. En sus producciones conecta artefactos tanto de sonido como de video de forma conceptual, técnicamente y a veces narrativamente.

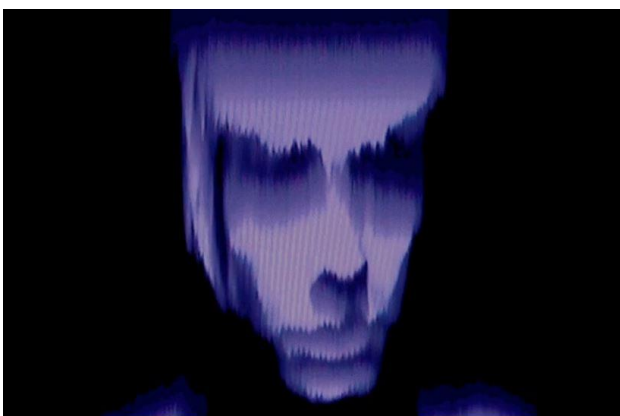


Fig. 4. Rosa Menkman, "Collapse of PAL" (2011), performance televisiva en vivo y vídeo renderizado, 08' 33" < <https://vimeo.com/12199201> >

Alycia Rainaud:

Esta diseñadora gráfica francesa, experimenta con diferentes efectos visuales para dar forma a sus obras, combina programación, arte digital y nuevas tecnologías. Sus obras tratan de expresar ansiedad y trastornos mentales desde una dimensión abstracta, para ello en su serie “melting portraits” derrite el rostro de los retratos ahogándolos en una explosión de flores de colores.



Fig. 4. Alycia Rainaud, “Pretty visitors II” (2018), Fotografía y edición digital

3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

Los aspectos que juegan un papel clave en la definición de la propia identidad suelen los factores y condiciones con los que el individuo nace, así como el sexo, el cuerpo o el patrimonio étnico, de esta forma la identidad es también un modo de percibirnos y expresarnos entre nosotros. Sin embargo, la forma en la que las personas se ven o son percibidas por el resto puede verse alterada por sus experiencias, muchos aspectos de la identidad cambian a lo largo de la vida.

La conciencia de un yo es una de las cualidades que ha definido al ser humano, que siempre ha tenido la necesidad de una autoidentidad, en este proceso de construcción del yo, entra en juego el valor que adquiere nuestra propia imagen corporal.

Una forma de explorar la identidad es mediante el lenguaje artístico, la imagen y el retrato del cuerpo humano.

La realización de estas obras trata de expresar, explorar y cuestionar ideas sobre la identidad, para alejarnos de la construcción de identidad que nos define.

Como hemos mencionado anteriormente, el referente estético, es el glitch art o arte del error, los artistas que lo trabajan buscan en gran parte de las ocasiones generar al espectador una molestia, sobre todo en aquel espectador que no entiende o que realmente considera que lo que está viendo es un fallo no intencionado. Errores, entendidos desde una perspectiva artística en la que son considerados algo bueno, que dota de un carácter especial a la obra que los acompaña o que forman la obra en sí, hacen que esta no tenga sentido sin ellos, el error, es el arte.

La estética del glitch ha sido cooptada por artistas, instituciones, películas y otros productores de imágenes, para representar el fracaso metafóricamente. Esta 'nueva' forma de arte 'problemático' conservador pone en énfasis el diseño y los productos finales, más que en la ruptura de un flujo tecnológico. Se ha convertido en un arte y para muchos artistas críticos, se considera que ya no es un error, si no un filtro que consiste en un preajuste y/o defecto: lo que antes era un problema ahora es un nuevo producto.

Rosa Menkman.

Este hecho, combinado con la idea de la no identidad pretende dar una visión diferente y perturbadora. Algunas de las artista referentes, utilizan el maquillaje para cambiar su rostro hasta el punto de ser irreconocible, o lo modifican para huir de su identidad y acercarse a otras.

404 face not found, utiliza la distorsión para reconstruir la identidad primaria de los retratos, una identidad diferente, que no cuente nada de lo que estamos acostumbrados a interpretar al mirar un rostro, que conecte con el espectador pero que se aleje de él, dándole la opción de saber más o no.

La movimiento de los retratos y el sonido envolvente que conecta las obras, será clave a la hora de establecer esta relación con el espectador, además, esta composición de sonidos no está pensada para ser agradable, si no para crear un dialogo coherente con la obra, esto puede hacer que el espectador no se sienta cómodo escuchándolo o que incluso le resulte molesto. Esta obra no busca una sensación concreta, no está pensada para complacer, lo que no implica que no pueda provocarla.

Se trata de un estudio y una experimentación, tanto de la identidad y estética escogida como del sonido.

4. PROCESO DE PRODUCCIÓN

A lo largo de los dos últimos años del grado, los proyectos realizados han cercado siempre el terror como tema base, además se ha experimentado con los diferentes efectos que este provoca en el espectador, la elección, por tanto, de un proyecto centrado en las artes gráficas y audiovisuales para el trabajo de fin de grado, se debe a un interés por seguir investigando en este campo, pero esta vez desde un ámbito nunca antes explorado, la identidad humana.

404 face not found comenzó su primer contacto con la ilustración digital, ya que al principio se planteó que los retratos fueran ilustraciones y no fotografías, pero tras varias pruebas el resultado no fue el que se esperaba.

Finalmente se optó por la fotografía, y su posterior edición digital, esta idea surgió tras plantearnos, cuál era la máxima representación de nuestra identidad en el mundo actual, la respuesta fue sencilla, el documento de identificación personal o DNI. Por tanto, las fotografías realizadas debían abarcar un primer plano frontal de hombros a cabeza.

La finalidad era distorsionar el rostro de las fotografías, concediendo una nueva identidad estética que las aleje de la construcción social de identidad que las define.

Primero se realizaron varias fotografías³ desde distintos ángulos, y se escogieron tres, todas son frontales, en algunas interesaba que el rostro se viera un poco virado para el posterior efecto que se quería conseguir.

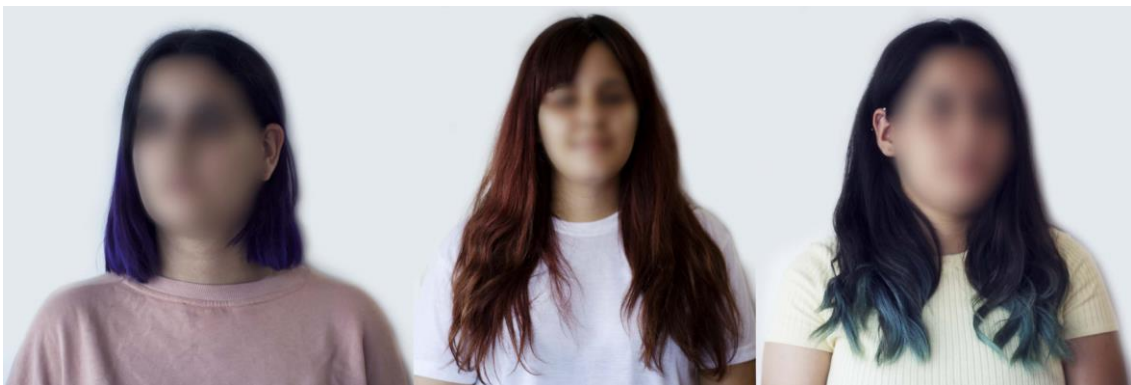


Fig. 5. Anna Solbes, Sin título (2018), Fotografía. 5184 x 3456 px

³Los rostros de las fotografías están borrados a petición de las modelos para preservar su identidad.

El siguiente paso fue editar digitalmente con el software Photoshop, fondo, rostro, ropa, pelo... combinando efectos e investigando las herramientas que proporciona el programa.



Fig. 6. Anna Solbes, Sin título (2018), Fotografía y edición digital. . 5184 x 3456 px

El proceso fue costoso, ya que, al tratarse de un trabajo de experimentación, no se buscaba un resultado concreto, y esto hizo que se invirtiera mucho tiempo haciendo pruebas, de color, capas, filtros...

Una vez conseguimos el efecto en parte deseado en el rostro, fundimos la fotografía con todos los efectos que habíamos ido generando, con la ayuda de diferentes modos de fusión y capas de ajuste, contrastamos la imagen y añadimos detalles que hicieran que el resultado sea viera defectuoso o dañado.

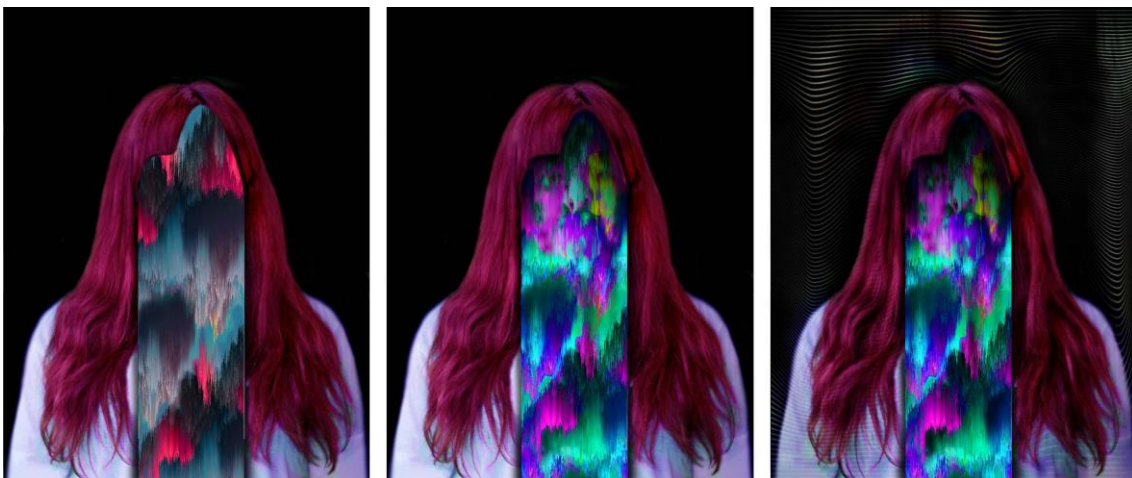


Fig. 7. Anna Solbes, Sin título (2018), Fotografía y edición digital. 7087 x 9238 px

Este proceso se llevó a cabo con cada una de las piezas y a continuación se exportaron al software After Effects, para dar movimiento a los rostros y generar los vídeos en bucle.

Así mismo, se creó el sonido que acompañaría los retratos, utilizando pequeños clips de audio grabados, o cortados de otras composiciones de audio más largas. Este último paso fue realizado con el software Audition, que permitía además colocar el sonido en modo estéreo, y así provocar una sensación envolvente. Al poder poner el audio en 360º, este, con la ayuda de unos auriculares, se escucha como si rodeara la habitación en la que uno se encuentra, con la finalidad de sumergir al espectador en la atmosfera que induce.

5. RESULTADOS

Si observamos la dirección en la que ha evolucionado el TFG, desde su planteamiento, se puede concluir que a pesar de que el tema escogido nunca se había tratado, su desarrollo ha sido bastante satisfactorio, en cuanto a la investigación realizada y los acabados estéticos de la obra.

La obra final se acerca bastante a lo que se pretendía alcanzar, cumpliendo los objetivos planteados y deconstruyendo la definición de identidad que representa al ser humano, creando tres piezas que la transforman y le otorgan un nuevo sentido.

A su vez se ha conseguido una estética que cumple con las características del glitch art, una distorsión que, al ponerse en movimiento, logra la sensación de identidad en fuga es constante y junto con los efectos sonoros que acompañan a las piezas, construye un diálogo con el espectador que completa el sentido de la obra.

En conclusión, el resultado ha sido bastante bueno, y su ejecución muy satisfactoria y enriquecedora, esta serie de obras seguro que van a dar pie a la realización de otras en un futuro, sería muy interesante seguir trabajando en este campo e investigando sobre él, mejorando y creando piezas nuevas.



Fig. 8. Anna Solbes, "01.exe" (2018), Pieza de vídeo. 10'



Fig. 9. Anna Solbes, "02.exe" (2018), Pieza de vídeo. 10'

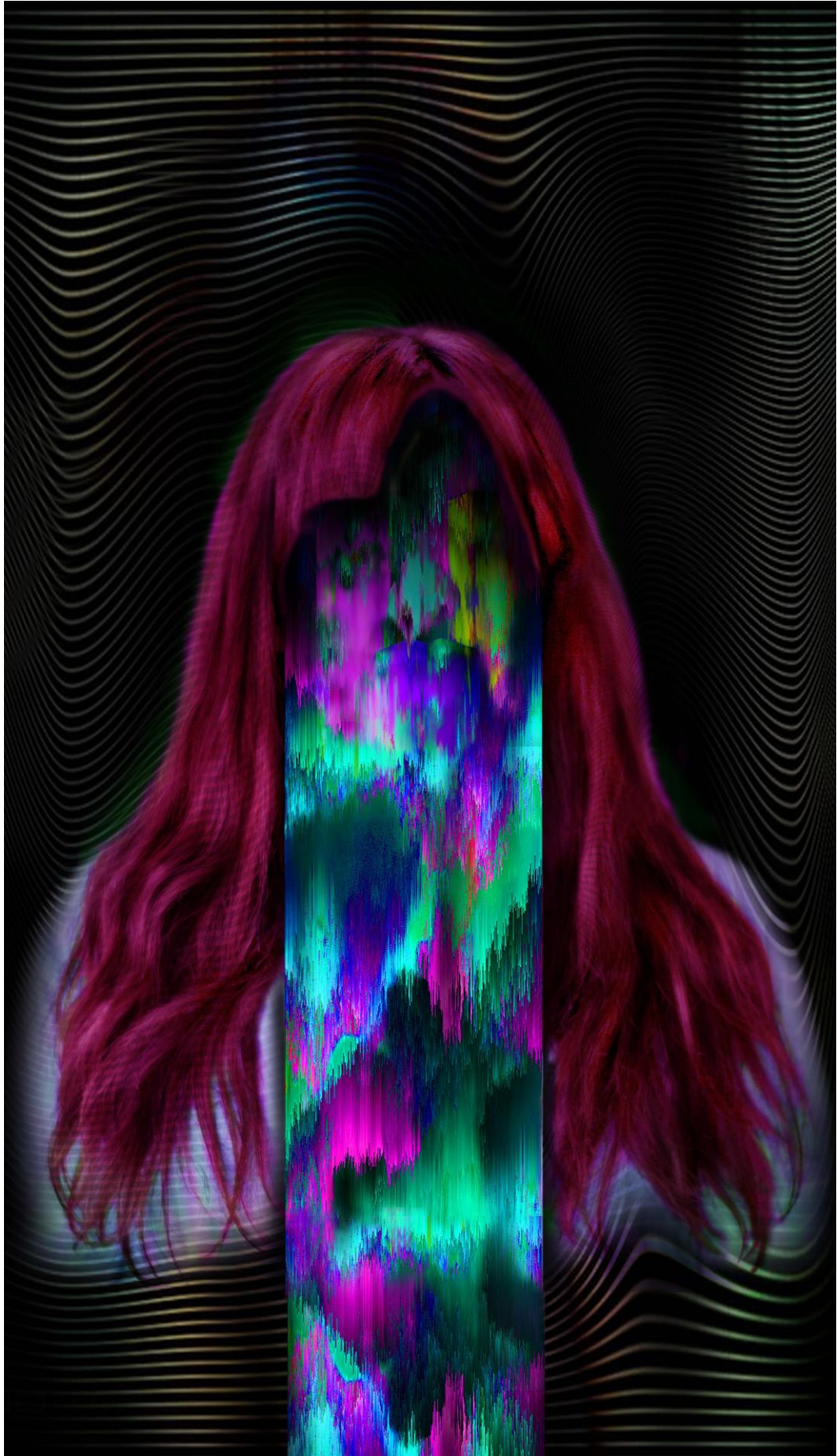


Fig. 10. Anna Solbes, "03.exe" (2018), Pieza de vídeo. 10'

6. BIBLIOGRAFÍA

Número monográfico de revista:

- Exit (2016) *Miedos*. Revista Exit nº 62. Madrid

Referencias tomadas de internet (fuentes electrónicas):

- Fad Magazine (2010). "Cindy Sherman, high society selfies by quintessential post modernist" [en línea] URL :
<https://fadmagazine.com/2016/05/31/cindy-sherman-review-high-society-selfies-by-quintessential-postmodernist/>
- Spoonful magazine (2012). "Imágenes para bucear en la identidad", La Rioja, España [en línea] URL:
http://www.spoonful.es/noticia/cultura/fotografia/sum--imagenes-para-bucear-en-la-identidad_20121026095152.html
- Catálogo exposición, (2012), Sala Amorós Salvador, La Rioja, España [en línea] url:
<https://myslide.es/documents/sum568bd7a41a28ab2034a07858.html>
- Gras Cruz, Irene (2012), "Yotta Kippe: Esencia reflejada", Castellón, España [en línea] URL:
<https://irenegrascruz.com/2012/05/13/yotta-kippe-esencia-reflejada/>
- Widewallas, fuente de arte moderno y contemporáneo (2016), "Henrieta Harris", [en línea] URL:
<https://www.widewalls.ch/artist/henrietta-harris/>
- Harris Henrieta, portfolio web (2006), Nueva Zelanda [en línea] URL:
<http://henriettaharris.com/>
- Menkman Rosa, portfolio web (2011), [en línea] URL:
<https://beyondresolution.nyc3.digitaloceanspaces.com/Rosa%20Menkman%20Portfolio.pdf>
- Pousta (2018), "Rosa Menkman te explica de pies a cabeza el arte del error", Marcial Parraguez, Chile [en línea] URL:
<https://pousta.com/rosa-menkman-te-explica-de-pies-a-cabeza-el-arte-del-error/>
- Digital Decade (2018), "Future Selves 2018: Alycia Rainaud", Londres, Reino Unido [en línea] URL:
<http://digitaldecade.net/artists/2018/alycia-rainaud>
- Rainaud Alycia "Malavida", portfolio web (2016) [en línea] URL:
<http://www.mala-vida.com/>
- Carmangola Giacomo, Tumblr [en línea] URL:
<http://giacomocarmagnola.tumblr.com/>
- La Nación (2017), "El cuerpo y la identidad como obra de arte", Julio Sánchez [en línea] URL:
<https://www.lanacion.com.ar/1985270-el-cuerpo-y-la-identidad-como-obra-de-arte>

Referencias audiovisuales:

- The collapse of PAL (2011), video renderizado performance televisiva en vivo, 08 min. URL:
<https://vimeo.com/12199201>

Tesis doctorales:

- Apezteguía Bravo, M. A. (2003). *El nuevo retrato, juegos en torno a la identidad en ocho artistas contemporáneos*. Facultad de Bellas Artes, Universidad Complutense de Madrid. Tesis doctoral.