

Instalación Final. Parte 2

Way to nowhere.

Ángel Rodríguez

Índice

1. Introducción
2. Marco Conceptual
3. Referentes
4. Transfer
5. 3D
6. Resultado Final
7. Conclusiones
8. Bibliografía



El capitalismo actual está determinado por formas de producción inmateriales e incorpóreas. No se producen objetos físicos, sino objetos no-físicos como informaciones y programas [...]. Para incrementar la productividad no se superan resistencias corporales, sino que se optimizan procesos psíquicos y mentales. El disciplinamiento corporal cede ante la optimización mental.

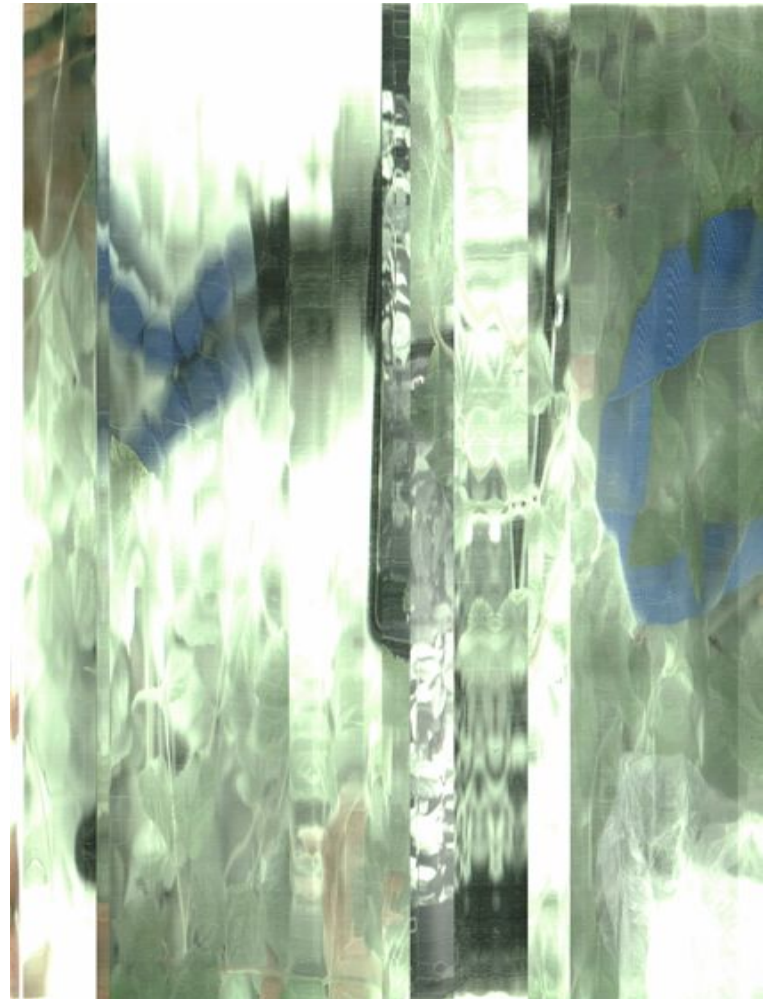
Byung-Chul Han- Psicopolítica Neoliberalismo y nuevas técnicas de poder- Herder. 2014

1. Introducción

En la siguiente memoria se presenta el proceso de trabajo del ejercicio de transfer y el realizado a partir de la impresión en 3D. He decidido hacer una única memoria para los dos ya que un proyecto vertebra al otro tanto en concepto como en resolución. Además, los dos trabajos están concebidos para ser expuestos como una única instalación, como se explicará a continuación.

De este modo, el proceso de trabajo parte del ejercicio que había realizado con el escáner anteriormente. Me parecía que las imágenes que había conseguido podían dar mucho juego al transferirse sobre un nuevo material, así como podían servir como punto de partida, o más bien como motivo, para generar una nueva pieza en tres dimensiones.

En definitiva en los siguientes apartados se exponen las distintas partes del proceso de este proyecto, partiendo del mapa conceptual y los referentes, para llegar al proceso de trabajo que culmina en el resultado final.



2. Mapa Conceptual

Cómo ya se había explicado antes, en la memoria anterior; mi trabajo juega con cómo el sujeto puede percibir ciertos elementos de manera natural, y o artificial, y cómo nuestro intelecto asimila las imágenes y conceptos irreales que recibimos diariamente por el mass-media.

De este modo, un referente fundamental para la realización de este trabajo ha sido Byung-Chul Han (Seúl, 1959). Este filósofo surcoreano-alemán, muy crítico con el régimen neoliberal actual, explica en su obra cómo los nuevos medios tecnológicos, como las redes sociales e internet afectan a nuestra manera de relacionarnos con los demás y el medio que nos rodea. En obras como *La sociedad del cansancio* relaciona el nuevo paradigma de trastornos psicológicos (fatiga, ansiedad, trastornos de personalidad, etc), con el ideal de positividad presente en la mayoría de redes sociales (facebook, instagram). Su teoría me ha parecido un punto de vista que se relacionaba muy bien con las ideas que quería transmitir en mi obra;

Asimismo, me parecía interesante relacionar su teoría con el concepto de nómada digital. Se trata de el nuevo modelo de trabajo que se sirve de los medios tecnológicos para trabajar de forma remota, o teniendo que desplazarse para cubrir las necesidades del nuevo modelo empresarial “global”: En el primer mundo este modelo se vende como una ventaja y una comodidad para el trabajador, (trabaja cuando quieras, donde quieras,) pero en la realidad se traduce como un modelo perfecto para que las empresas establezcan prácticas como el despido libre, la explotación, o los salarios mínimos.

Teniendo en cuenta estos conceptos y los medios con los que voy a trabajar (el 3D y el transfer), he decidido partir de las imágenes que había creado para generar una instalación pensada para en cierto modo ser, como un saco de dormir, un medio estético para el descanso en cualquier parte. Siguiendo el concepto de obra portátil. En definitiva mi intención se basa en partir de objetos cotidianos (una cama, una maceta), para generar un nuevo significado en ellos incorporándoles algo nuevo, ajeno.

3. Referentes



John Everet Millais, Ofelia. 1851. Óleo sobre lienzo

Uno de los primeros referentes que se me vino a la cabeza cuando empecé a proyectar este trabajo fue la escuela prerrafaelita. De ellos me llama la atención la exaltación que hacen de la naturaleza, teniendo en cuenta que este grupo tiene germen en plena revolución industrial, me parece que, aunque sea contextualmente, guarda relación con la dicotomía, entre la representación de lo natural y lo artificial, que quiero representar en mi trabajo.

Ya entrados en el siglo XX, como había expuesto en la anterior memoria, Giuseppe Penone es otro artista fundamental a la hora de realizar mi trabajo. Su trabajo gira en torno a la relación de la mano del hombre con el medio natural, alterándolo y deformándolo.

También Hans Haacke, artista muy comprometido con la crítica a la institución, me ha servido como fuente de inspiración. En concreto con mi trabajo de 3D, como explicaré a continuación, está relacionado con su obra *Circulation*. Quería, en cierto modo, poder emular ese tipo de creación viva que genera en su trabajo a través de conductos en los que el agua se mueve gracias a la propulsión de una bomba.

Por otra parte me he fijado también la obra de Helio Oiticica porque me interesa como represente el espacio de su Brasil natal a través de plantas tropicales, ya que en mi proyecto también quería incorporar algún elemento natural real.

En definitiva he estado buscando a artistas que trabajasen con el medio textil, ya que para el proceso de transfer quería hacer lo que había señalado como un espacio de relax. Me ha llamado la atención la obra de Robert Morris, por su aspecto escultórico, la de Ernesto Neto, por las formas que generan en las que el espectador se puede acostar e interactuar con ellas, y la de Mike Kelley, por su empleo de elementos cotidianos como manteles, alfombras, mantas. Por otra parte también tomé como referencia los futones japoneses, ya que me parecen unas formas muy compactas, simples y al mismo tiempo bellas, que puedes usar en casi cualquier sitio. en



Giuseppe Penone, Seguirá creciendo a excepción de este punto 1968-2003, árbol y bronce



Hans Haacke, Circulation, 1969; agua, bomba de aire, turbina de plástico, tuberías y conectores, dimensiones variables



Helio Oiticica: Tropicalia (1967-68), madera, telas, arena, plantas, gravilla.



Robert Morris: (las dos) Untitled, 1969, Fieltro



Ernesto Neto, Sin Título. 1970, tela, plástico.



Mike Kelley, Lumpemprole. 1991, Tápiz.



Futón japonés.

4. Transfer

Además de los referentes que acabo de presentar, para la realización de este proyecto me he inspirado en fotografías que había estado realizando desde hace un tiempo. En todas ellas se puede ver como diversos elementos cubiertos por telas forman objetos con aspecto escultórico. En concreto, la fotografía de la derecha se trata de un saco de dormir envuelto en una funda. Esta imagen muestra el tipo de obra a la que quiero llegar, un objeto blando, cómodo, que a la vez adquiere un nuevo significado al verse como obra artística.

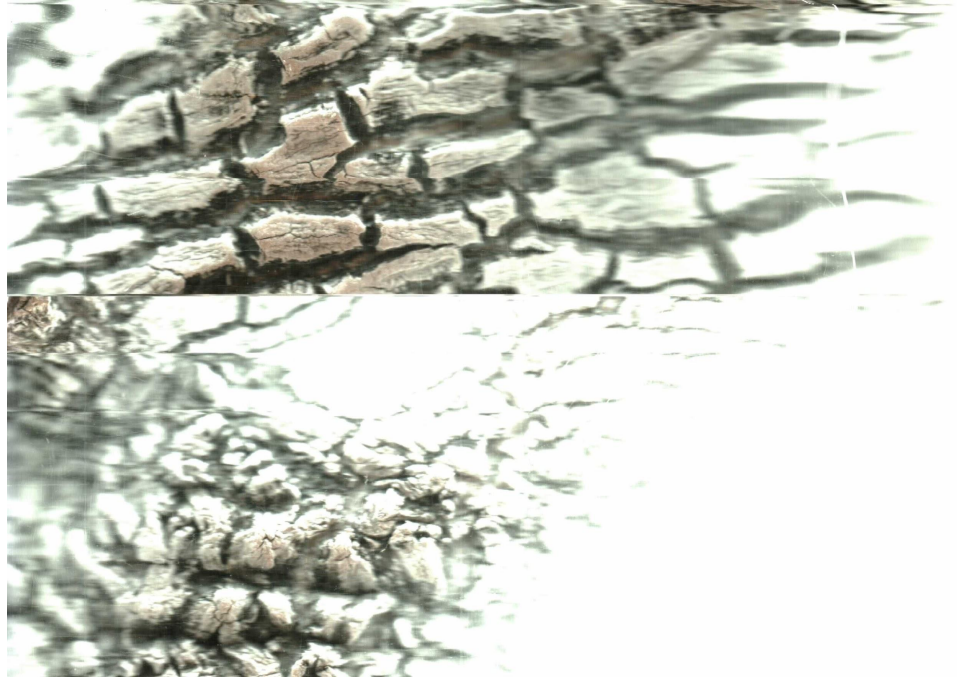
De este modo he elegido los diversos elementos que conforman una cama (una almohada, un futón, y un edredón) como objetos para realizar el transfer. Como quería que fuesen objetos transportables yo mismo confeccioné el futón, para que fuese lo más ligero posible sin perder la parte de comodidad. Mi intención es que sobre estos útiles el transfer actúe como un nuevo significante. Por ello decidí elegir las imágenes de escáner, como se a continuación, más adecuadas en cada caso. Para que el print que genera el transfer no quedase como un estampado de sabanas normales, decidí dejar en cada caso rastros y marcas. Incluso repetí el mismo transfer encima una y otra vez, ya que me parecía que conseguía un efecto más expresivo



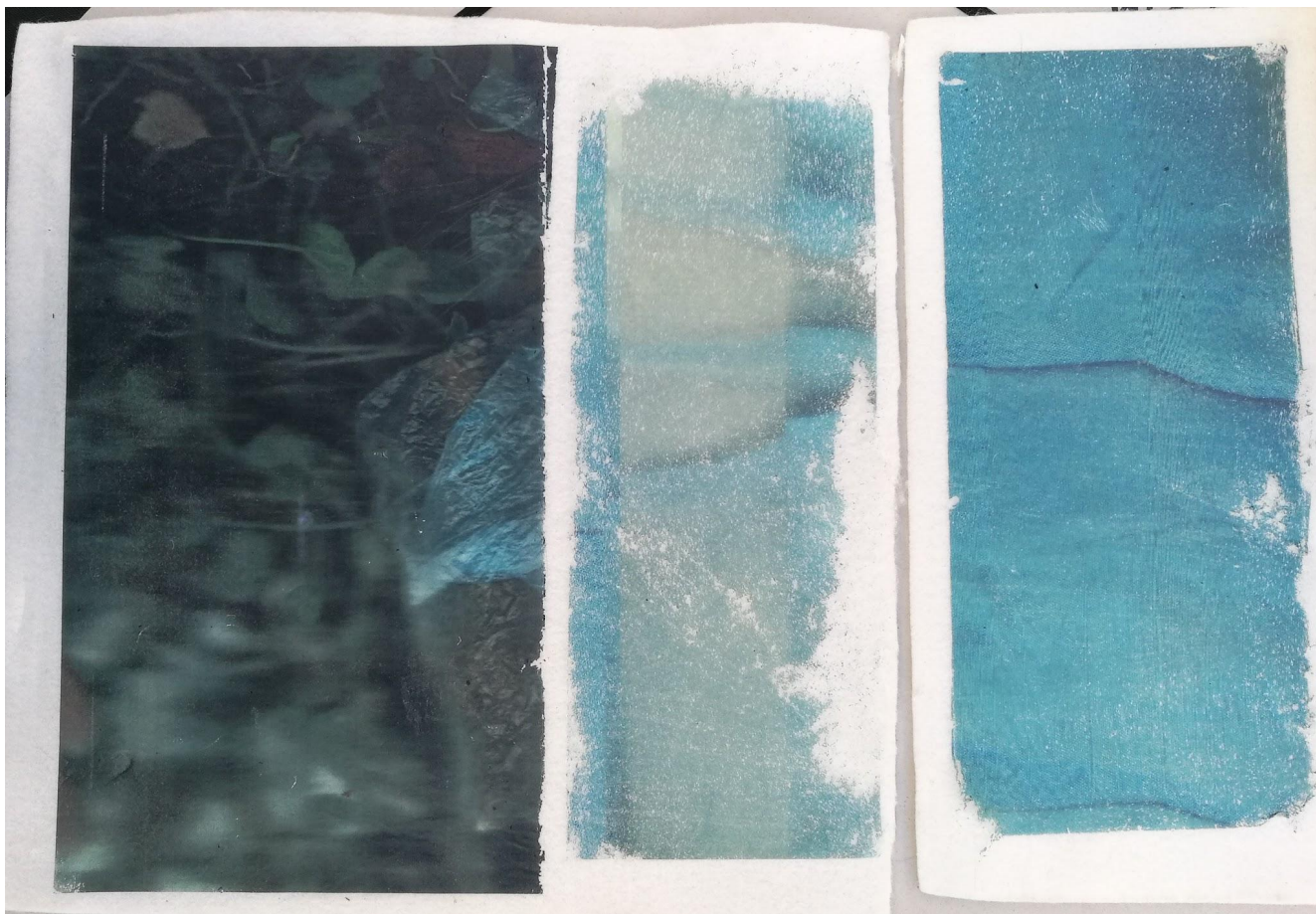


Serie fotográfica que sirve como punto de partida, en este caso las fotografías han sido sacadas en Corea, en un mercado y en la clínica de un médico.

Proceso de trabajo.



Primeras imágenes que use en el transfer, las cuales decidí cambiar por otras a posteriori

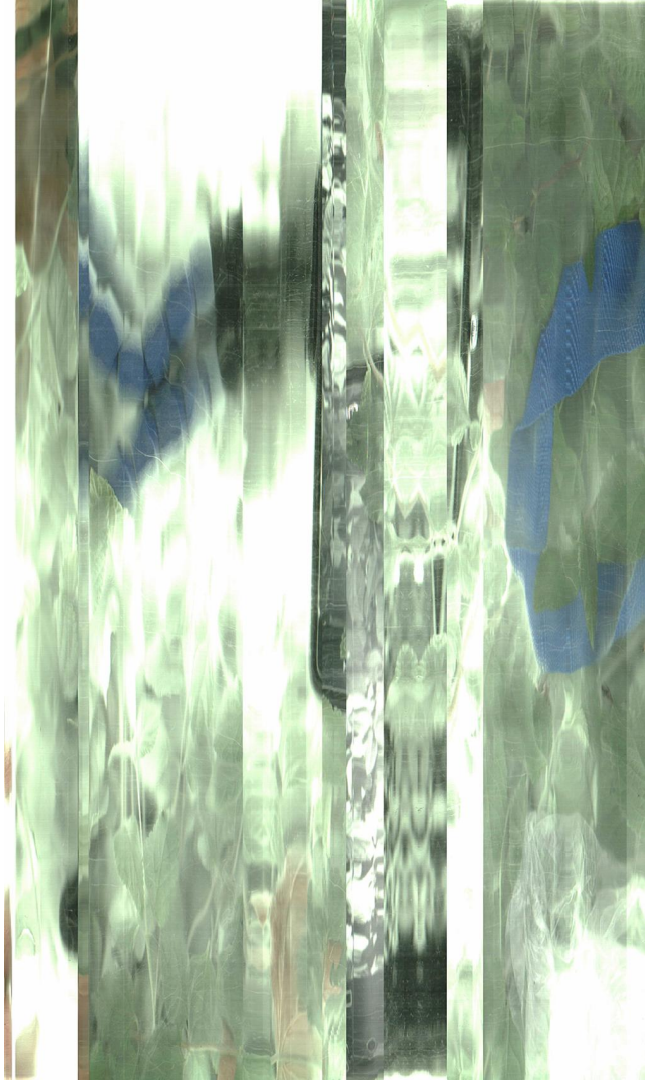


Primeras pruebas de transfer, realizadas sobre fieltro.



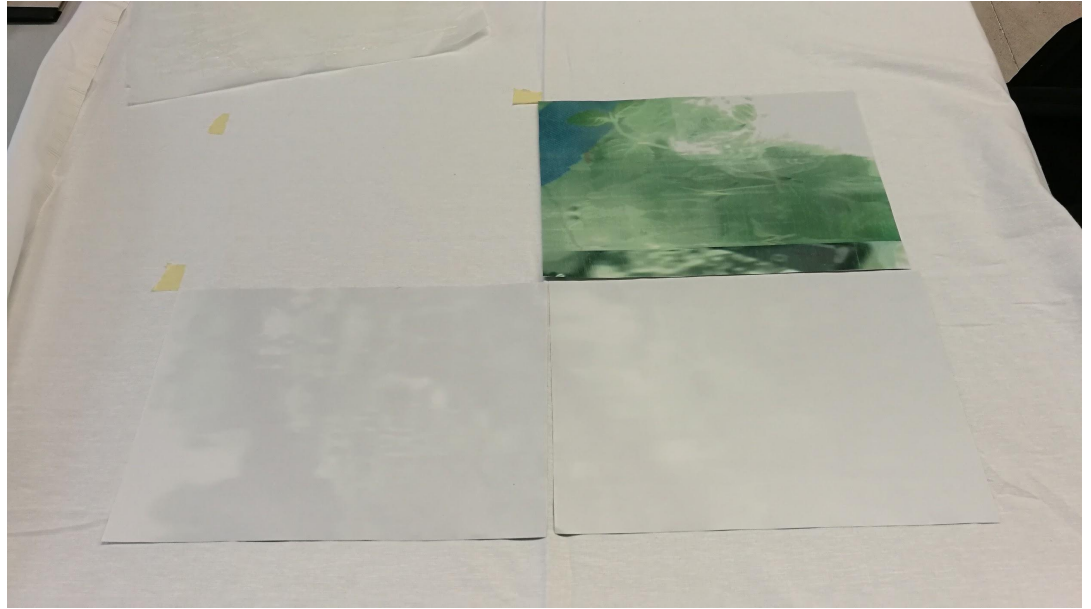
Imagen escogida para ser transferida sobre el edredón. Se trata de un escáner realizado sobre un contenedor de escombros, en el que había restos de plantas y bolsas con tierra. Me parecía que esta textura podría darle un nuevo carácter al edredon, un elemento blandito .

Imágenes empleadas en para transferir sobre el cojín y el futón respectivamente. Elegí estas imágenes porque me parecía interesante crear una especie de “cama” de hojas, en la que te pudieras tumbar. Además en ellas aparece el teléfono móvil como elemento tecnológico que se entremezcla con el medio natural.





Maqueta inicial para ver cómo se relacionan los elementos en el espacio. Para mi es muy importante que las distintas partes formen un conjunto y las formas se compensen.



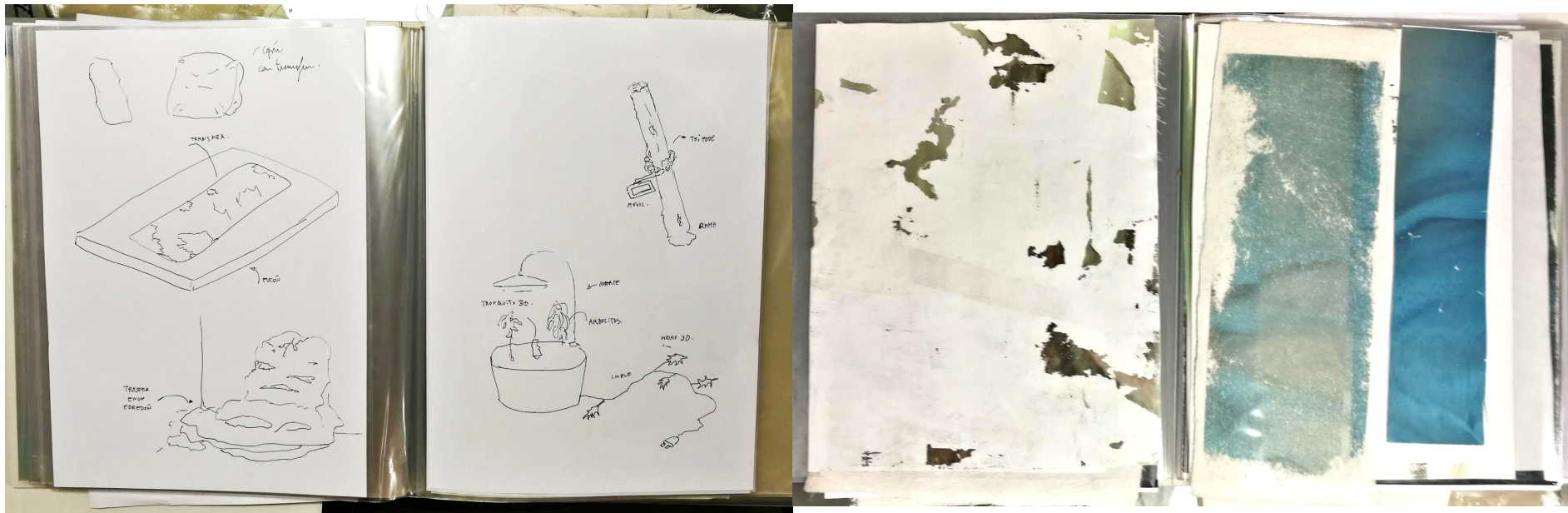
Proceso de la elaboración del transfer.



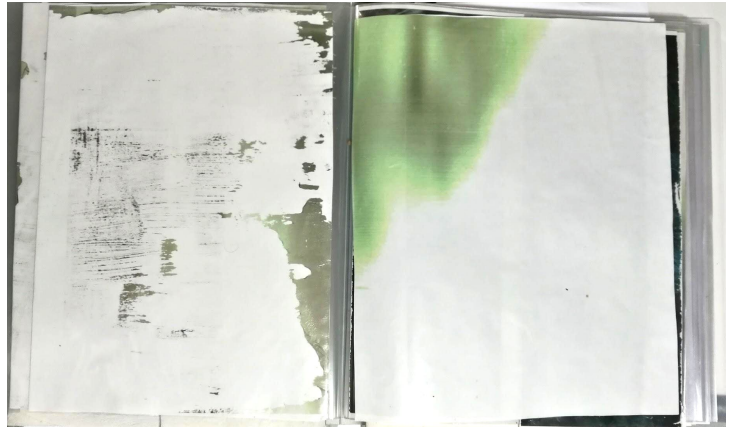
Prueba del espacio antes de realizar la confección del futón, en un principio iba a montar el trabajo en la proyect room. Para poder proyectar una animación en 3D, después decidí crear un artefacto con el móvil para proyectar el video, ya que el transfer lucía mejor en la T4

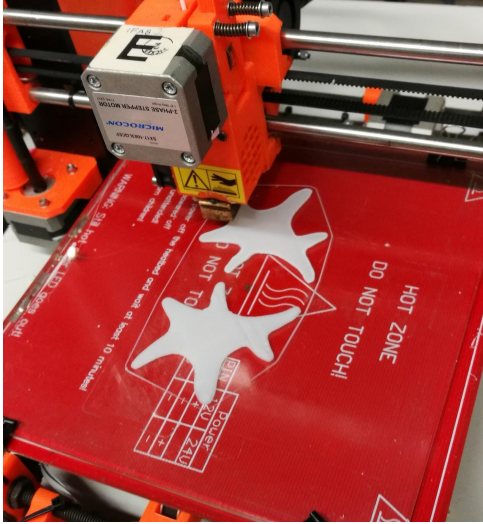


Empaquetado de las piezas



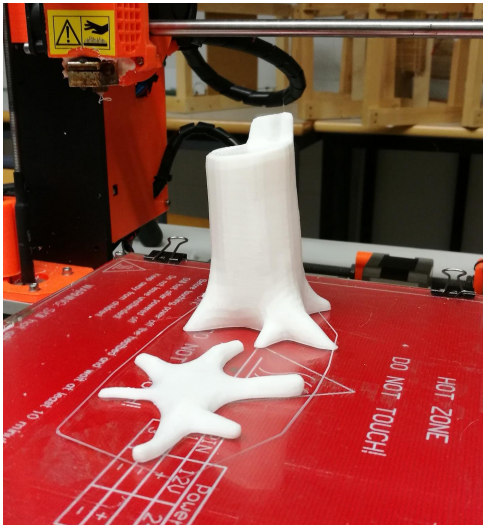
Imágenes del cuaderno de trabajo, bocetos, recortes, pruebas, restos, etc.



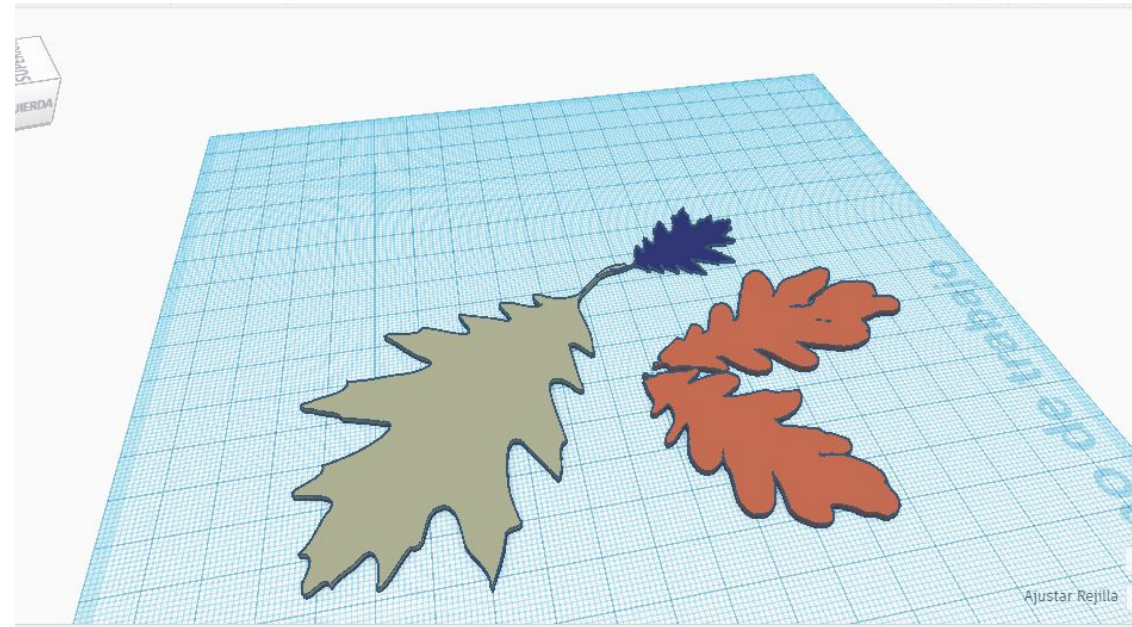


Sin embargo, me pareció interesante seguir con el proceso de la animación en 3D para vertebrar las dos partes del proyecto. De este modo, modele con maya una cama y una sábana, como se ve a continuación, e hice una recreación de cómo quedaría el proyecto, con una herramienta que me permitía “transferir” las imágenes al modelado en 3D (añadiendo textura a los Nurbs). A partir de ahí realicé un video en el que la sábana colgada se mueve con el viento.

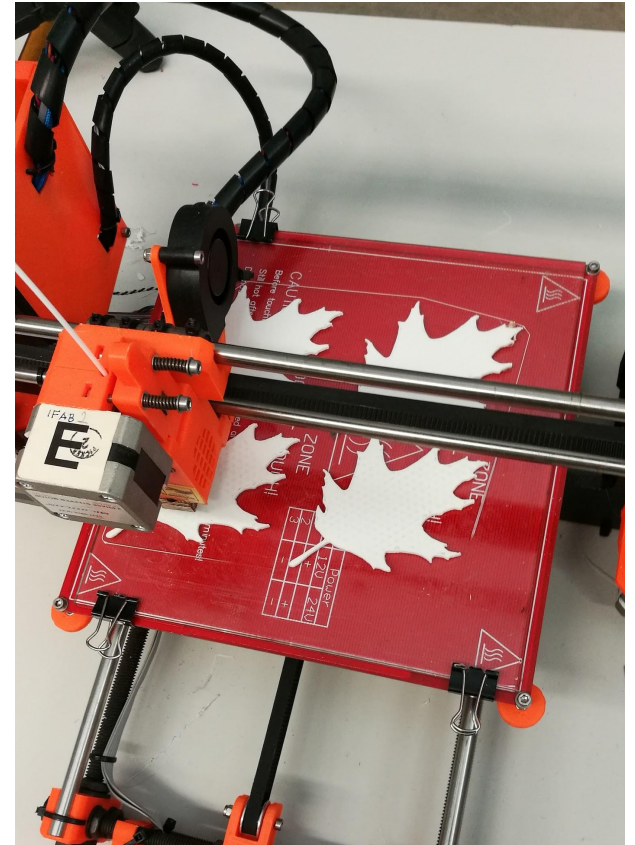
Después de realizarlo hice varias pruebas para ver como incluiría el video en la presentación del proyecto. Primero probé proyectándolo en un monitor, pero me parecía llamaba mucho la atención y desentonaba con el resto de las partes. Después pensé en proyectarlo sobre la pared, pero al presentarlo en la T4 no se vería demasiado bien. Finalmente decidí crear un artefacto con un tronco y el trípode de mano, para poder emitirlo en mi móvil. Éstos habían sido los objetos que usé para el escáner, por lo que me parecía que sería interesante incluirlos en el resultado final.

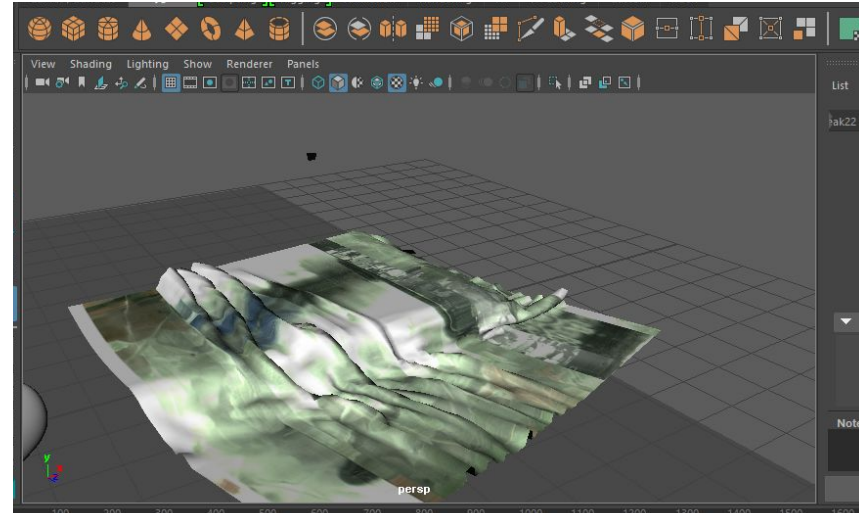
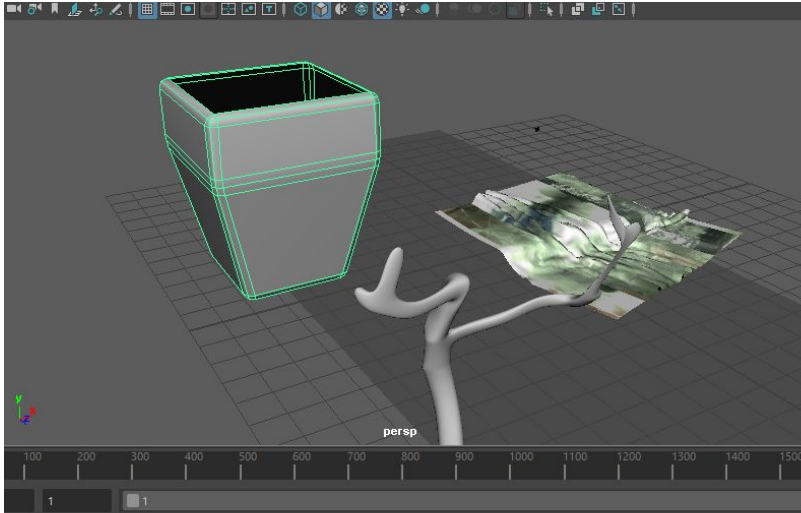


Por otra parte, para completar el trabajo, compré un macetero que tiene incorporada una luz con el que pueden crecer plantas. Con el se pueden cultivar plantas en casi cualquier sitio, y es de tamaño reducido, por lo que quedaba muy acorde con el resto de elementos. Decidí incorporar las hojas al cable de esta estructura, pareciendo que crecen desde el mismo. Además imprimí un tronquito que modele con el maya, para dar la impresión de que algo crece de la nada.



Prueba en el Tinkercad de distintos modelos de hoja de roble

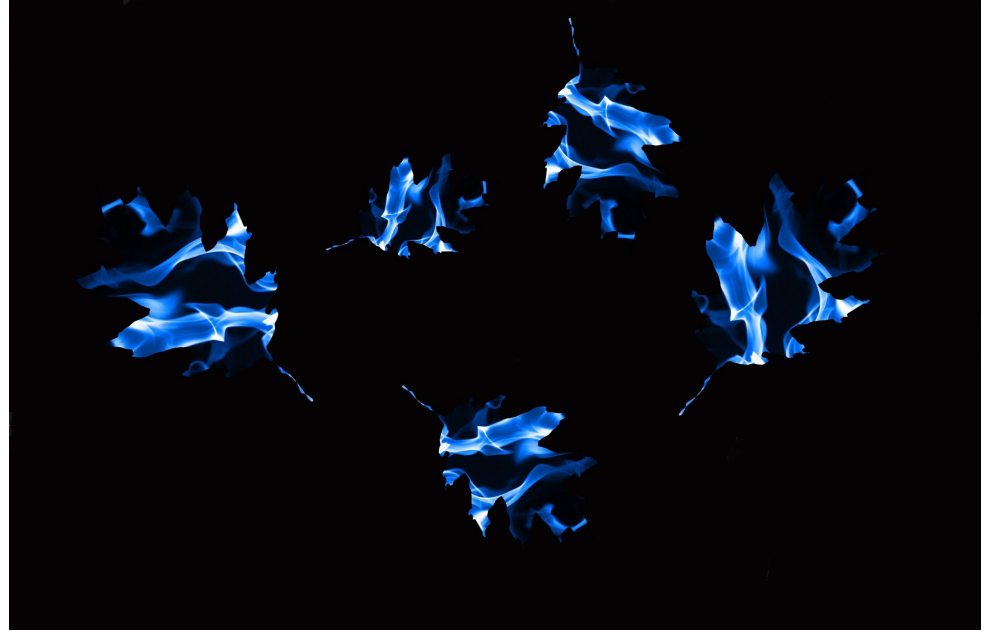




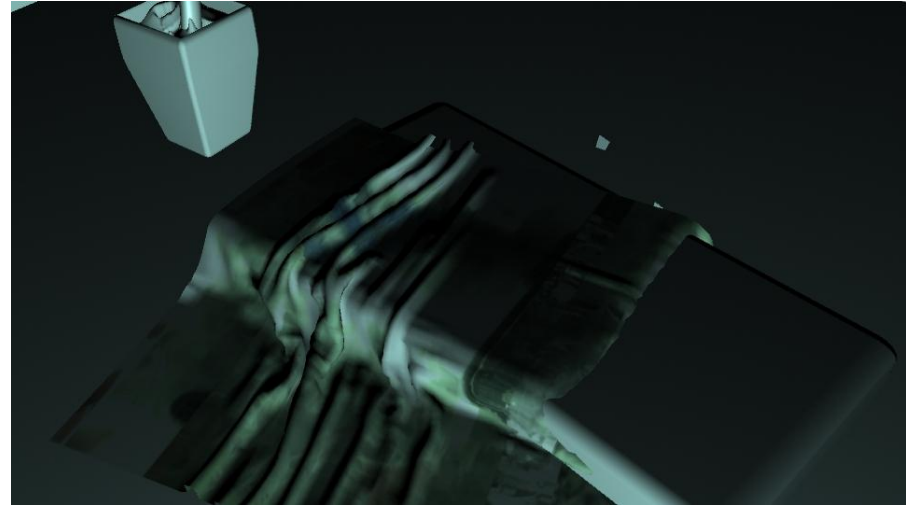
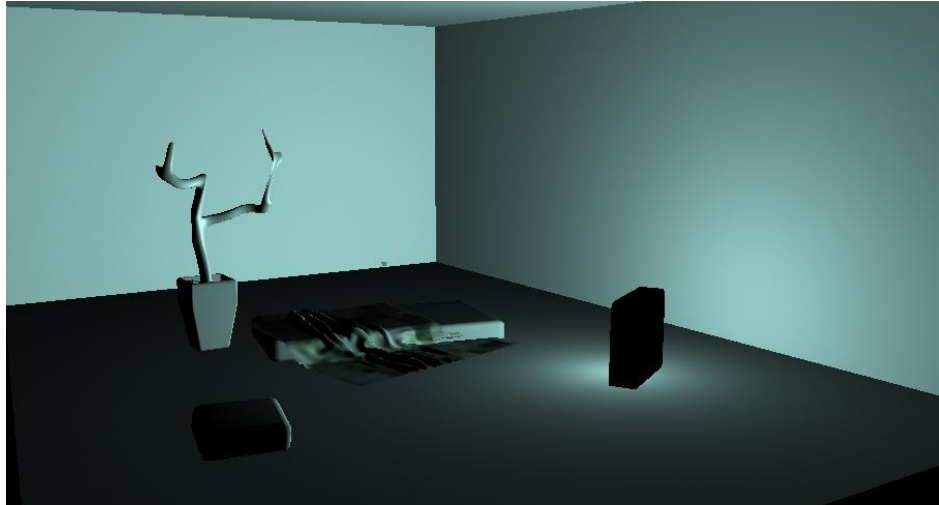
Proceso de Modelado en Maya



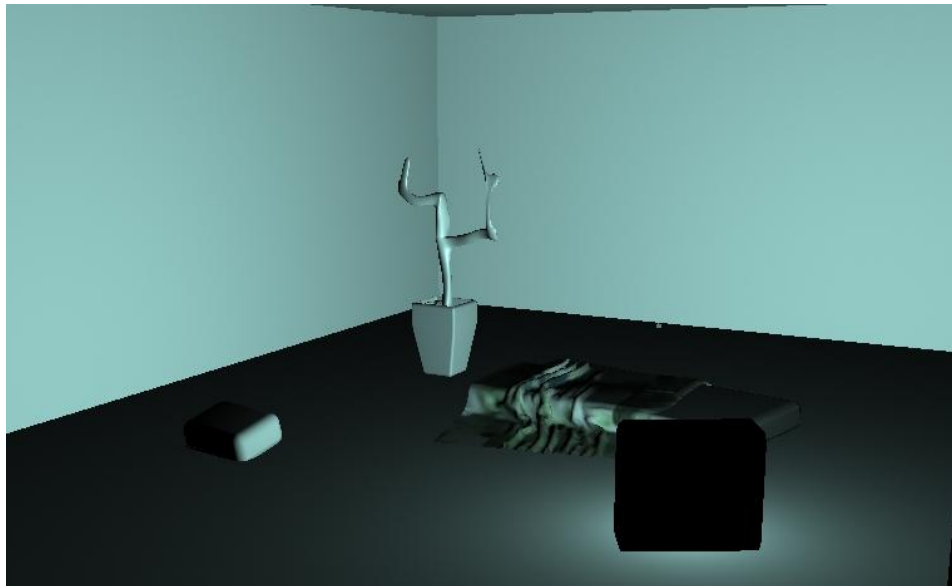
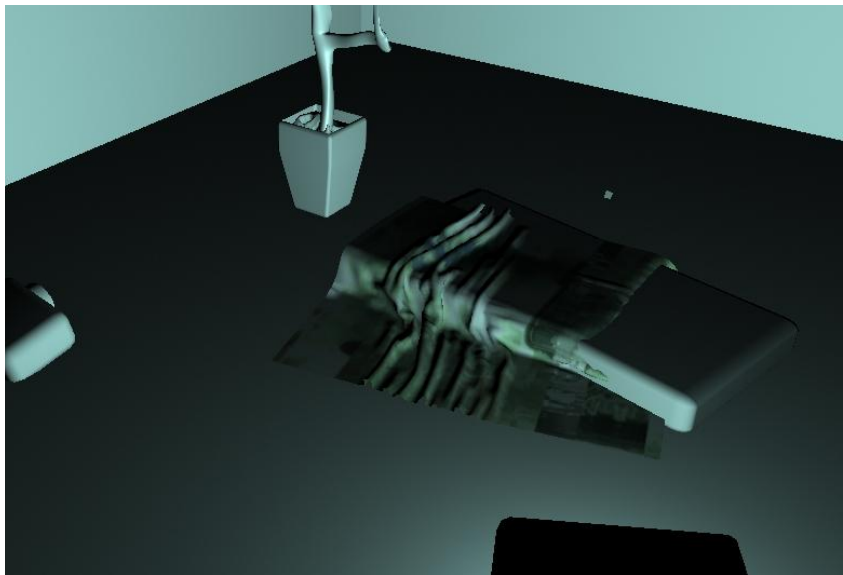
Prueba de la proyección del video



Collage realizado para ver como quedaría una proyección sobre las hojas, idea finalmente descartada



Recreación de la instalación del proyecto, pensada en un principio en penumbra

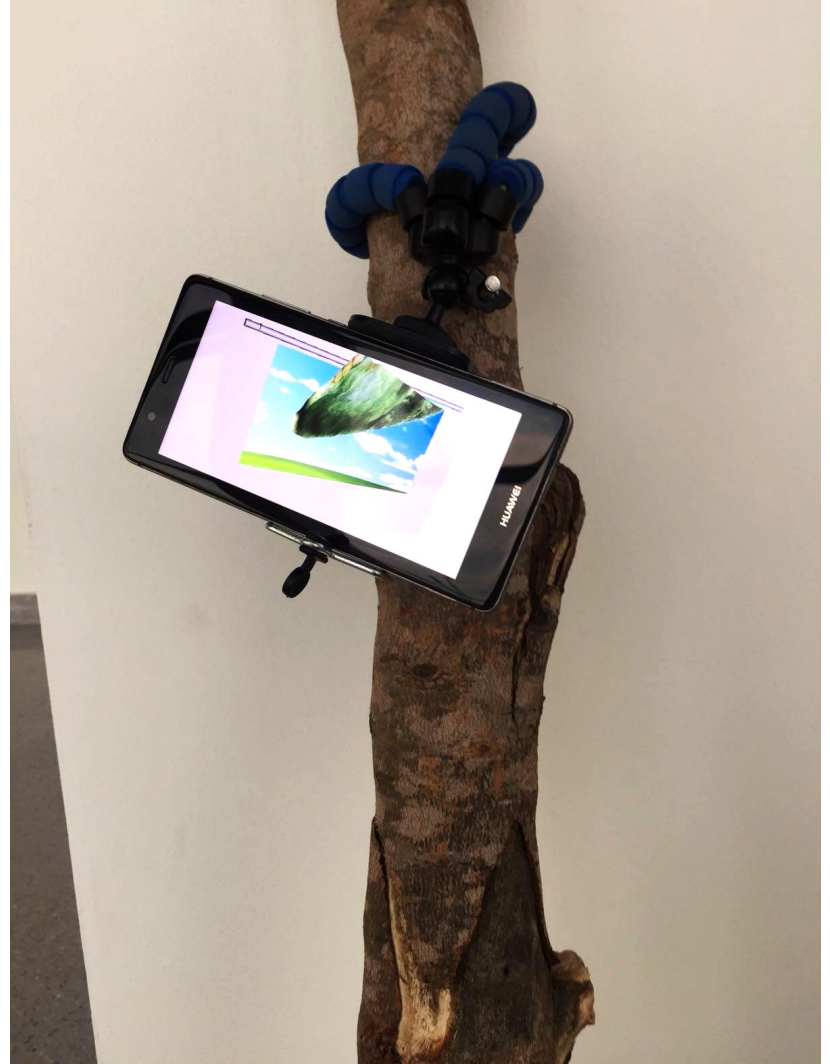


Resultado Final.
Título: way to nowhere













Conclusiones

Este ha sido un proyecto que ha constado de muchos procesos, pruebas, cambios y adaptaciones. Creo que ese es el mayor aprendizaje que me he podido llevar en con este ejercicio. Por una parte, he tenido que adecuar mi proyecto a las necesidades temporales y espaciales, además de los medios disponibles. Es decir, he tenido que hacer las modificaciones oportunas (elegir los materiales, la forma de la proyección, la maceta, etc), alterando el resultado que había concebido en un principio. Aún así, las decisiones que he ido tomando han sido en detrimento del mejor resultado posible, por lo que creo que me ha servido como un ejercicio de síntesis.

En definitiva, estoy bastante satisfecho con el resultado final. Creo que se trata de un proyecto muy interesante con el cual me gustaría seguir trabajando en el TFG que voy a realizar con Suri Kim, el cual va a seguir tomando como punto de partida los conceptos que hemos utilizado en la realización de este proyecto.

Siempre hay cosas que se quedan en el tintero, o más bien pasos que podría haber dado para darle aún más la vuelta al trabajo. Aún así, me doy por satisfecho por poder haber investigado bastante con estas técnicas. En el futuro, me gustaría poder seguir trabajando con el 3D y el transfer, pudiendo ahondar aún más en sus posibilidades matéricas y expresivas.

Bibliografía

BYUNG-CHUL, HAN. *Psicopolítica Neoliberalismo y nuevas técnicas de poder*. Herder, 2014

HAACKE, HANS. *Once upon a time...* Black dog Publishing, 2013

GUASH, ANNA MARIA. *Arte y globalización*. Universidad de Bogotá, 2004.

VVAA, *Giuseppe Penone, Spacio Di Luce*. Withechapel Gallery, 2012