

SEARCH IN

ALEJANDRO GAONA ROMÁN - TFG BELLAS ARTES MALAGA - TUTOR: AGUSTIN LINARES PEDRERO

DICIEMBRE 2015



aniversario
2005-2015
BELLAS ARTES



Índice

• Introducción	3
• Descripción detallada y razonada de la idea que fundamenta el discurso de la obra.	4
- Introducción a la idea	4
- Identidad en las nuevas tecnologías	6
- Mi identidad	7
- Tecnologías del yo Michael Folcaut	8
• Trabajos previos realizados que avalen la obra actual.	9
- Fe material	9
- Luc picture elemet	10
- Mira rainbow	12
• Descripción detallada y razonada del proceso de investigación plástica realizado.	15
- Maqueta	16
Creación y explicación de los elementos que componen la obra	
- Cubos	16
- Arena	17
- Videomapping	18
- Video y Fotografía	20
• Descripción del proceso de investigación teórico.	22
- Estilos artísticos	22
- Artistas	24
• Cronograma de desarrollo de todo el proceso realizado.	33
• Presupuesto detallado de producción del trabajo.	34
• Referencias bibliográficas y otras fuentes de información	35
• Dossier Grafico	37

Introducción

'**Search in** consiste en una instalación artística compuesta por escultura y video con un trasfondo conceptual sobre la ²identidad. Es una obra que invita al espectador a rodearla e introducirse en ella viéndose así como parte de la obra, al igual que el concepto de identidad puede vivirse desde la sensación del “yo” separado del mundo y a su vez desde el “yo” como parte de la sociedad. Nos hace viajar desde nuestros inicios como sociedad y seres conscientes hasta la actualidad, la era de las comunicaciones, donde el concepto de identidad y sub-identidades se ha vuelto a transformar una vez más.

Muestra la evolución que ha tenido el desarrollo de la identidad en la sociedad, de cómo se construyeron las primeras culturas y con ello la identidad de sus individuos. De cómo esto va transformándose con el paso del tiempo, donde algunas culturas desaparecen, otras nuevas aparecen y en otros casos son eliminadas. Hasta llegar a la actualidad donde las ³nuevas tecnologías han tenido un fuerte impacto en la identidad colectiva e individual, apareciendo nuevos cuestionamientos en el individuo y en la sociedad. Por un lado nos ofrece ser tantos sub-yoes como queramos y poder dejar de serlo con la misma facilidad, contrastar nuestro entorno social con otros entornos y elegir a cual queremos pertenecer, indagar en infinitas fuentes de información para reforzar o transformar nuestra identidad, pero por otro lado ¿Cómo nos afecta esto a nuestro yo más profundo? ¿Somos mas libres ahora de elegir quien queremos ser o menos? ¿Nos conecta o nos desconecta de una identidad social? ¿Qué efecto tendrá esto en las diversas sociedades y culturas?

A su vez he creado un vínculo personal con la obra a través de proyectar imágenes y videos de mi pasado, haciendo ver que yo formo la sociedad y la sociedad me forma a mí, con un pasado y presente que me va definiendo y me va cambiando hacia un futuro incierto. Cuestionándome ¿Qué es la identidad?, ¿cuál es mi identidad cultural?, ¿y la individual?, ¿cómo convive mi identidad como grupo con mi identidad como individuo?, ¿qué formas adquiere la identidad en las nuevas herramientas de comunicación?, ¿para qué necesitamos las identidades?

¹**Identidad**;(1) Circunstancia de ser una persona o cosa en concreto y no otra, determinada por un conjunto de rasgos o características que la diferencian de otras.(2) Conjunto de rasgos o características de una persona o cosa que permiten distinguirla de otras en un conjunto.

²**Nuevas tecnologías**; El desarrollo tecnológico como es Internet, comunicaciones móviles, banda ancha, satélites, microondas, etc. está produciendo cambios significativos en la estructura económica y social, y en el conjunto de las relaciones sociales.

³**Search in** palabra inglesa que significa buscar en, haciendo referencia a los buscadores de las páginas web.

Descripción detallada y razonada de la idea que fundamenta el discurso de la obra.

Planteo la idea de identidad, como concepto de estudio a lo largo de la historia hasta nuestra actualidad, a través de la construcción material de una escultura multimedia.

La idea de la obra surge a partir de preguntas tan típicas y a su vez trascendentales como ¿de dónde venimos? o ¿cuál es mi identidad?, preguntas que van ligadas al ser humano desde sus inicios. Estas preguntas no las hacemos diariamente pero en esta época que vivimos es interesante volver a cuestionarlo, pues el avance tecnológico y social es muy rápido, cambiando nuestra forma de pensar y actuar con la misma velocidad.

La idea del título Search in, viene por el uso de esta expresión en internet para la búsqueda de información, palabras que podemos encontrar en las distintas webs una infinidad de veces. Al relacionar la idea de identidad con la búsqueda de uno mismo a través de adquirir conocimiento sobre nosotros mismos y el mundo que nos rodea, me conecto al gran uso que le damos a internet para la búsqueda de todo tipo de información.

- Introducción a la idea

La identidad como elemento de diferenciación de un colectivo o un individuo, esta es la definición que le da el castellano a esta palabra.

Empezaremos por la identidad colectiva a lo largo de la historia hasta nuestros días. En nuestros primeros pasos en la tierra, como seres inteligentes, empezamos a crear sociedades o colectivos que se hacían cada vez más numerosos y diversos por toda la tierra. Esto creó grandes diferencias entre sociedades muy competitivas, que a su vez trajeron consigo guerras y las consiguientes exterminaciones de muchas sociedades por toda la tierra y en todas las épocas. Las sociedades han luchado por imponer sus valores e ideales, su identidad, a otras culturas... aunque también han convivido muchas otras en paz e intercambiando conocimientos y perspectivas, aspecto que nos demuestra que no es necesario para coexistir en paz que tenga que haber una sola sociedad en la que todos sus individuos caminen hacia un mismo lugar. ¿Pero es esto realmente posible?. Esto se ve perturbado cuando los intereses cambian o se crean nuevas necesidades que

no son compatibles entre ambas sociedades. En el mediterráneo han convivido muchas culturas con épocas de paz y épocas de guerras, han aparecido culturas y otras han desaparecido a lo largo de la historia. Hoy en día muchas culturas tienen en una misma raíz pero al haber experimentado diversos cambios ha provocado diferencias. Es el caso de la sociedad romana, que formó una gran sociedad en la que convivían todos sobre una misma identidad y esto dio inicio las bases de la cultura europea. Pero al haber sufrido muchos cambios desde su creación, junto a la división del territorio, se ha transformado en una gran variedad de culturas, lo que me demuestra que nuestra identidad va ligada a los cambios en nuestro entorno.

Las religiones tienen un papel muy importante en la identidad de los pueblos y los individuos, pues todos tienen un denominador común y es la existencia de su dios como la verdadera. Esto es así en la mayoría de las religiones con la excepción de la budista. Las religiones han existido desde los primeros pasos del hombre, con significados y doctrinas distintas, que han ido cambiando y surgiendo, sustituyendo a las antiguas. Hoy día conviven en paz en muchos lugares de la tierra, pero en cambio en otros es una guerra que podríamos decir que es perpetua en la historia. Esto hace preguntarme ¿pueden convivir todas las religiones en una misma sociedad en paz? ¿por qué seguimos queriendo imponer una identidad sobre otra? ¿quién decide que identidad es aceptable y cual no si todos somos seres subjetivos? ¿por qué nos sentimos amenazados al observar otras creencias distintas a con las que nosotros nos hemos identificado? ¿tiene el ego algo que ver?

Reflexión personal sobre la identidad a lo largo de la historia documentándome en libros de historia.

- **Identidad en las nuevas tecnologías**

Las nuevas tecnologías son las que de alguna manera están permitiendo cuestionar las antiguas barreras ideológicas, al haber una mayor comunicación y conocimientos de las cosas que pasan en todo el mundo. Un ejemplo de esto puede ser el acontecimiento social de la ⁴primavera árabe, que tuvo a la prensa internacional como desencadenante. Hago una comparación en este punto con el descubrimiento de Cristóbal Colón que exportó la cultura europea hasta el continente americano, aunque con una gran diferencia, en este segundo caso la nueva identidad fue impuesta a la otra cultura, ya que los nativos no eligieron este cambio de identidad.

Nuestros desarrollos tecnológicos han cambiado nuestra forma de vida y de pensar, y es esto, al igual que en épocas de los descubrimientos por vía marítimos, lo que hace que experimentamos un gran cambio social.

⁵Internet es una nueva herramienta que ha revolucionado la comunicación mundial, poniendo en contacto a tiempo real personas de un punto de la tierra con otras del otro extremo. Esta herramienta nos da la posibilidad de estar todos conectados al mismo tiempo, lo que supone un abanico muy amplio de posibilidades constructivas, a la vez que también efectos negativos, como la falsa información, piratería, adiciones, etc. En conclusión, la revolución tecnológica nos permite una reinención de nosotros mismos, ya que como seres sociables tenemos una necesidad imperante de interacción, y esta herramienta nos permite infinidad de posibilidades para ello. Aunque al mismo tiempo siempre seremos unos ser inacabado en constante construcción que carece de una identidad definitiva, ya que siempre nos estaremos interpretando a nosotros mismo.

4 Revolución en el mundo árabe hacia una democratización de muchos países, en el que el papel de internet tuvo gran importancia según algunos medios.

5 Internet herramienta inventada para la comunicación, desarrollada para el ejército en primer lugar y más tarde de una manera global.

- **Mi identidad**

Mi visión personal de la identidad la introduzco observando todo lo que ocurre a mi alrededor, afectándome todos los cambios ya sean o no producidos por mí, quiero decir con esto, que mi persona se conforma con lo que me rodea. En este proyecto miro hacia el pasado hasta llegar al presente, viendo mis distintos comportamientos en las distintas épocas de mi vida, y observando como los cambios externos han ido cambiando mi mundo interno y como al cambiar mi mundo interno he ido provocando cambios en el externo.

Situándome en el presente suelo observar el pasado e imagino el posible futuro para así desarrollar el proyecto de mi propia vida, preguntándome cuales son mis orígenes o los de mis familiares, ¿porque pienso de esta manera o me identifico con unas cosas si y otras no? Las transformaciones que vivo diariamente en mi persona junto a los conocimientos que recibo en el día a día, hacen que tome las decisiones que van construyendo mi persona, manteniendo presente como afectara esto a mi futuro.

Un futuro que seguramente traiga nuevas herramientas tecnológicas y sociales que cambiaran todo lo que para nosotros hasta ahora es “normal”, una cuestión un tanto difícil de asimilar sobre todo cuando pensamos en ello desde la identidad social e individual y la rotura de esta para convertirse en algo nuevo.

- **Tecnologías del “yo” Michel Folcaut**

“Tecnologías del yo, da una nueva definición del sujeto, que nos cuenta cómo uno mismo “el yo”, ha ido cambiando su forma a lo largo del tiempo, y hoy día es más acentuado el cambio gracias a las nuevas tecnologías.

Cada nueva relación que establecemos se internaliza produciendo un sujeto múltiple, de modo que cada “yo” que integramos en nuestra persona contribuye a un dialogo interno. Por cada opinión que tenemos aparece una voz que nos dice lo contrario, es lo que conforma nuestra identidad sometiéndose a un cuestionamiento constante, “el Yo no solo es uno, contenemos múltiples”

En la cibercultura la gente vive en un estado de construcción y reconstrucción permanente, cada realidad en el yo da paso al cuestionamiento reflexivo, la ironía, y, en última instancia, el ensayo de alguna otra realidad a modo de juego.

El yo tecnológico, un yo que desaparece en la realidad quitándonos la idea de un yo interior al que seguir, pero nos da la posibilidad del juego de la simulación. En este juego todos ponemos las reglas o todos las cambiamos.

La gran revolución en el arte viene de la información digital, la libertad de transformar la imagen o el sonido, todo un universo de acontecimientos controlado por el contexto, cuestión que ha cambiado nuestra forma de concebir el arte o la estética.

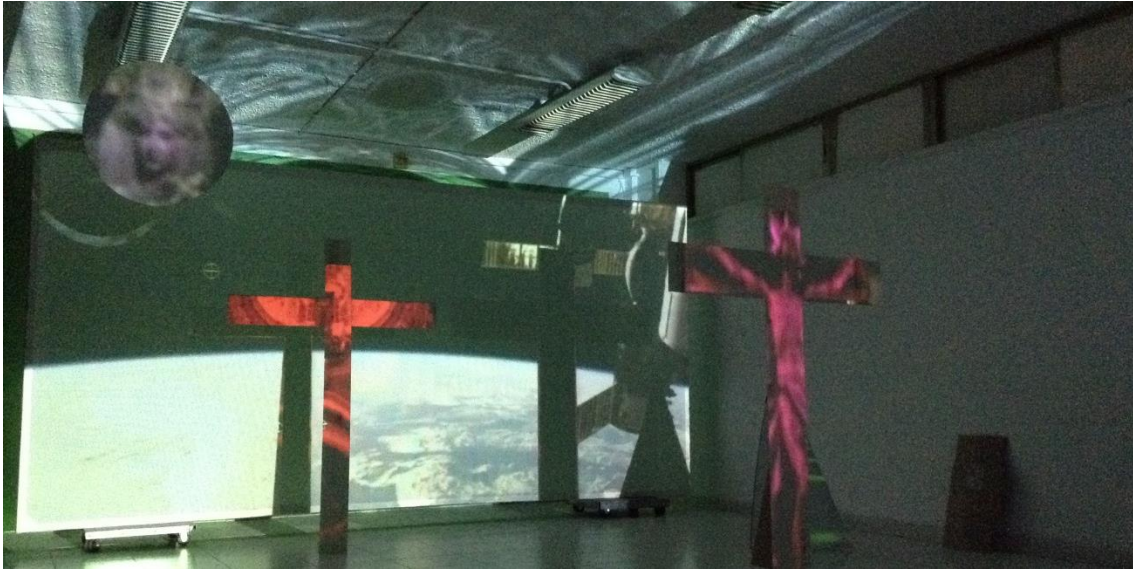
6 Michael Folcaut fue un historiador de las ideas, psicólogo, teórico social y filósofo nacido en Francia en 1926 y falleció en 1984.

Trabajos previos realizados que avalen la obra actual.

- **Fe Material**

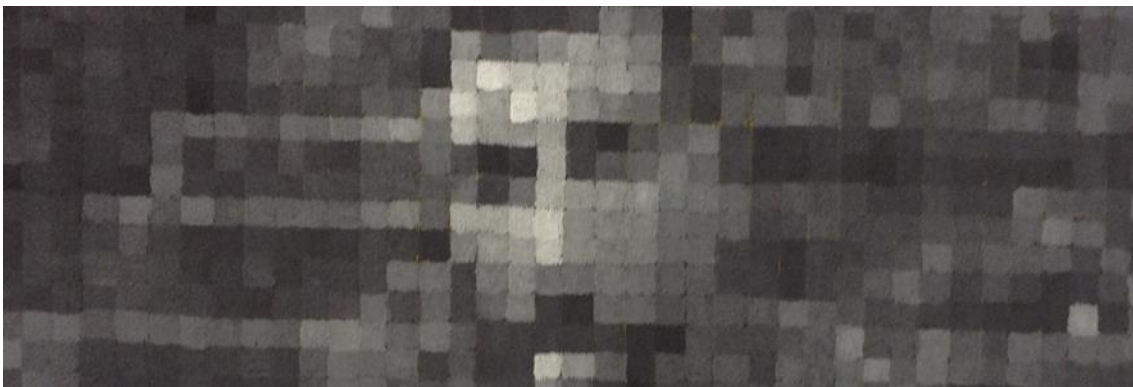
Es mi primera obra realizada en videomapping, con la temática sobre la religión frente a la ciencia, proyectando imágenes sobre unas figuras y planos. Con esta obra pretendía crear una atmosfera en la que el espectador se sumerge en un mundo en el que es invitado a hacerse preguntas sobre la religión y la ciencia. La luz es la que conforma el espacio, dándole mayor fuerza a los temas representados. La luz siempre ha ido muy relacionada con la figura de Dios, como vemos en múltiples expresiones artísticas realizadas por artistas a lo largo de la historia. Y la ciencia, por otro lado, que es la que nos permite desarrollar las nuevas tecnologías y con ello la luz y sus distintas maneras de producción.



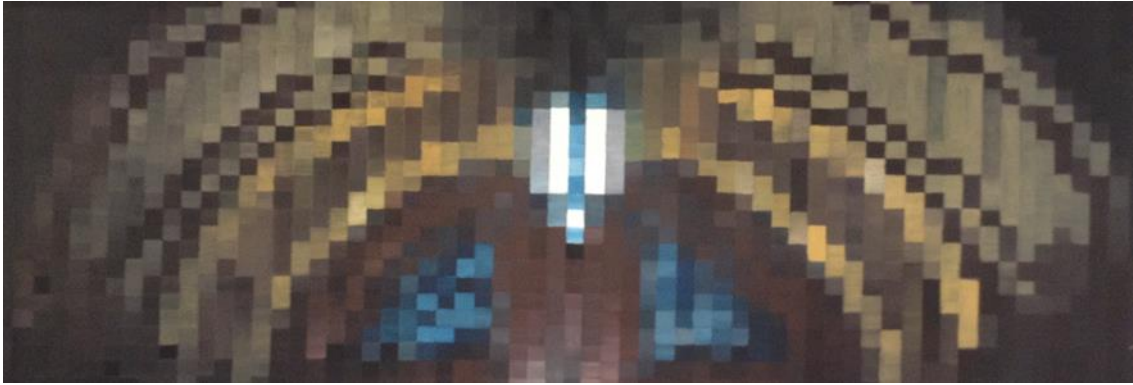


- **Luc Picture Element**

He trabajado y estudiado sobre las nuevas formas de expresión para construir una obra con un lenguaje actual, basándome en los nuevos instrumentos y herramientas más actuales para la expresión plástica de la obra. En mi estudio sobre historia del arte veo cómo los artistas siempre han aprovechado los avances tecnológicos para facilitar su trabajo y su manera de representar.



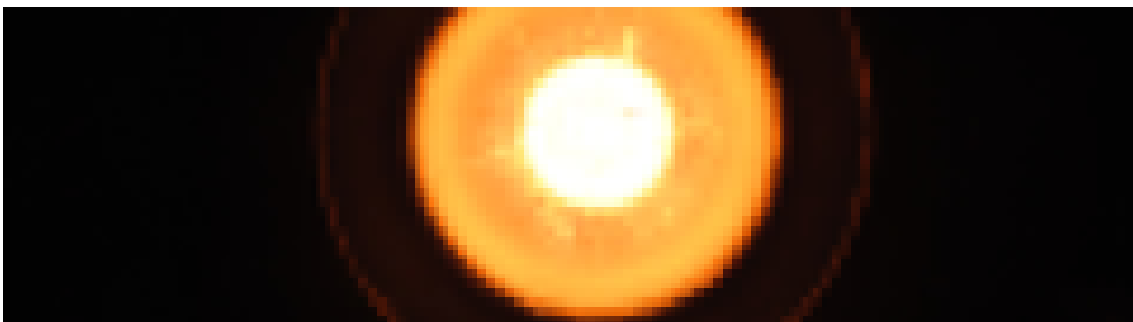
En mi primer trabajo mezclo la pintura con el lenguaje propio de la imagen digital, buscando nuevas posibilidades de representación pictóricas con herramientas digitales. Esta relación entre la pintura y las imágenes digitales me viene de la ayuda que me ha precisado las herramientas digitales a la hora de realizar otras obras en materiales como madera, metal, pintura, etc.



Esta forma de representación tiene dos motivos; en primer lugar socio-cultural, pues mi generación ha crecido a la vez que los aparatos digitales y electrónicos junto a los elementos más tradicionales y analógicos. En segundo lugar siempre he intentado ayudarme, en la medida de lo posible, de los avances tecnológicos para crear obras plásticas.

En este trabajo escogí la unidad más básica de la imagen digital que es el píxel, el cual me da muchas posibilidades de creación para las disciplinas como son la pintura, la escultura y menos tradicionales como son fotografía y video.

El píxel es la menor unidad homogénea en color que forma parte de una imagen digital. Esto me hizo pensar en aplicar el método de construcción de la imagen digital para construir imágenes y volúmenes fusionando así lo digital y analógico. Al igual que en el aspecto socio-cultural de cómo conviven los aspectos más tradicionales, con los más innovadores, de cómo se fusionan y como dan paso a nuevas formas. Por ejemplo la manera de transmitir un mensaje, su función siempre es la misma pero ha ido cambiando el conductor del mensaje según la tecnología.



Para realizar este trabajo investigue sobre la representación de la luz artificial a través de la pintura, realizando una serie fotográfica de elementos lumínicos de la ciudad en la

noche. Para luego trabajar la fotografía con photoshop pixelando la imagen, creando unidades cuadradas de color y por ultimo pasar la imagen a la pintura reinterpretando la imagen pixelada.

⁷Oscurantismo es la oposición sistemática a la que se difunda la cultura entre las clases populares. Por ello considero que la época previa a la era digital podría ser nombrada oscurantista pues la información no llegaba de forma tan libre a la sociedad como lo hace hoy día gracias a los soportes tecnológicos que hace llegar un mayor número de información a la población.

- **Mira Rainbow**

En esta obra trabajo sobre las formas de vernos reflejados a través de un soporte fotográfico o de video, desde el pasado hasta la actualidad. Mirar nuestra imagen en una fotografía nos hace recordar y viajar a ese momento de nuestra vida que ya ha pasado, pero con una idea transformada del auto entendimiento de nuestro yo a través del tiempo, nos hace conectar con nuestro sentir y pensar de ese momento pero a través del juicio y entendimiento presente.

Esto me hace recordar las primeras fotografías hechas a personas en las que vemos unos rostros de incertidumbre, como si fueran a quitarle una parte de ellas. En relación a esto, hay una vieja leyenda que, como todas ellas, tiene su poco de realidad y que dice que algunas tribus aborígenes se negaban a ser fotografiados por los exploradores, cuando se encontraban, porque aquellas máquinas robaban el alma. La verdad es que la idea es bonita y hasta tiene su lógica; porque al ver tu imagen en un papel, “fuera de tu cuerpo”, algo raro ocurre internamente, y mágico.

La forma en la que hoy captamos el presente para recordarlo en el futuro es distinta de cómo se hacía años atrás, cambia nuestras motivaciones, la forma en la interactuamos con ello, el uso que le damos; y esto está en constante evolución al igual que los materiales con los que captamos las imágenes.

Estos aspectos me han llevado a observar, desde una visión personal, mi vida a través de las distintas representaciones fotográficas y videos grabados a lo largo de mi existencia, y a observar a qué me conecta cada una de ellas y de qué manera proceso ese instante de pasado en el presente.

Me lleva a reflexionar sobre cómo nos vemos desde las primeras imagines; de bebe, en las cuales no podemos recordad el momento, pero podemos ver cómo éramos y divagar sobre qué pensábamos y cómo sentíamos sin tener forma alguna de comprobarlo, lo cual mantiene un eterno misterio sobre nosotros mismos; de niñez, la cual ya podemos recordar con lo cual empezamos a crear un dialogo entre nosotros y nuestra imagen, nuestro yo presente y nuestro yo pasado; la adolescencia, donde todo era búsqueda y cambio, reflexión, dudas y descubrimiento. Y así hasta el presente. Cada momento plasmado nos lleva a los recuerdos de nuestra vida, donde vemos nuestra evolución física y mental a través de los años. ¿Quizás por esto cada vez queremos plasmar más momentos? ¿Tenemos miedo de olvidar experiencias y aprendizajes vividos? ¿Y si al poner más atención en plasmarlo estamos olvidando lo que realmente hemos vivido o de vivir en sí?

He nacido en una época donde las cámaras de fotos y videos ya estaban al alcance de todos y muy normalizado aunque con un coste muy elevado. Esto fue cambiando a lo largo de las décadas de los noventas y el dos mil, donde la tecnología ha evolucionado de manera muy rápida y con ella también la forma de vida de las personas, y la forma de utilizar estos medios. He querido representar todos estos aspectos en esta obra, donde vemos una evolución de mi persona desde la niñez hasta la edad actual, la evolución de los medios técnicos y el cambio en el uso que le damos. ¿Nos conecta más a nuestra realidad o nos aísla de ella?

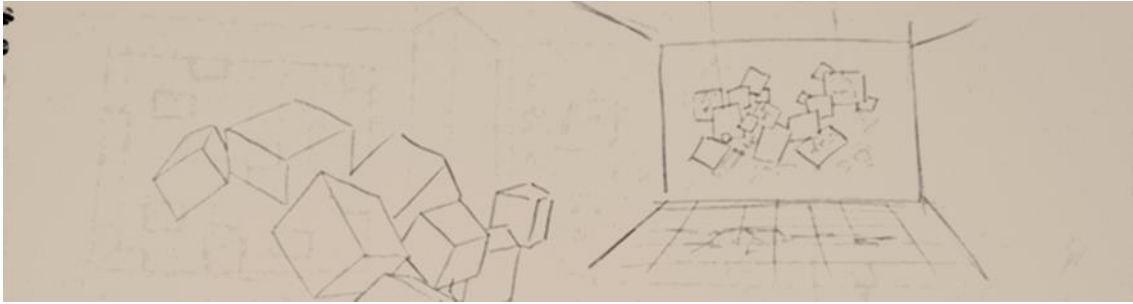
A lo largo de la historia siempre se ha querido capturar el tiempo a través de pinturas y esculturas, pero no fue hasta la llegada de la fotografía donde ya podíamos capturar una imagen en el tiempo. Hoy día esto ha cambiado, ha evolucionado con la tecnología ofreciendo cantidad de posibilidades de representación de la imagen, desde la televisión hasta los Smartphone. Podríamos decir que vivimos en grandes ríos de imagines.



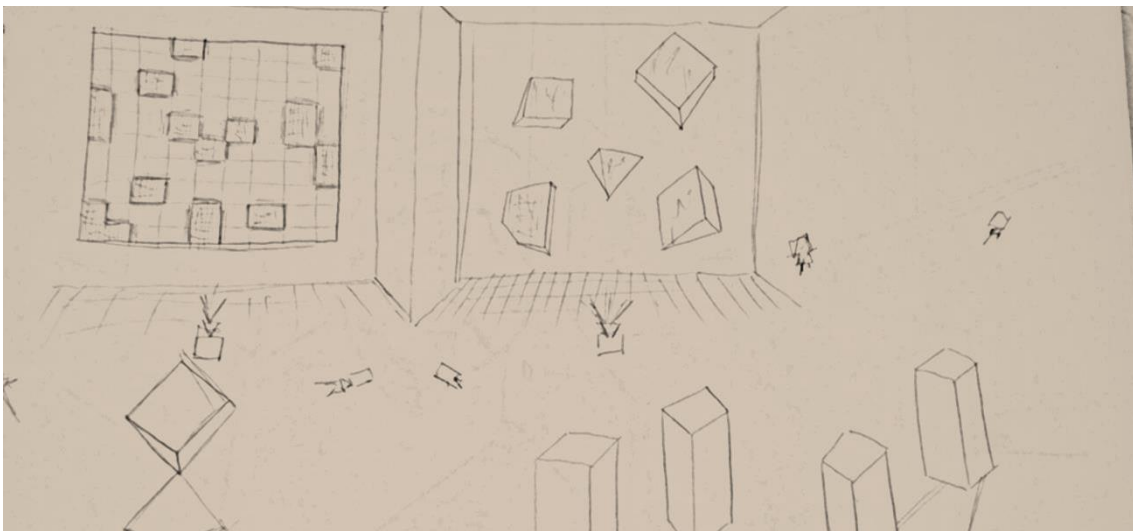
La obra está compuesta de cinco lienzos y una escultura con imágenes tomadas sobre mi vida. Estas están situadas de manera ascendente haciendo un guiño al dibujo de la evolución humana, haciendo una comparativa a la evolución de uno mismo. Estas imágenes representadas en los lienzos están pintadas con distintas técnicas, en tintas planas están realizadas las figuras humanas y el espacio está construido con elementos cuadrado con una pincelada más diluida y suelta. Hay un elemento que une la obra en un todo, son unas barras de color que hacen alusión a las pantallas de los televisores en los ochenta y noventa (Mira rainbow). He cogido este elemento como hilo conductor por varias razones; En primer lugar porque es un recuerdo que tengo de pequeño de verlo en la televisión, también son los colores luz, se utiliza en la producción de televisión para la comprobación del estado de los sistemas de producción, que generan, tratan y transmiten la señal de televisión. También son los colores del arcoíris aunque dispuesto de otra manera. Los colores tienen un significado que los cuales les he dado un sentido a cada lienzo según lo que he querido expresar

Descripción detallada y razonada del proceso de investigación plástica realizado.

La idea de esta obra ha pasado por varias transformaciones hasta llegar a la forma final, habiendo un estudio formal de la forma de la obra para transmitir la idea de la obra de una manera clara y directa.



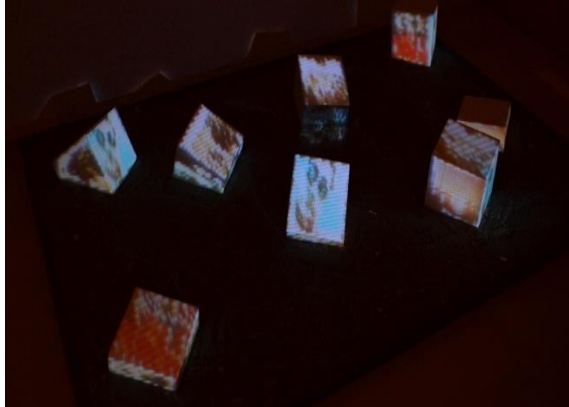
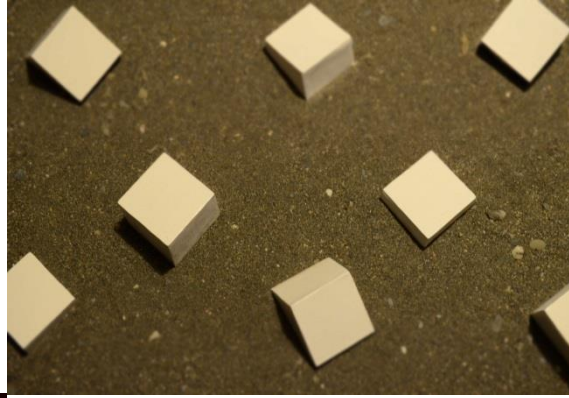
Para hablar de identidad y las nuevas formas de identidad quiero darle una estética que hable del tema usando herramientas que hoy día clasificamos como nuevas tecnologías, ya que son las que afectan directamente a las nuevas formas de identidad.



Para llegar a la idea material final de la obra he investigado con varias posibilidades de representación para dar forma a la idea de identidad. En principio estude las posibles maneras para la reproducción de la obra haciendo bocetos en base a al estilo de Mira Rainbow, teniendo en cuenta el cubo como unidad de construcción para la obra. Que hace referencia a la imagen digital, siguiendo los patrones que genera la imagen digital como es el pixel.

- Maqueta

Para realizar las primeras pruebas, y ver cómo podría ser el resultado de la idea y con la que empecé a investigar las posibilidades que me daba la idea material de la obra.



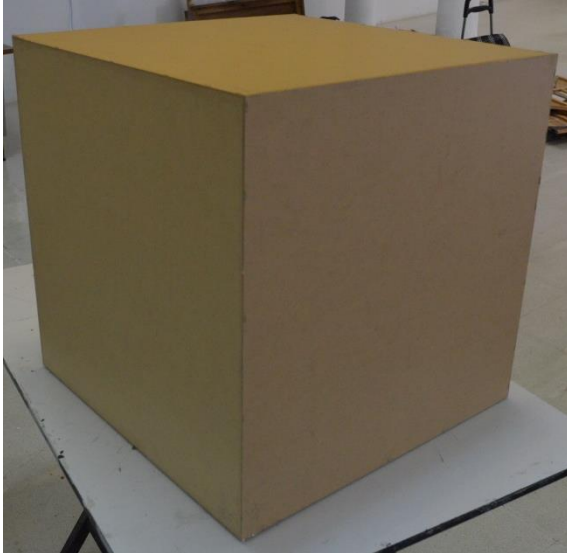
La maqueta está realizada con ocho pequeños cubos realizados en contra chapado con una dimensión de seis centímetros pintado en blanco, cortados aleatoriamente por su base. Todos ellos sobre arena de playa utilizada para la obra.

Creación y explicación de los elementos que componen la obra

- Cubo

La idea del cubo me viene de la imagen digital y del pixel con el que trabaje en otras obras. Los cubos flotan en la arena que hay en la base dándole una sensación de alguna sustancia líquida a la arena. El cubo refuerza la utilización del pixel en cuanto a la idea del pixel como forma de distorsión de una imagen junto al desenfoco, siendo uno digital y otro analógico. La forma también, siendo el cubo la forma tridimensional del cuadrado, potencia la idea de la identidad a través de las características del cubo con sus distintas caras.

Para construir la forma de la obra he tenido en cuenta una escultura que tuviera como unidad de construcción el cubo, probando las distintas posibilidades que me daba situándolo en distintas partes de un espacio. Probando ideas que me llevaban desde crear masas con cubos, situarlos en suspensión, o en el suelo, siendo esta última la que opte para su forma.



La escultura se compone de ocho cubos cortados y colocados de forma aleatoria simulando que se hundan en la arena que hay sobre el piso de la sala. En ellos van proyectadas videos fotografías y cámaras a tiempo real con un programa de mapeado, para que solo se proyecte la imagen en las caras visibles del cubo y la arena.

Los cubos están realizados en madera de DM de 3mm pegados con cola vinílica, con unas medidas de 60 cm por cada lado de los cuadrados. Se han sellados con un tapa poro y policromados con pintura de esmalte blanca.

- **Arena**

La decisión de colocar la arena de playa en la base de la escultura me viene de la idea de navegar por internet, que me conecta con la idea de mar. El mar fue el primer medio de comunicación que tuvimos con la navegación, y también una revolución social:

- En primer lugar siempre ha venido a mis pensamientos, por el hecho de vivir en una ciudad costera, la idea de que han pasado distintas civilizaciones por estas mismas tierras, de las cuales algunas llegaron a través del mar hasta sus costas.
- En segundo lugar la arena es un elemento que nos recuerda al mar, medio por el cual se revolucionó el mundo cuando este se extendió y conecto civilizaciones que nunca habían tenido contacto.
- En tercer lugar hace una asociación a un paisaje desolador donde no hay formas vivas, que nos podría recordar un paisaje como es el universo. Siendo este nuestra nueva forma de expansión del ser humano hacia otros caminos.
- La sensación que provocan los cubos en la arena nos da la sensación de que flotan sobre un líquido, que nos conecta a un movimiento constante al igual que la identidad, siempre cogiendo nuevas formas. Y al mismo tiempo muestra la

posibilidad de estancamiento o hundimiento, conectado con esa vivencia de crisis de identidad, ya sea individual o como sociedad.

- Estéticamente le da un realce mayor a los cubos, tanto a nivel de contraste de color, como también el contraste de la textura de la arena y el policromado brillante de los cubos. Consiguiendo así una referencia a la polaridad, los opuestos en una misma unidad.
- Por ultimo permite al visitante experimentar la sensación de pisar la arena y caminar entre los cubos para así poder formar parte de la obra. Conectándole también con el mar, y esa sensación curiosa que nos produce este que nos conecta con nuestro yo y nos invita a la reflexión.

La arena fue recogida de las playas de la zona de Chilches, Málaga y ocupa una superficie en la escultura que puede variar, pero en esta ocasión tiene una dimensión de 4m x 5,5m.

- **Videomapping**

El mapeo de imagen en la obra era una decisión que ya había elegido para realizar Mira Rainbow, y tras ver que me dio el resultado deseado, quise utilizar esta herramienta de nuevo en esta obra. Me gusta la idea de formar figuras con la luz y dotar a los materiales inanimados una especie de vida artificial, como si ellos mismos produjesen dicha luz.

La luz es el elemento fundamental para la construcción de las imágenes y el color, es el elemento esencial de esta obra que genera luz propia, no necesita ninguna iluminación para ser observada como en la escultura tradicional. Los cubos pueden ser visibles por todas sus caras gracias a la luz, que construye las formas de los volúmenes.

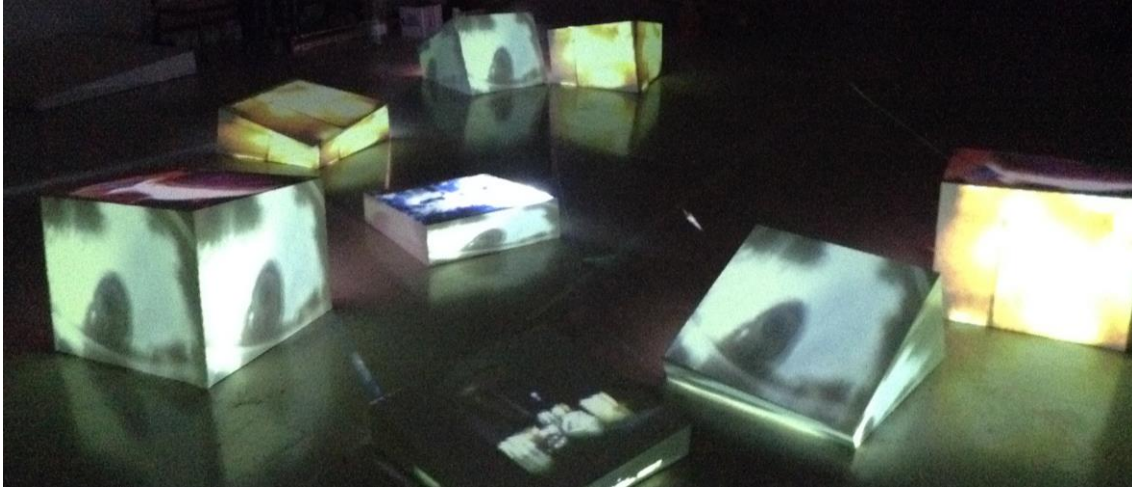
La construcción del mapeo de imágenes esta realizado con el programa VPT7 para ordenador de libre descarga, este programa me da la posibilidad de adaptar imágenes a figuras concretas para ser proyectada en objetos con las formas deseadas.

Para la proyección he tenido que tener en cuenta varios aspectos como son;

- Distancia de los objetos con respecto al proyector, si el proyector está enfocado a un punto y tenemos objetos que se encuentran más lejos o cerca del enfoque tendremos imágenes desenfocadas.
- La posición de los cubos esta estudiada para que las imágenes no se pisen y no creen sombras con los objetos, de manera que en todos los cubos y sus caras sean visibles las imágenes proyectadas.
- La adaptación total de la imagen a la figura para no crear distracción y no quitarle interés a la obra.



- La superficie a proyectar debía de ser adaptada a las necesidades de la obra. Los cubos están policromados con pintura esmaltada para provocar más luz y un mayor destello de la luz proyectada para conseguir un mayor reflejo en el lugar expositivo, y a la vez darle más intensidad a los cubos. En cambio la arena es de un tono oscuro, además de la textura propia de la arena que provoca el efecto contrario. La imagen se vuelve menos brillante con una textura y unas sombras creadas por la fisonomía de esta materia.



- **Videos y fotografías**

La realización y elección de los videos y las fotografías que aparecen en la obra hacen una alusión a la identidad desde mi punto de vista, creando un dialogo entre las imágenes dándole sentido a la obra. En partes de la obra veremos una yuxtaposición de las imágenes, haciéndonos ver dos formas que configuran nuestra identidad, la del pasado y presente. Las imágenes que aparecen en los cubos son imágenes editadas con un filtro de pixelado, dándole al espectador una visión más abstracta o confusa de la idea de identidad, el pixel es utilizando muy a menudo para ocultar identidades, reforzando aún más la idea. En la actualidad la identidad se vuelve confusa con el bombardeo de información y su veracidad, como también las nuevas herramientas de comunicación como es internet, en el que podemos ver casos claros de identidades falsas o falsas interpretaciones de la identidad. Las imágenes del pasado están editadas con un filtro de desenfoque para dar una visión confusa de la imagen y crear en el espectador una interpretación personal de lo que está viendo, fomentando esa sensación de borrosidad que tenemos todos con nuestro pasado.

Para la creación de los videos he escogido las siguientes imágenes para crear el dialogo de la obra y la comunicación entre las imágenes que terminaran dándole el sentido en conjunto a la obra.

Imágenes que me hacen reflexionar sobre mí identidad;

Pasado	Presente y Futuro
Primera fotografía en la que aparezco.	Ultima foto en la que aparezco para un documento oficial.
Imágenes tomadas de mí en grabaciones con cámaras doméstica del pasado.	
Imagen tomada a mi persona de forma individual.	Imagen de mi con un grupo de personas
1Webcam	

Imágenes sobre la identidad de forma más general;

Cielo	Cielo y Banderas
Culturas	Ciudades
Playa	universo
2Webcam	

Investigación teórica

- Estilo artístico

La escultura es de estilo ⁸minimalista es decir que ha sido reducida a lo esencial, despojada de elementos sobrantes llevando la idea a su máxima expresión, es la tendencia a reducir a lo esencial. Podemos decir que la idea de esta instalación tiene estos parámetros viendo claramente la influencia de este estilo. El término fue acuñado para describir las obra de un grupo de artistas norteamericanos que concibió una nueva clase de abstracción geométrica total o serial en la década de los 60. Este significado queda más claro si se explica que minimalismo en realidad quiere decir minimismo. El término «minimal» fue utilizado por primera vez por el filósofo británico Richard Wollheim en 1965, para referirse a las pinturas de Ad Reinhardt y a otros objetos de muy alto contenido intelectual pero de bajo contenido formal o de manufactura, como los «ready-made» de Marcel Duchamp.

Pixel Art con la que he realizado partes de los cuadros con dibujos a menudo comienzan con una imagen de partida denominada line art, que constituye las líneas básicas que definen al personaje, construcción o cualquier objeto o cosa que el artista pretenda dibujar. Estas líneas son por lo general trazadas a mano y posteriormente escaneadas. La limitada paleta a menudo solicita el uso del llamado entrelazado con el objetivo de lograr diferentes sombras y colores, pero debido a la naturaleza de esta forma de arte esto se hace completamente a mano. También se suele realizar antialiasing a mano.

⁹He utilizado para la escultura pequeños fragmentos de grabaciones proyectadas en una escultura utilizando el videoarte un tipo de arte que se basa en imágenes en movimiento y se conforma de vídeo y/o datos de audio. (No debe confundirse con la producción de la televisión o el cine experimental.) El videoarte puede tomar muchas formas: grabaciones que se emiten, vídeos en galerías u otros lugares, o distribuidos como cintas de vídeo o discos de DVD. Las instalaciones escultóricas, que pueden incorporar uno o más aparatos de reproducción de imágenes y sonido. El video arte nace cuando las marcas Philips y Sony sacan a la venta las primeras cámaras para el consumo de masa, con la posibilidad de llegar a más personas. Esto provoca que la gente pueda crear e

⁸ Arte minimalista de James Meyer. 2005.

páginas. 33,34

investigar esa nueva tecnología que con el paso del tiempo se ha ido desarrollando hasta llegar a nuestros días.

La imagen se hace escultura, los televisores domésticos forman parte de la escultura junto con las imágenes y el sonido que reproducen, aquí es donde el video se aleja de la televisión. Esta escultura también cuenta como componente esencial la reproducción de imagen, que a la vez de terminar de dar sentido a la construye la forma de los volúmenes de la obra.

¹⁰Arte Digital. Los ordenadores han cambiado el mundo y como no, el arte también. El arte Digital crea obras Mediante un tratamiento informático, medio el cual nos abre nuevos camino en la producción artística. Desde dibujos realizados con plotter y programas creados para tal fin, hasta instalaciones interactivas, arte red y juegos de ordenador además de fachadas mediáticas. Como su nombre indica, las obras tienen que ser creadas por un medio informático y pueden ser descritas como una serie electrónicas de ceros y unos. En contraposición de esto se encuentra el dominio de lo analógico. Sin embargo no todas las representaciones digitales son arte. La frontera es imprecisa, especialmente porque el arte digital combina en gran medida arte, ciencia y tecnología. Las raíces del arte digital se encuentran en las matemáticas y la informática. Bien es cierto que nos puede recordar al renacimiento, con Leonardo Da Vinci, ingeniero, y Galileo Galilei por contra también artista. Esta combinación renovada amplía los horizontes y ofrecen interesantes estímulos.

Para una obra de arte no es determinante con los medios que se ha llevado a cabo, lo que realmente importa es que el resultado tanto del punto de vista de su contenido y estética sean convincentes. Dado que unos de los rasgos característicos del arte, y también de sus funciones, es superar fronteras, y además las categorías no las ofrecen los artistas sino los historiadores del arte.

9 El arte del video, José Ramón Pérez 1991.

10 Arte digital: nuevos caminos en el arte 2010.

En su sentido más estricto, la producción digital puede definirse como arte cuando conceptualmente las posibilidades de internet o el ordenador con un resultado que no sería alcanzable por otros medios. Asimismo pertenecen al arte digital aquellas obras artísticas, que por un lado, tienen un lenguaje específicamente mediático y, por otro, muestra las metacaracterísticas del medio. Una foto escaneada no puede considerarse arte digital, aunque sea muy buena. Pero una imagen que ha sido tomada con una cámara de internet en nueva york y unos segundos más tardes se vea en Berlín, si puede ser valorada como arte digital.

- **Artistas**

"**Doug Aitken**, artista estadounidense que es ampliamente conocido por sus innovadoras instalaciones, utilizando la fotografía, la escultura, intervenciones arquitectónicas, sonidos, obras de vídeo de uno o varios canales, e instalaciones. Los trabajos en vídeo de Aitken tienen lugar en estos sitios como Jonestown en Guyana, minas de diamantes de África y de la India de Bollywood, reproduciendo imágenes con un contenido de carga social.



¹²**Mariano Sardón**, muestra la vinculación entre arte y ciencia. Inicialmente se dedicó a la pintura luego el video y la instalación involucrando tecnologías analógicas y digitales. Actualmente es profesor y director de la Carrera de Artes Electrónicas de la Universidad Nacional de Tres de Febrero Buenos Aires, Argentina. Nos presenta obras como *the wall of gazes*, consiste en varias pantallas en las cuales se puede ver como revelan retratos como producto de las miradas de muchas personas que los recorren.



Tisch der Blicke es una larga vitrina con varias pantallas en las cuales se puede ver como las imágenes de rostros son generadas en el tiempo por la mirada de muchos visitantes simultáneamente.

Libros de Arena son instalaciones que consisten en dos cubos de vidrio llenos de arena de modo que al tocarla con las manos, surgen códigos extraídos de la Web interactuando con el movimiento de las manos.

En Libros de Arena emerge parte de la dinámica de interrelación textual que constituye la Web por un instante, materializándose en las imágenes de los códigos y contenidos de sitios que surgen y siguen el juego de las manos en la arena para luego desaparecer.



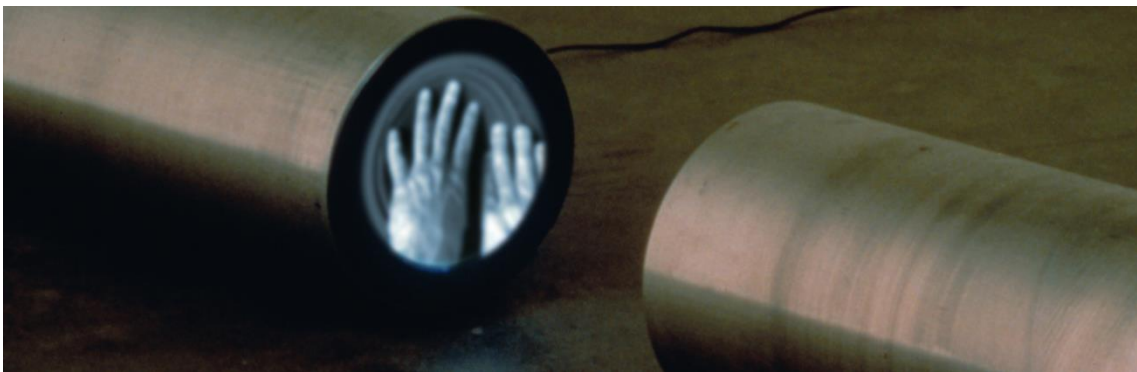
¹³**Tony Oursle** es un artista multimedia especializado en instalaciones, performances y videocreaciones. Es conocido por su innovadora combinación de vídeo, escultura y performance.

La luz, en todas sus variantes, es un elemento muy presente en la obra de Oursler. el artista tituló una de sus exposiciones I hate Darkness, I love Light (“Odio la oscuridad, amo la luz”), en la que explora la historia de la tecnología virtual, desde la cámara oscura hasta Internet.

A principio de los años 90, Oursler realiza su primera “luz parlante” con el objetivo de denunciar la interpretación reduccionista de los medios de comunicación, cuyas herramientas básicas son el audio y la luz, pero mediatizados negativamente por la palabra. Estos trabajos son instalaciones integradas en distintas maneras a la arquitectura. El trabajo más reconocido es Street Light, el primer proyecto público de Oursler, en el que una farola ejerce como si de un personaje se tratara.



¹⁴**Gary Hill** artista americano que vive y trabaja en Seattle, Washington. A menudo considerado como uno de los artistas fundamentales en el videoarte, basada en la obra de un solo canal y toma de video e instalaciones en sonido de los años 70 y 80, que, de hecho, comenzó a trabajar la escultura de metal a finales de los 60. Hoy en día es más conocido por sus instalaciones y performance, con un lenguaje innovador con las nuevas tecnología como lenguaje. Trabaja una gran variedad de temas que van desde el aspecto físico de la lengua, la sinestesia y enigmas perceptivos al espacio ontológico y la posibilidad de la interactividad. Su influyente obra ha sido expuesta en la mayoría de los principales museos de arte contemporáneo de todo el mundo.



¹⁵**Nam June Paik** artista nacido en Corea del Sur, fue un compositor y video artista en la segunda mitad del siglo XX. Se dice de este artista que es uno de los padres del video arte, con esculturas realizadas en su mayoría con aparatos de televisión formando figuras o a modo de instalación con Trabajos como, Algo del Pacífico (1986), una estatua de un Buda sentado frente a su imagen en un circuito cerrado de televisión.



Supercarretera electrónica, Estados Unidos Continental, Alaska, Hawai, es un ejemplo de su crítica cultural. Con esta pieza, Paik da su visión acerca de una cultura estadounidense obsesionada con la televisión, la imagen en movimiento, y las cosas brillantes.



¹⁶ **Daniel Canogar** artista español, que trabaja como artista visual con fotografía, el video y la instalación. Ha realizado diversos trabajos en espacios públicos, entre ellos *Waves*, que es una pantalla escultórica de Leds instalada permanentemente en el atrio del 2 Houston Center en Houston.



Travesías, una escultura de LEDs realizada para el atrio del Consejo de la Unión Europea en Bruselas con motivo de la presidencia española de la Unión Europea. *Constelaciones*, el mosaico fotográfico más grande de Europa creado para dos puentes peatonales que cruzan el río Manzanares en Madrid. Intervención en la puerta de Alcalá con un video mapeado en la noche en blanco de Madrid.

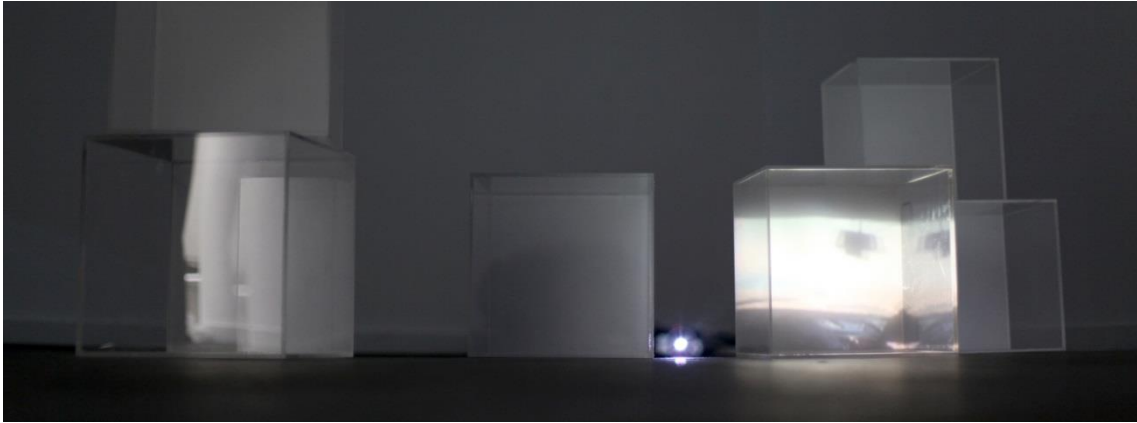
15 Los mundos de Nam June Paik 2001
16 Página web oficial Daniel Canogar

Página web oficial Nam June Paik
Otras geologías : Centre d'Art la Panera 2005
páginas. 33,34



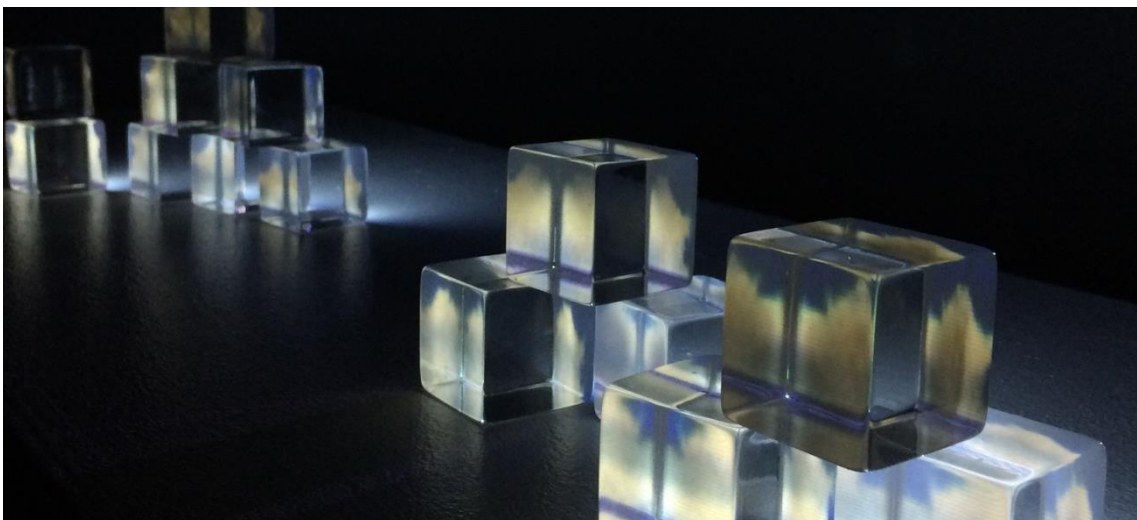
¹⁷**Andreawolf** un artista Chilena, su trabajo consiste en la investigación sobre el tiempo, la memoria y la imagen. Está interesada en objetos de memoria que producimos (fotos, películas caseras, postales) y la relación entre la memoria personal y las prácticas culturales de recordar. Tecnología, medios de comunicación y la memoria afectan y se transforman entre sí y por lo tanto crear modelos de memoria que tienen forma culturalmente. Crea video instalaciones y esculturas de vídeo para hacer frente a estas cuestiones, lo que representa la tensión entre el recuerdo y el olvido. Trabajar con cortometraje encontrado, con historias anónimas. Deja un espacio abierto para ser llenado por el significado que cada uno de nosotros trae a través de nuestras experiencias personales.

En "*Seis recuerdos nunca tuve*" una re-apropiación de historias anónimas reconociendo al mismo tiempo un sistema en el cual la función del pasado no está determinada por su condición de evento inequívoca, pero donde su significado es más bien constituida con carácter retroactivo y reorganizado en cada punto en el tiempo. En el funcionamiento de recordar el valor del pasado no es el de la verdad, sino de deseo Impulsado por el deseo, la memoria permite tanto la preservación y el borrado, y objetos de memoria puede ser manipulada para facilitar nuevas versiones del pasado.



trabaja con películas caseras encontradas, que crean una nueva narrativa a través del montaje y la yuxtaposición. Las imágenes se proyectan sobre una estructura hecha con cubos de plexiglás transparentes que parecen contener las imágenes. Cada cubo es autónoma y al mismo tiempo parte de un todo. De esta manera, la memoria y el archivo se deconstruyen y re-articulan, permitiendo que todos los momentos que coexisten en una red íntima de espacio y tiempo.

En curso. El tiempo siempre implica una pérdida, como pasa el tiempo, algo que constantemente está quedando atrás, y no está de luto, así como la necesidad de comprender lo que perdura. Imágenes crean la ilusión de que el presente y el pasado coexisten. Entonces nos decidimos a recoger el retrato de todo lo que deseamos recordar o no queremos olvidar. Imágenes convierten en nuestra memoria.



Las imágenes revelan los procesos ocultos por la que la humanidad deja las huellas de su existencia y que cada imagen se convierte en un fragmento de un pasado

irrecuperable. El archivo aparece entonces como un medio potencialmente exitoso de acceder a lo que se ha perdido, la reconstrucción del pasado, la elaboración de todos estos fragmentos a través de métodos de orden y categorización ser pantalla como reliquias. Pero esos métodos de orden y estructura, el recogimiento y la repetición, pueden llegar a ser el sistema de latencia pasiva, en lugar broncearse una dimensión de recuerdo activo.

¹⁸**Miguel Chavelier.** Nacido en la Ciudad de México. Vive y trabaja en París. Miguel Chevalier utiliza los ordenadores como medio de expresión en el campo de las artes visuales. Se ha establecido internacionalmente como uno de los pioneros del arte virtual y digital.

Su obra, experimental y multidisciplinar, aborda el tema de la inmaterialidad en el arte y la lógica inducida por el ordenador, como la hibridación, la generatividad, la interactividad, la creación de redes. Desarrolla diversos temas como la relación entre la naturaleza y el artificio, la observación de los flujos y redes de organización de las sociedades contemporáneas, la imaginación de la arquitectura y las ciudades virtuales, transposición de motivos del arte islámico en el mundo digital. Las imágenes que suministran nos cuestionan constantemente nuestra relación con el mundo.

Miguel Chevalier realiza numerosas exposiciones en museos, centros de arte y galerías de todo el mundo. También lleva a cabo proyectos en el espacio público y arquitectónico.



Trans-Naturalezas in vitro es en la forma de un mini-invernadero. En las paredes de cristal del invernadero se proyectan Trans-naturalezas. es la última generación de flores y jardines virtuales creadas por Miguel Chevalier. Su forma y el desarrollo se inspiran en las formas de árbol del sistema jerárquico de organización o datos aleatorios usando

el principio de raíces, ramas o tallos, hojas o flores. Cada planta es autónoma. Ella nació al azar, florece y muere basada en su "código morfogenética". Todo está en constante metamorfosis. Este invernadero es una arquitectura de la luz, un espacio artificial que contiene un carácter generativo perpetuo devenir.

Pixel Wave es una alfombra gigante de luz que cubre el piso del Centro Nacional de Diseño. Diferentes "tablas de gráficos de color" donde sucede al azar, alternando entre los patrones de ondas compuestas en referencia al mundo digital (píxeles 0 y 1, la representación simbólica del código binario, símbolos asociados con nuestros teclados de ordenadores (letras, puntos) ; símbolos matemáticos (+ x -), dibujar formas en alfabeto plástico Auguste Herbin.



Es un universo en constante cambio. Gracias a los sensores de presencia, este mundo fluido reaccionó a la circulación de los visitantes. Sus movimientos amplifican su pie bajo la tensión de estos píxeles.

Cronograma de desarrollo de todo el proceso realizado.

	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre
Investigación conceptual.	Yellow				White		
Creación plástica de la obra.	White				Orange		White
Investigación de la imagen	White					Red	
Memoria	White				Purple		

- Investigación sobre la idea de la obra; recopilando información, buscando artistas y estilos artísticos relacionados con mi obra, realizando bocetos y pruebas con maquetas.
- Realización de los cubos y compra de material.
- Investigación y construcción de la obra además pruebas de imagen para su presentación final.
- Realización de la memoria escrita.

Presupuesto detallado del trabajo.

TIPO	CANTIDAD	PRECIO
Tablero DM 200x120cm	2	40€
Cola sintética	1L	3,50 €
Grapas 6mm	100Ps	2,50€
Lijas distintas granulaciones	6 Hojas	3€
Látex concentrado	750ml	7,50 €
Pintura de esmalte	2L	19,50€
Aguarrás	1L	
Brochas	1 Blíster	3,20€
Material de desgastes	Lápices, Papel...	5€
TOTAL		89€

Para la proyección de las imágenes se requiere de dos proyectores y dos ordenadores, para esta ocasión ha sido un préstamo del equipo universitario. En caso de otras exposiciones entraría dentro del presupuesto como parte contabilizadora para el presupuesto.

Ordenadores	2 Unidades	25€
Proyectores	2 Unidades	65€
TOTAL		90€
Total de la obra incluido alquiler de equipo.		179€

Referencias bibliográficas y otras fuentes de información

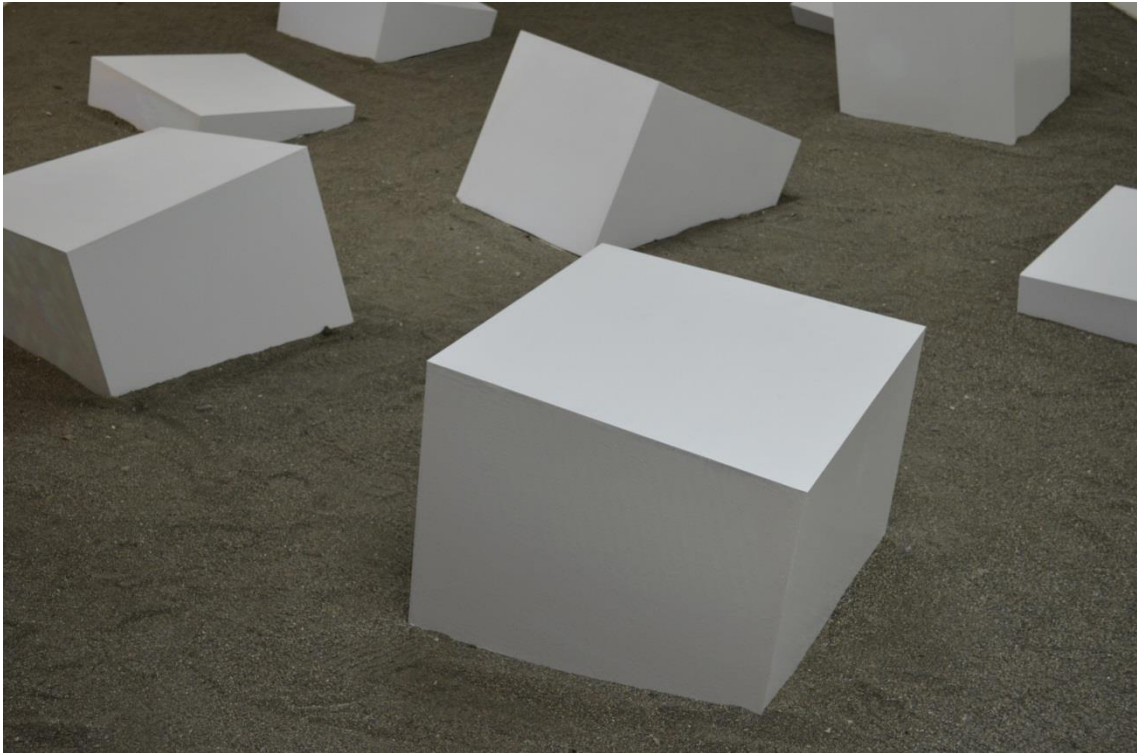
- El arte del video José Ramón Pérez, ediciones del serval, Barcelona 1991.
- Tecnologías del yo y otros textos afines / Michel Foucault Michel Barcelona Paidós Ibérica, I.C.E. de la Universidad Autónoma de Barcelona, 1990
- Doug Aitken, 99 cent dreams / Doug Aitken. Aspen, CO, Aspen Art Press, 2008
- Doug Aitken, sleepwalkers / Doug Aitken New York, Museum of Modern Art, 2007
- Doug Aitken, Daniel Birnbaum, Amanda Sharp, Jörg Heiser. London, Phaidon, 2001.
- Gary Hill, poeta de la percepción David Barro, Hele Porto: Mimesis, 2003
- Hand heard-withershins-midnight crossing / Gary Hill, Barcelona, Museu d'Art Contemporani de Barcelona, D.L. 1998
- Arte minimalista edición de James Meyer. London : Phaidon, 2005.
- Arte minimalista, Daniel Marzona,koln, taschen, 2004
- Los mundos de Nam June Paik, John G. Hanhardt. Paik, Nam June, 1932-2006. Bilbao, Museo Guggenheim Bilbao, cop. 2001.
- Otras geologías, Centre d'Art la Panera, de l'11 de novembre al 15 de gener de 2006 / Daniel Canogar, Lleida, Centre d'Art la Panera, D.L. 2005
- Arqueologías del exceso, Daniel Canogar conversa con Glòria Picazo / David Pérez, Valencia, Editorial de la Universitat Politècnica de València, 2006.
- Arte digital, nuevos caminos en el arte/ Wolf Lieser, con la colaboración de Tilman Baumgartel, Postdam, H.F.Ullmann, cop. 2010
- El arte ensimismado, Xavier Rubert de Ventós, Barcelona, Editorial Anagrama S.A, 1997.

La web

- es.wikipedia.org/wiki/Primavera_%C3%81rabe
- tonyoursler.com
- marianosardon.com
- dougaitkenworkshop.com
- vitamin-arte.com
- garyhill.com
- danielcanogar.com
- andreawolf.org
- paikstudios.com
- artishock.cl/2012/01/03/artistas-bvam-andrea-wolf/
- miguel-chevalier.com
- culturainquieta.com
- rae.es
- youtube.com/results?search_query=miguel+chavelier
- nuevatecnologiasenelarte.blogspot.com.es
- xataka.com/otros/arte-y-tecnologia-cuando-ambos-se-encuentran-en-un-museo
- theverge.com/2014/7/3/5867225/digital-revolution-barbican-london-exhibition-photo-essay
- elarteylatecnologia.com
- hcgilje.wordpress.com/vpt/
- youtube.com/watch?v=tYmiDt35obk

Dossier Grafico

En primer lugar la visión de la escultura iluminada por la luz ambiente, pudiendo observar bien los elementos que componen la obra.









La obra toma otro carácter cuando la única luz en la zona de la instalación es la de los proyectores que reflejan las imágenes en los cubos.



