



UNIVERSIDAD DE LAS ARTES

Escuela de Artes Visuales

Presentación artística

Extinto y perpetuo

Previo la obtención del Título de:

Licenciada en Artes Visuales

Autor:

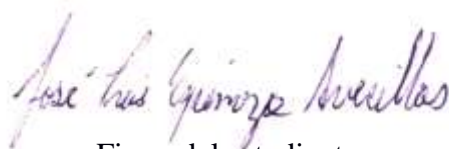
José Luis Espinoza AVECILLAS

GUAYAQUIL - ECUADOR

Año: 2021

Declaración de autoría y cesión de derechos de publicación de la tesis

Yo, José Luis Espinoza AVECILLAS, declaro que el desarrollo de la presente obra es de mi exclusiva autoría y que ha sido elaborada para la obtención de la Licenciatura en Artes Visuales. Declaro además conocer que el Reglamento de Titulación de Grado de la Universidad de las Artes en su artículo 34 menciona como falta muy grave el plagio total o parcial de obras intelectuales y que su sanción se realizará acorde al Código de Ética de la Universidad de las Artes. De acuerdo al art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad E Innovación* cedo a la Universidad de las Artes los derechos de reproducción, comunicación pública, distribución y divulgación, para que la universidad la publique en su repositorio institucional, siempre y cuando su uso sea con fines académicos.



Firma del estudiante

*CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN (Registro Oficial n. 899 - Dic./2016) Artículo 114.- De los titulares de derechos de obras creadas en las instituciones de educación superior y centros educativos.- En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos.

Miembros del tribunal de defensa

Cristian Villavicencio Ruíz

Tutor del Proyecto

José Andrade Briones

Miembro del tribunal de defensa

Carlos Terán Vargas

Miembro del tribunal de defensa

Agradecimientos:

Agradezco a mi tutor Cristian Villavicencio, y a mi familia por todo su apoyo

Dedicatoria:

A mi padre, Vicente Walter Espinoza
Avecillas, a mis abuelitos Rosa
Arreaga, Luis Gilberto Avecillas,.....

Resumen

Extinto y perpetuo es una exposición que nace de la mezcla de mi experiencia durante la carrera y el interés del concepto de pérdida y vacío. Durante el tiempo que llevo en la carrera he llegado a la conclusión de que la forma en que se realizan las exposiciones es en la mayoría de los casos muy parecida, llevo mucho tiempo pensando en cómo dinamizar el espacio expositivo y que sea más lúdico, lo que me ha llevado a investigar las posibilidades de los nuevos medios para este fin. Otra de mis preocupaciones, es que he notado que el público que asiste a las exposiciones suele ser el mismo, personas que de un modo u otro están relacionados con el arte, por lo que me he interesado por cómo hacer que las obras y la exposición lleguen a más personas. Tomando en cuenta los sucesos relacionados con el covid 19 he llegado a la conclusión de replantearme como lograr una experiencia expositiva potenciando los nuevos medios con mis intereses, haciendo un proyecto que llegue al mayor público posible en todas partes, mientras dinamizo la experiencia expositiva.

Palabras Clave: Dinamizar, presencia, habitar, lúdico, experiencia. (máximo 5 palabras)

Abstract

Extinto y perpetuo” is an art exhibition that born from the mixture of my experience during the career and the interest in the concept of loss and emptiness. During the time that I have been in the career I have come to the conclusion that the way in which the exhibitions are held is in most cases very similar, I have been thinking for a long time about how to dynamize the exhibition space and make it more playful. Which has led me to investigate the possibilities of new media for this purpose. Another of my concerns is that I have noticed that the public that attends the exhibitions is usually the same, people who in one way or another are related to art, so I have been interested in how to make the works and the exhibition reach more people. Taking into account the events related to covid 19, I have come to conclusion of rethinking how to achieve an exhibition experience promoting new media with my interests, making a project that reaches the widest possible audience everywhere, while dynamizing the exhibition experience.

Palabras Clave: Presence, dynamize, playful, inhabit, experience (máximo 5 palabras)

ÍNDICE

| | |
|---|----|
| Índice de imágenes..... | 9 |
| Glosario..... | 10 |
| Capítulo 1 | |
| Introducción..... | |
| 1.1 Motivación..... | 11 |
| 1.2 Antecedentes..... | 12 |
| 1.3 Pertinencia..... | 18 |
| 1.4 Declaración de Intención..... | 19 |
| Capítulo 2 | |
| Genealogía..... | 20 |
| 2.1 Artistas internacionales..... | 20 |
| 2.2 El videojuego como expresión artística..... | 31 |
| 2.4 Lo lúdico | 31 |
| 2.3 Software Libre..... | 32 |
| 2.5 Problema Teórico..... | 33 |
| Capítulo 3 | |
| Propuesta Artística | |
| 3.1 Obras..... | 35 |
| Intervención Digital..... | 36 |
| ¿Por qué, para qué y cómo?..... | 37 |
| Estética..... | 38 |
| Tecnologías..... | 39 |
| Propuesta..... | 40 |
| Extinto y Perpetuo..... | 41 |
| Narración..... | 41 |
| 3.2 Proyecto expositivo..... | 48 |
| Epílogo..... | 51 |
| Anexos | |

Bibliografía

Índice de imágenes

- 1. Memorial.** Oscar Santillán. The New York Times borrado mediante reacción química y la tinta seca del diario, 2008. Obtenido de <http://www.riorevuelto.net/2008/12/scar-santilln-obras-recientes.html>
- 2. Púlpito.** Stéfano Rubira, reproducción en madera de cedro del púlpito de mármol de la Iglesia Santo Domingo de Guzmán. Galería No Mínimo 2016. Obtenido de <http://www.gyearte.ec/Stefano-Rubira>
- 3. Applause.** René Martínez. Obtenido de <https://www.r3n0.com/portfolio-item/applause/>
- 4. Fleza.** , instalación audiovisual, Diseño Sonoro: José Luis Macas, Expuesto en: Chawpi. Laboratorio de creación, Quito, Ecuador, 2016. Obtenido de http://miguelangelmurgueytio.com/portfolio_page/fleza/
- 5. AV360.** Vicky Espinel, Genesis Flor, Johan Garrido, Celeste Loor, Andrea Mejía y Joseline Montalvo. Curaduría, Mg. José Andrade Briones. Exposición fotográfica virtual. Guayaquil, Ecuador, 27 de agosto de 2020.
- 6. Como explicar arte a una liebre muerta.** Joseph Beuys, 1965, obtenido de <https://historia-arte.com/obras/como-explicar-arte-a-una-liebre-muerta>
- 7. Yard.** Allan Kaprow, 1961, obtenido de <https://blog.indiewalls.com/2017/05/famous-interactive-art-installations>
- 8. The light inside.** James Turrell, 1999, tunnel piece. Obtenido de <https://jamesturrell.com/work/thelightinside/>
- 9. The Night Journey.** Bill Viola y The University of Southern California Game Innovation Lab's. Obtenido de <https://proyectoidis.org/the-night-journey/>
- 10. Maze Walkethrough.** Serafín Álvarez, obtenido de <http://serafinalvarez.net>

11. Typhon coming on. Sondra Perry, obtenido de <https://sondraperry.com/Typhoon-coming-on-at-The-Luma-Foundation>

12. RGB XYZ. David O'Reilly, obtenido de <https://www.moma.org/calendar/events/1054>

13 - 14. Everything. David O'Reilly, obtenido de <https://kotaku.com/everything-the-kotaku-review-1793505842>

15 – 35. Obras. Estas imágenes abarcan las obras realizadas en 3D(imágenes en el software donde se hicieron) y en el juego

36 – 60. Anexos. Imágenes del afiche y de la exposición vía zoom.

Glosario

3D: En el documento me refiero a gráficos 3D generados por computadora.

Build: Es el script o código compilado cuyo producto final puede ser el ejecutable.

CGI: Computer generated imagery (Imágenes generadas por computador).

Digital: Alude a todo lo que usa la información en sistema binario.

Game Engine: Motor de Videojuegos, software que permite la realización de videojuegos.

Gltf: Formato free opensource creado por Khronos, este formato permite exportar modelos 3D, animaciones, materiales y texturas.

Lowpoly: Objeto 3D creado con pocos polígonos.

Lúdico: lo lúdico se refiere al juego, diversión y ocio.

Obj: Formato free opensource, sirve para exportar modelos 3D

Script: Código

Software Libre: Son programas que su código es libre de ser manipulado gratuitamente.

Videojuego: Videogame, son juegos hechos a base de código, suelen utilizar inteligencia artificial, estos juegos tienen distintos usos y finalidades.

Capítulo 1

INTRODUCCIÓN

1.1 Motivación

En lo personal, mi experiencia en la carrera de arte ha sido muy contrastada, he sentido que he aprendido mucho y he adquirido experiencia, pero también he pasado por un periodo de desencanto por el mundo del arte. Aunque el juego y el ocio han sido partes esenciales del arte, no suele tomárselos en cuenta en las prácticas artísticas, recordar que gran parte del arte contemporáneo está más basado en el lenguaje.

A lo largo de la carrera, el desarrollo de mi obra ha pasado por una experiencia lúdica durante su desarrollo, y he tratado de realizar una experiencia lúdica o más dinámica con ellas. Me gusta que la obra se sienta como una entidad en el espacio y que la gente tenga un acercamiento catártico hacia ella, trato de jugar con el espacio, hago varias pruebas hasta llegar al montaje final, en obras con proyecciones, me gusta que la proyección ilumine el espacio expositivo, que pinte el lugar con sus propios colores, volviendo más lúdica la muestra y que no solo se trate de una proyección en un espacio vacío. Desde que entre a la carrera, uno de mis intereses siempre ha sido llevar la obra al mayor público posible, a todo tipo de personas, sin importar que tengan o no conocimiento en arte, que la obra llegue a cualquier persona, en conversaciones con un amigo tocaba el tema de que me gustaba la capacidad de las obras de video, su capacidad de reproducir en la web, de llegar a más gente. Me gusta jugar con la obra y el espacio.

De niño jugaba con juguetes o con cosas, con plumas en muchas ocasiones, porque mi mamá no podía esconderlas, ya que las necesitaba para hacer los deberes, siempre he encontrado una forma de expresarme a través del juego. Mi obra es un juego, que llama al público. Me preocupan las relaciones humanas y como la gente se relaciona con los

espacios que recorren y habitan. Es en esta relación con el espacio donde nace lo lúdico en mi obra, de manera que sea posible una experiencia más dinámica, más divertida, desde su recorrido hasta la contemplación de la obra, dando como resultado un cuerpo y una apropiación del espacio de manera experiencial.

1.2 Antecedentes

Los artistas que se encuentran a continuación, en ellos hay un habitar del espacio expositivo que me resulta muy interesante y poético, en algunos casos se da una participación activa del público.

Óscar Santillán Nacido en Ecuador. En 2011 recibe su título de MFA in Sculpture de la VCU (Virginia Commonwealth University) de Estados Unidos. En su obra encontramos un interés por crear o reinterpretar narraciones o hechos existentes, para lo cual se apoya de investigaciones de distinto ámbito. Santillán interpela las formas de construcción de los distintos discursos hegemónicos y en su obra se intuye cierta idea de pérdida y soledad, un vacío.

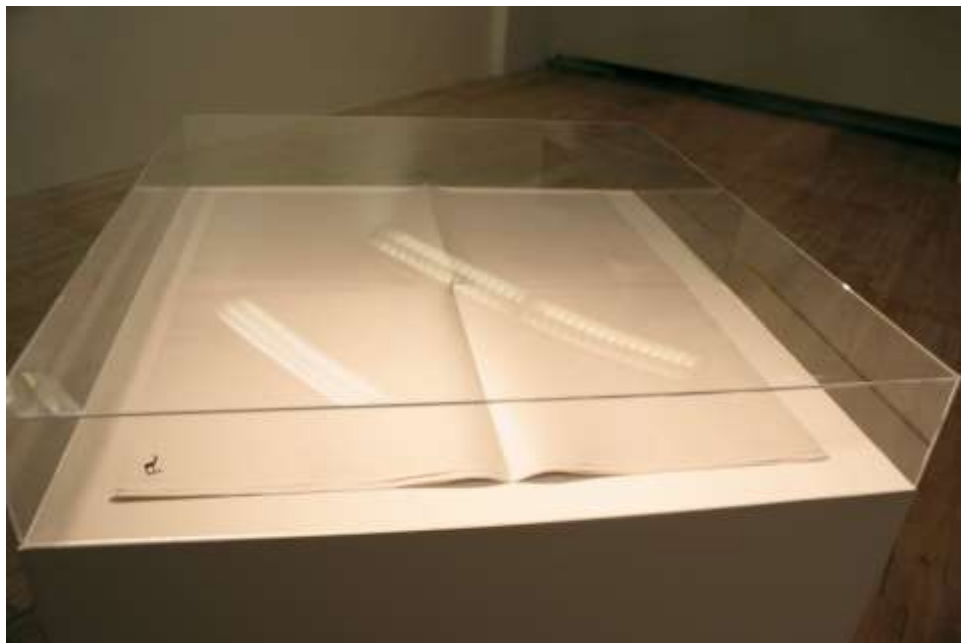




Imagen 1. Memorial, The New York Times borrado mediante reacción química y la tinta seca del diario, 2008

En su obra “Memorial”, tenemos la escultura de un venado hecho con tinta extraída de papel periódico(The New York Times), el venado está parado sobre este papel. Esta obra no solo marca la interpelación hacia las prácticas de cómo se materializan los discursos, sino que tenemos a una figura arrojada en un mundo vacío de contenido, de contexto o más bien descontextualizado, un símbolo de la naturaleza parado sobre un objeto intervenido por el hombre. La contemplación sobre la pérdida de algo importante, la mirada puesta sobre una carencia.

Algo que me gusta de la obra de Santillan es su capacidad para crear narraciones. Mi obra se distancia de la de Santillán, ya que no indago sobre asuntos históricos o como interpelar los distintos discursos existentes, sino que mi obra es una expresión para develar mecánicas que conciernen a lo humano, su relación con el mundo y con los demás.

Como los objetos pueden quedar impregnados de cargas afectivas y como la mente puede recombinar simbólicamente estos afectos y sus formas.

Stéfano Rubira artista ecuatoriano nacido en Guayaquil el año 1978, exintegrante del colectivo La Limpia. Su obra toca temas concernientes a los distintos métodos que usan ciertas instituciones con los cuales se despliegan mecanismos que moderan las prácticas humanas. Para armar su trabajo Rubira usa los recursos de la memoria y religión los cuales marcan la vida de la sociedad.



Imagen 2. Púlpito, reproducción en madera de cedro del púlpito de mármol de la Iglesia Santo Domingo de Guzman. Galería No Mínimo 2016

La iglesia de Santo Domingo se reconstruyó más de cinco veces luego de los ataques piratas y los incendios. El primer templo católico de Guayaquil — construido por la Orden de Predicadores dominicos en 1548— intentaba

sobrevivir a las adversidades de una ciudad calurosa construida en madera y mangle. En la construcción que permanece, en la subida del cerro Santa Ana, se impone el mito: su arquitecto, el italiano Paolo Russo, habría tomado la estructura de la madera quemada para rehacer la estructura religiosa.¹

En su obra “Púlpito”, un púlpito de madera suspendido de forma inversa del techo, podemos apreciar los discursos y directrices que cosifican a las personas y sus relaciones, las cuales están ligadas al discurso del “Gran otro” que son las instituciones y sus versiones oficiales de los hechos, que deben ser aceptados casi a manera de dogmas. Mecanizando nuestras actitudes volviéndonos objetos bajo la mirada de estas directrices.

El púlpito como lugar de invocación, en la que encuentro una relación con mi obra, en la cual se hace un llamado a algo que se ha perdido, invocación de algo que no está o que estuvo en algún momento.

Me distancio de la obra de Rubira en que mi obra trata de invocar algo perdido en el mundo, los afectos, al mismo tiempo intento dinamizar el espacio expositivo.

René Martínez Sánchez en 2011 se gradúa de Diseñador Gráfico en la Universidad de Cuenca. Su interés en la tecnología viene de mano del conocimiento y la curiosidad, la transmisión de la información y la investigación, trabaja con distintos medios digitales y materiales, creando en muchos casos experiencias interactivas, trabaja con datos, programación, 3D, etc. Su intención es la investigación y de ellas salen sus obras como un método para el dialogo de los usos de la tecnología. Fue parte del Medialab UCuenca (XMedialab actualmente) en los años 2012 y 2015.

¹ Tomado de <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/cultura/1/stefanorubira-iglesiadesanto-domingo>

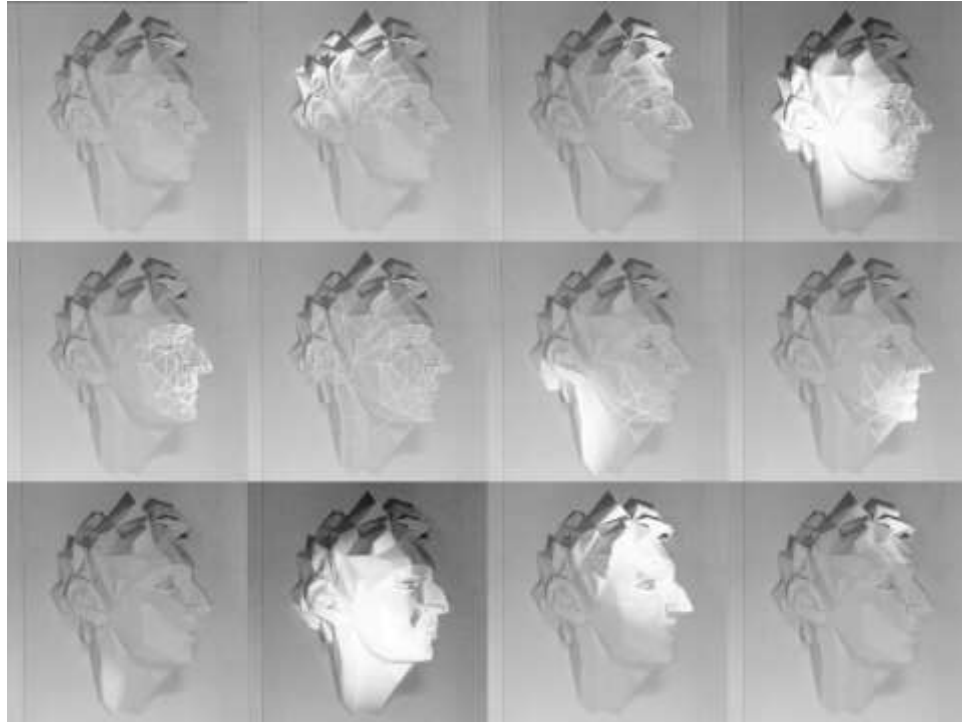


Imagen 3. Applause

En su obra “Applause” hizo un modelo de su rostro en 3D, el cual imprimió por partes en papel para ensamblarlo, la obra funciona con sensores que activan un mapping que cuando las personas aplaudían el mapping se aplicaba sobre su rostro impreso

Lo que me atrae de esta obra es el uso de los nuevos medios y su interacción con el público.

Miguel Ángel Murgueytio Viteri Estudia Artes Visuales en la Universidad Católica de Quito, luego realiza una maestría en Arte y Tecnología con especialización en Interacción en Barcelona. Trabaja creando experiencias sensoriales por medio de plataformas multimedia, instalaciones y videos de carácter multidisciplinar. Sus obras son hechas en colaboración con otros artistas y personas de distintas ramas. Como dice Mariuxi Avila en su trabajo “Gestos innovadores en la producción de arte con tecnologías en el Ecuador (inicios siglo XXI)”:

Su tema de investigación es cómo desde la programación no se piensa en los efectos de posproducción que debe tener un video, sino en la relación con los participantes y cómo esto cambia la obra.²



Imagen 4. Fleza, Instalación audiovisual, Diseño Sonoro: José Luis Macas, Expuesto en: Chawpi. Laboratorio de creación, Quito, Ecuador, 2016.

En su obra “Fleza” trabaja en colaboración con José Luis Macas gracias al interés que ambos tienen en intervenir el espacio expositivo. En esta obra usan el azar que pueden llegar a generar los procesamientos de imágenes y sonidos. Como resultado quiere evidenciar el uso del código, la capacidad del software para decidir,

Encuentro una similitud con mi trabajo, ya que trabajo con distintos medios, instalaciones video escultóricas por lo general y usos nuevos medios para desarrollar mis obras, el azar es muy importante, tanto en el proceso de creación como en el de montaje, y

² Ávila Manrique, Mariuxi Alexandra, *Gestos innovadores en la producción de arte con tecnologías en el Ecuador*, 49

tengo un interés por crear una sensorialidad que habite no solo los espacios expositivos, sino también al público, tratando de crear una experiencia para ellos

A3V60-A20-P01 colectivo de estudiantes de la Universidad de las Artes: Vicky Espinel, Genesis Flor, Johan Garrido, Celeste Loor, Andrea Mejía y Joseline Montalvo.

AV360 es una exposición virtual realizada en el 2020 con la participación de José Andrade Briones docente de la Universidad, que debido a la situación por la que atraviesa el mundo actualmente, en 2020 tiene la idea de una muestra virtual para el colectivo.



Imagen 5. Inaugurada el 27 de agosto del 2020. Captura de la exposición AV360³

En una búsqueda por encontrar nuevos métodos de direccionar la mirada y ser capaces de conectar con procesos estéticos que se apartan de la mirada purista de Cartier Bresson, recorreremos paisajes, retratos, objetos e inclusive fabricamos para fotografiar; alterando de esta forma las imágenes para acercarnos y alejarnos de la realidad y de sus significados, re-imaginando escenarios

³ Imagen tomada de <https://visualesuartes.wordpress.com/2020/11/16/av360/>

escondidos en la cotidianidad que surgieron en ese limbo de la cuarentena 2020⁴

1.3 Pertinencia

En muchas ocasiones existe no un aura de la obra, sino un aura de la academia, que reviste el acontecimiento al que llamamos exposición, reduciéndolo a simple muestra del objeto expositivo, sin importar el lugar donde se desarrolle. Vemos no solo el típico uso del cubo blanco, sino que vemos reiterado el uso de casas antiguas, iluminación y demás en el montaje y la manera como el público se acerca a las obras.

Tras experimentar el mundo del arte, he llegado a la conclusión de la necesidad del mismo, una necesidad lúdica. Las reglas están bien en el mundo del arte, lo que falla es lo poco flexible que resultan al ser ejecutadas. Con mi proyecto espero dinamizar la experiencia artística, usando instalación y nuevos medios para generar un acercamiento a la obra más inmersiva y lúdica, algo que se disfrute de múltiples maneras y que pueda llenar al espectador, cualquiera que este sea, que empatice con las obras, más allá de lo que nos tiene acostumbrado el arte contemporáneo en nuestro medio.

También creo que hay que crear espacios de diversión en todo esto que ha sucedido desde finales del año pasado (2019), espacios en el arte, donde casi todo habla de lo trágico y lo negativo, sobre el dolor y la pérdida. Los vacíos no los llena nadie, pero aun así se puede seguir jugando, la vida continúa. Considero pertinente la creación de nuevos espacios para el arte, donde se pueda experimentar una experiencia artística desde la distancia o desde el claustro, muchas personas no pueden salir, o están en cuarentena, por lo que creo que es idóneo encontrar formas que el arte llegue a todas partes.

⁴ Mg. José Andrade Briones, AV360, <https://www.bouncestudio.ec/vrtour/>

Termino este apartado citando a Santillán <<La complejidad en el arte no está dada por el discurso que enuncia, sino por la manera en que opera>>⁵

1.4 Declaración de intención

Gran parte del arte está muy ligado a normas, la divertida experimentación en él se volvió reglamento y credo, es en realidad un dogma y en las iglesias no se permite jugar. El arte me permite jugar, expresarme y divertirme. Espero lograr que la experiencia dada al público lo lleve a distintas perspectivas. Mi juego abarca distintos temas y espero que llene sus sentidos, algo que haga ver la realidad de una manera distinta.

Para esto quiero aprovechar las posibilidades tanto formales y narrativas de los medios que uso en mis obras, sus capacidades como objetos artísticos y museables, como abordan el espacio expositivo y sus cargas simbólicas. Usando nuevos medios para no solo expresar la realidad de una manera estética y poética, sino también para expandir la experiencia expositiva. Una experiencia de inmediatez y distanciamiento que logre generar empatía entre la obra y el público.

Espero lograr un momento que sea inmersivo y a la vez emersivo(en el sentido que lo usa Samuel Gallastegui en su tesis: De lo virtual a lo físico: expandiendo las fronteras entre arte y vida a través de los juegos digitales emersivos)⁶, que no solo la gente se sumerja en la obra y la exposición, sino también que el recorrido expositivo y la obra adquiriera una nueva dimensión de forma que la relación obra-público sea más interactiva.

Para lograr esto haré uso de nuevos medios, para crear un videojuego, una exposición virtual, en la cual tanto las obras dispuestas, el espacio creado y el desplazamiento por el mismo, marcaran de forma poética una crítica institucional y al uso

⁵ Santillán, Oscar. <<Los vicios del arte: mercado y educación>>, 3.

⁶ Samuel Gallastegui. «De lo virtual a lo físico: expandiendo las fronteras entre arte y vida a través de los juegos digitales emersivos»

de estos medios en el arte ecuatoriano, creando una experiencia que sea de fácil acceso para la mayoría de la gente.

¿Qué capacidades tiene el arte en nuestro medio para generar una experiencia que se encuentre más allá de la simple muestra? ¿Cómo lograr la participación del público con la obra de manera intuitiva? ¿Se puede lograr interés por el arte para consumidores de cultura entendidos, casuales y que no tengan ningún tipo de conocimiento artístico? ¿Cómo lograr que la exposición tenga un mayor alcance e inmediatez?

Transitar el espacio expositivo, empatizar con la obra, crear un vínculo con el espectador. La exposición espera generar una experiencia más dinámica con el público.

Capítulo 2

GENEALOGÍA

2.1 Referentes Internacionales

En el campo internacional encuentro a los siguientes autores como inspiración para mi práctica artística, ya que juegan con el espacio expositivo, logrando una experiencia más lúdica o interesante en las exposiciones.

Joseph Beuys nació en Krefeld, Alemania un 12 de Mayo de 1921 y falleció un 23 de Enero de 1986 en Düsseldorf, Alemania, participo en los sesentas en el movimiento Fluxus, tenía la idea de que todos pueden hacer arte, una especie de democratización del arte. Tenía el mito de que lo habían salvado de morir por hipotermia con grasa y fieltro, durante la Segunda Guerra Mundial, elementos que usó en varias obras.

Su obra partía desde una suerte de práctica alquímica simbólica, mezclando distintos elementos, materiales y performance. Mi interés por Beuys radica en su capacidad para apropiarse del espacio, su capacidad performática.

En su obra “Como explicar arte a una liebre muerta”, Beuys se pasea con la cara cubierta de miel y polvo de oro, usando un traje de fieltro mientras trata de explicar el arte a una liebre muerta.



Imagen 6. Como explicar arte a una liebre muerta, 1965

Beuys lleva al conejo cargado en brazos, tratando de que el conejo muerto entienda la intervención del hombre, la cual se la explica como a un niño, mientras es observado por el público. Un conejo ausente y el esfuerzo de alguien desde una posición racional, tal vez tratar de que la razón entre en el cuerpo despojado de vida y que lo habite, tal vez un

esfuerzo en vano para explicar lo que se suponía que debía ser la humanidad y visibilizar está perdida.

La relación con Beuys y mi obra está dada no solo por los temas de pérdida, carencia, temas que he tomado a lo largo de la carrera; sino también en el uso de materiales comunes invistiéndolos de un aura especial y como manejaba el espacio expositivo.

Movimiento Fluxus

Fluxus causó una irrupción en la manera en que se hacía el arte en los años 60's en el centro del movimiento se encuentra una ruptura con la relación arte y burguesía. Sacando la práctica artística de lugares comunes, apartándolo de la idea de obras terminada, y llevándolo a la mayoría de la gente, fluxus fue un movimiento internacional, entre ellos se encontraban músicos, diseñadores, artistas plásticos, performers⁷. Buscaban dinamizar el espacio en donde se desarrollen las obras, volverlo más divertido, apartar el arte de la gente especializada.

Fluxus en su afán, llevaba lo cotidiano al arte, explotaba de manera lúdica la relación de diario vivir y los objetos cotidianos, realizando una experiencia que intentaba alejarse de la rigidez a la que estaba adecuada el arte, llevándolo a nuevas exploraciones de carácter tanto formal como performático, acciones con participación del público, descolocando los grandes discursos y dando prioridad a la relación arte-gente, uniendo el arte con la sociedad.

⁷ Henar RIVIÈRE R ÍOS. «Papeles para la historia de Fluxus y Zaj: entre el documento y la práctica artística». Universidad Complutense de Madrid, Dpto. Historia del Arte III (Contemporáneo) & Freie Universität Berlin, Kunsthistorisches Institut. <https://search.proquest.com/docview/1014003014/fulltext/A847DA35E58C4326PQ/1?accountid=176816>



Imagen 7. Yard, Allan Kaprow, 1961.

Esta obra de Allan Kaprow hecha de cientos de llantas por la cual el público tiene que navegar, la obra es una escultura expandida que tiene varios elementos relacionados con el juego.⁸ Mi interés en esta obra es como Kaprow vuelve lúdico el espacio con cosas que para muchos serían estorbos, el dinamiza el espacio y lo vuelve una travesía que se puede disfrutar.

James Turrell

Turrell nace en Los Angeles, California un 6 de Mayo de 1943, se gradúa en Pasaden High School en 1961, en 1965 obtiene su BA Psychology en Pomona College. Entre 1965 y 1966 en la University of California realiza Art Graduate Studies y obtiene su MA Art, Claremont Graduate School en 1973.⁹

⁸ The art story. «Allan Kaprow». <https://m.theartstory.org/artist/kaprow-allan/artworks/>

⁹ James Turrell. «Biography». <https://jamesturrell.com/about/biography/>

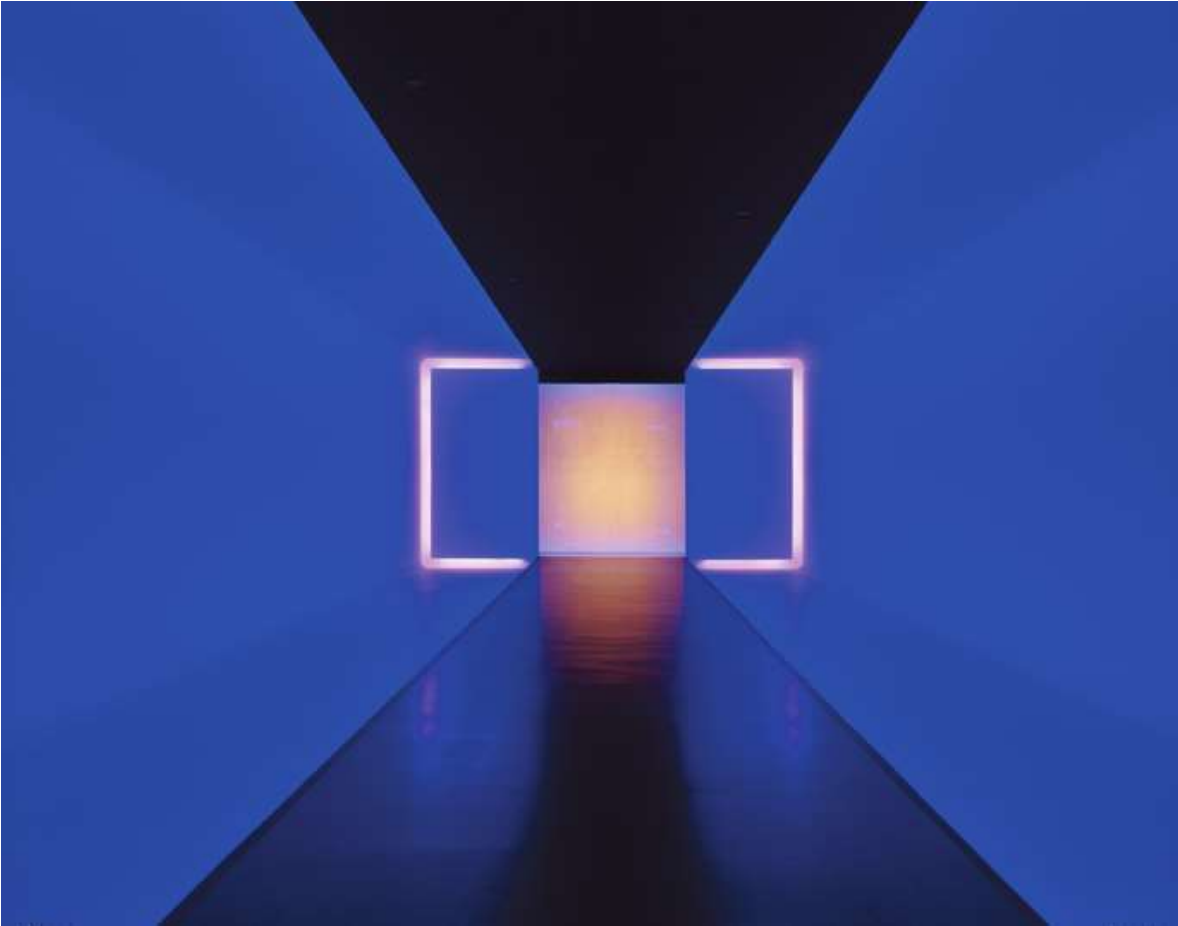


Imagen 8. The light inside, 1999, tunnel piece.

Sus obras se caracterizan por construir con luz el espacio, por jugar con la percepción, el público se encuentra ante una obra que envuelve el espacio donde transita, una experiencia que no solo dinamiza el espacio expositivo, sino que lo vuelve protagonista, la obra no está en el espacio, la obra es el espacio intervenido, la luz hace que el lugar se transforme en una experiencia pictórica, la locación se transmuta en catarsis.

Bill Viola

Nació en 1951, en 1973 obtiene su BFA en Experimental Studios de Syracuse University. Su obra se enfoca en la experiencia humana y tradiciones espirituales. Por 40

años ha realizado videotapes, video instalaciones arquitectónicas, ambientes sonoros, performances de música electrónica, piezas de flat panel video y trabajos para televisión.¹⁰

Su obra sumerge al espectador y lo lleva por medio de la experimentación con el video a percibir la realidad y el medio del video de forma disruptiva, maneja los tiempos y la narración mezclándolos con experiencias y tradiciones espirituales de diversas culturas, desde tomas que abarcan lugares hasta usar la cámara para llevarnos a detalles específicos, juega con el video para llevarnos a perspectivas visuales y temporales que el medio posibilita, con lo cual habla de cosas humanas y de un camino místico y de descubrimiento que ha estado en nuestra especie desde siempre.



Imagen 9. The Night Journey

The Night Journey (Bill Viola and The University of Southern California Game Innovation Lab's), es un juego el cual nos lleva a un entorno virtual interactivo, donde se recrean el tipo de lugares a los que nos tiene habituado la obra de Viola, solo que en está

¹⁰ Bill Viola. «Biography». <https://billviola.com/biograph.htm>

ocasión son simulaciones de espacios abiertos, una naturaleza virtual, el cual está mezclado con video footage. Fue expuesto como instalación en la exhibición Virtual Reality, Museum of the Moving Image¹¹. Esta obra se la puede encontrar para PlayStation 4 y está disponible para su descarga para pc y mac, en todos los casos hay que pagar por ella.

El camino como exploración y descubrimiento, ha estado presente en mis obras, el transitar, además de ciertas ideas espirituales por las que he pasado, se mezclan en este proyecto. La manera en que Viola usa el tiempo y la cámara, sus posibilidades en una experimentación que nos recuerda a estas búsquedas místicas, desde lo simbólico, pasando por lo formal del medio, es un aspecto que inspira mi obra.

Serafín Álvarez nació en León, España el año 1985, es artista y catedrático, Master en Producciones Artísticas e Investigación y una Licenciatura en Bellas Artes. Su obra está atravesada por la transdisciplinariedad, explora temas como la alteridad no humana, la liminalidad, los cambios de la percepción de la realidad, el viaje a lo desconocido, y como se representan en los medios contemporáneos como el cine y los video juegos.¹²



Imagen 10. Maze Walkthrough, installation views at
MACBA, Barcelona, 2015 / Screenshots, 2014

¹¹ John Sharp. *Works of Game on the aesthetics of games and art*, (Cambridge, Massachusetts. London, England: The MIT Press, 2015), 1-2

¹² Tomado de <http://serafinalvarez.net/about.html>

En su obra “Maze Walkethrough”, encontramos una instalación con la proyección de un videojuego, el cual está formado por la unión de varios corredores de distintas películas, que por lo general son conocidas por una gran cantidad de personas, a diferencia de lo que nos muestran estos films, tenemos la opción de navegar libre mente entre estos pasillos, pasillos que se encuentran entre sí, dándonos la oportunidad de encontrarnos en un proceso de avance indeterminado, sin ningún objetivo aparente, la obra abarca el proceso como margen sin finalidad, de eso trata esta obra, del andar, aunque un andar virtual, que llena la percepción pero no por eso es real, aunque se vuelve parte de ello en el camino.

El interés que tengo en esta obra, es la forma como marca un recorrido virtual de lugares conocidos para muchos, dentro del el espacio expositivo y el juego que realiza de estar en un lugar y al mismo tiempo no estar. Es una especie de navegación de la memoria colectiva popular, la cual está llena de este tipo de imágenes, está relación de una imaginería social construida por el medio audiovisual en el común de las personas, resulta en la apropiación de algo que una buena parte de la población se ha apropiado de dichas construcciones y la han vuelto parte de sus referentes visuales, así que de cierta forma Álvarez trabaja con algo común entre las personas, algo común que navega en sus recuerdos y que puede ser fácilmente revisitado.

Sondra Perry Nació en Perth Amboy, New Jersey en 1986, tiene un MFA de la Columbia University y un BFA de Alfred University. Su obra abarca los nuevos medios, el performance y la instalación, interviene objetos de uso diario, usa gráficos por computadora. Habla sobre la relación imagen-tecnología-consumo, la historia y experiencias de los afroamericanos.



Imagen 11. Typhoon coming on, The Luma Foundation in Zurich, Switzerland,

Octubre 12, 2018 – febrero 3, 2019

Su obra “Typhoon coming on”, consta de la proyección de un océano generado por computadora, el cual después cambia a una imagen modificada digitalmente de la pintura “Slave Ship” de J.M.W. Turner, 1840 (El capitán del barco arrojó al mar a 133 esclavos para reclamar una póliza de seguros). Me interesa la forma en que usa el espacio en sus instalaciones tecnológicas y como expone las vivencias de las personas afro.

La forma en que habla de la experiencia a través de los objetos diarios y la visualidad digital, jugando con la representación del americano afro, desde la virtualidad, es un uso de los medios que usamos a diario, como se representa y se mueve el concepto de afro por estos medios y la capacidad de los mismos para hablar de su historia y su desarrollo. Es esta representación gracias a los medios digitales de hablar de los contextos y aludir a la historia y la actualidad, de cómo se desarrollan las cosas en el diario vivir y

como gran parte de nuestra experiencia transita por estas tecnologías es lo que me interesa de Sondra Perry.

David O'reilly nació en Kilkenny, Irlanda, 1985. Durante sus primeros años trabajo en la industria de la animación hasta 2008 que decide dedicarse a su obra.

La obra de O'reilly se desarrolla en los medios digitales: videojuegos, animación por computadora, experimenta en la animación y la composición de la misma. Su obra tiene un interés en las relaciones humanas y como la tecnología nos afecta.



Imagen 12. RGB XYZ, animación 3D

Utiliza lowpoly(objetos 3D generados por computadora creados a base de un numero bajo de polígonos), hace uso del entorno virtual 3D por si mismo, usándolo según sus propias reglas. Hace una crítica a la estética de la animación 3D de la que estamos acostumbrados.



Imagen 13. Everything

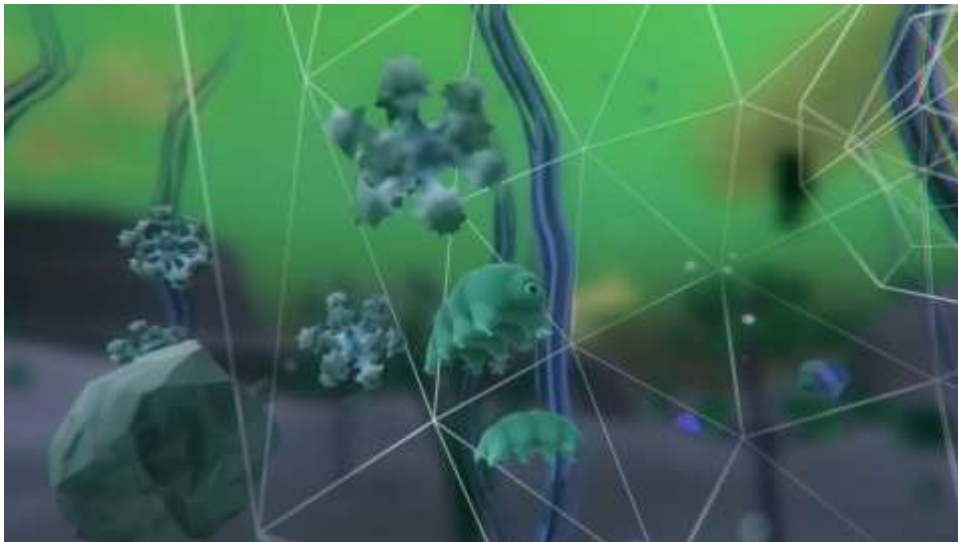


Imagen 14. Everything

Su obra “Everything”, es un juego en el cual puedes brincar entre perspectivas, de un animal microscópico a una vaca, por ejemplo, manteniendo una vista de tercera persona y controlarlo en parte, ya que la inteligencia artificial del juego toma varias decisiones de como este se va desarrollando. El juego se encuentra para las siguientes plataformas: Pc, Mac, Linux, Nintendo Switch, PS4; para obtenerlo hay que pagar.

Mi obra usa la formalidad del 3D no solo como critica al exceso mimético de este medio, sino, también porque creo en este medio como una potencia para hablar de las

relaciones humanas y las abstracciones que se pueden dar en la percepción de nuestro mundo. No es cuestión de la recreación de la realidad, sino la capacidad de hacer mundos posibles.

El videojuego como expresión artística

Los videojuegos son un fenómeno que lleva varias décadas en vigencia y ha ido evolucionando con el avance tecnológico, tenemos consolas como el PlayStation, XBOX, Nintendo Switch, dedicadas exclusivamente para ellos; Juegos para computadoras, juegos para dispositivos móviles. Los videojuegos como arte cambian la relación entre espectador y la obra, crean una experiencia en el acercamiento epistemológico a la obra. Se han usado de manera crítica para hablar sobre la visualidad y la tecnología.

Este giro comienza otorgándole al público control sobre la obra, dándole la capacidad de decidir su ejecución. El jugador se vuelve parte activa de la obra dejando de ser un mero observador.

Este tipo de obras hace uso de alguna interface para tener una respuesta de parte del jugador o espectador, está interface que ha sido para el entretenimiento, permite al usuario modificar hasta cierto punto su entorno (el del juego), hay obras que crean sus propias interfaces o modifican las ya conocidas.

Las obras que manejan este tipo de código(el videojuego y sus mecánicas) hacen uso de ello para contrastar no solo nuestro acercamiento a este tipo de tecnología, sino también nuestra relación con el entorno en el que habitamos.

Lo Lúdico

La experiencia humana está ligada a lo lúdico en todas sus etapas, tal como Johan Huizinga escribe en Homo ludens, lo lúdico se mueve desde el simple juego de niños sin fin alguno hasta la competencia, el arte, en especial según el autor en la música, el teatro, la

poesía, está presente en los ritos y toda manifestación cultural. Huizinga nos dice <<Todo juego es, antes que nada, una actividad libre. El juego por mandato no es juego>>¹³. Por más que él juega pueda llevar un carácter serio, siempre hay una autoconciencia de que se está jugando, el juego consiste en alejarse de lo habitual y ordinario << El juego no es la vida corriente.... Más bien consiste en escaparse de ella...>>¹⁴

Esta característica de apartarse de lo establecido (sin olvidar que Huizinga en varias ocasiones nos habla de reglas y convenios sociales que involucran el juego) y su libre acción << El juego auténtico rechaza toda propaganda. Tiene su fin en sí mismo>>¹⁵ lo tomo en mi proyecto para distanciarme de las convenciones del arte contemporáneo y llegar a la participación activa del público para que explore a su manera y sin limitaciones inmediatas de tiempo y espacio mi obra, uniendo el carácter lúdico con la contemplación.

Un concepto que se despliega o convive con lo lúdico y el juego es el termino en ingles Playfulness que se puede traducir como alegría, jocosidad, etc, este concepto o más bien actitud lo usa Miguel Sicart en su libro Play Matters << the main difference between play and playfulness is that play is an activity, while playfulness is an attitude.¹⁶>>, en adelante usare el termino en inglés para referirme al mismo. El playfulness se lo puede encontrar en actividades serias, en el trabajo, en las relaciones sociales y demás, es una forma de afrontar las situaciones.

En lo personal creo que esta manera de afrontar las cosas (playfulness) es algo sumamente importante en la vida, y debería ser tomado más en consideración en el arte, lo lúdico es una parte muy importante de nuestras vidas desde la infancia, hay que tomarnos

¹³ Huizinga, Johan, *Homo ludens*, 20

¹⁴ Huizinga, Johan, *Homo ludens*, 21

¹⁵ Huizinga, Johan, *Homo ludens*, 268

¹⁶ Miguel Sicart, *Play Matters* (Cambridge Massachusetts, London England: The MIT press, 2014), 22.

este aspecto más en serio en la práctica artística, las obras en nuestro medio y en el mundo suelen tratar distintos temas, de la misma forma.

El arte como juego nos permite explorar y experimentar las convenciones sociales y del arte mismo de manera crítica, rompiendo con la idea de espacio expositivo y sus protocolos, volviendo extraño lo habitual al sumergirlo en las mecánicas del juego y playfulness, poniendo en jaque a todas las normas que pasamos por alto al estar envueltos en ellas todos los días, la historia y lo social en el juego se tuercen y dan cabida a momentos y experiencias estéticas y críticas.

Software Libre

Mi interés en el software Libre comenzó al buscar alternativas para programas pagados, los cuales por lo general son caros o hay que pagar mensual o semestralmente cierta cantidad. Al buscar estas opciones me encontré con varios de estos softwares los cuales tienen comunidades muy activas respaldándolos, gente que dona dinero para el proyecto, gente que desarrolla mejoras para estos programas.

Hay de todo en el software libre, programas para editar fotos, para editar video, para hacer documentos escritos, para crear material vectorial, para pintar, para realizar 3D, para hacer videojuegos, para leer archivos de distinta índole como jpg o pdf, etc. Entre uno de los softwares libre más conocidos está el sistema operativo Linux el cual tiene distintas distribuciones algunas pagadas y otras gratis. Cada vez hay más proyectos de distinta índole, y hay distintos tipos de licencias para este tipo de aplicaciones, tales como el MIT o el GNU por nombrar unos pocos.

He llegado a tener gran aprecio por estas tecnologías libres, muchos de los programas son muy buenos y útiles, sirven como alternativas excelentes a software de paga. A lo largo de la carrera he usado estas tecnologías, no en todos los trabajos, pero si en

varios, mientras aprendía a usarlas. Muchos de estos programas llevan años de desarrollo y tienen funciones muy útiles. Varias personas y empresas usan estas tecnologías en el mundo profesional y amateur.

Para el desarrollo de la obra he usado los softwares libres Blender y Godot Engine. La versión Blender 2.83 LTS y Godot 3.2.2, he elegido estos dos programas por sus capacidades, Blender es un paquete muy completo para el desarrollo 3D y otras funciones, el cual llevo usando algunos años, sus funciones de modelado, animación, me han servido en gran medida para este proyecto y Godot resultó ser un programa muy ordenado y capaz para el desarrollo de videojuegos, después de investigar durante unos dos años tal vez más, Godot fue la elección que he tomado para la realización de este proyecto interactivo. Los últimos 3 o 4 años he estado investigando sobre software libre y sobre cómo usar estas tecnologías para realizar obras.

2.2 Problema Teórico

Tras analizar el cuerpo de mi obra a lo largo de los años he encontrado un interés especial por dinamizar y volver lúdico el espacio expositivo en el que se encuentra mi obra

Abordar la obra de arte, no solo como discurso, sino como experiencia, algo que envuelva la percepción del público, uniendo contemplación con una participación más activa del espectador. El arte, no solo en nuestro medio, en la mayoría de los casos las exposiciones son presuntuosas y aburridas, esto está dado por las distintas transformaciones que se han dado en el arte desde la concepción del museo, pasando por el modernismo, donde había un intento iconoclasta que estaba de cierta manera anclado a la tradición, pasando por el posmodernismo que criticaba este hecho y llegando a la instalación contemporánea que maneja cierta toma de decisión por parte del público, todo esto

manteniendo de cierta forma esa institucionalidad rectora, rígida, salvo ciertas excepciones como el movimiento dada, fluxus, y arte relacional.

En este punto no es solo un intento de desterritorialización del arte (como algo transgresor), sino, también la recolocación de lo lúdico en el arte, que el extremismo académico deja de lado, no por no tomarlo en cuenta; y no solo esto, sino insertar el arte en el juego, es un intento de insertar el arte en lo lúdico, dinamizar la experiencia expositiva.

Toco el tema del vacío en las relaciones humanas, las pérdidas, el abandono y hasta la indiferencia de una manera más lúdica, tratando de transmitir una experiencia al público, una sensación, un sentir, sin necesidad de que esté tenga conocimientos sobre el arte. Este tema que está de la mano de las relaciones humanas, está relacionado con distintos tipos de pérdida e inserciones que se han dado en la historia del arte, la pérdida de sentido de un original en el modernismo, el intento iconoclasta de varios proyectos artísticos, lo apolítico del arte, el regreso de lo político a este, la memoria, el intersticio entre opciones que manejan varias obras de arte.

Con mi obra trato de dar la oportunidad de que estás búsquedas sean entretenidas, no solo interrogar el arte, a las personas o las instituciones, sino hacerlo lúdico. Una interrogación lúdica sobre el sentido, divertirse durante la búsqueda. Un ansia por dinamizar el espacio expositivo.

La decisión de crear obras en 3D y de carácter interactivo, son las posibilidades narrativas del medio, sus capacidades estéticas, su potencial para crear mundos, su irrupción en el día a día. En este medio convergen todo tipo de arte, desde lo pictórico, el video, lo escultórico, arquitectónico. Su inmediatez y que sean de acceso para la mayoría en gran parte del mundo, son motivos por los cuales tomé esta decisión.

La obra usa mecánicas y lenguajes que son conocidos por las personas que juegan videojuegos, este lenguaje me ayuda a comunicarme con el público que está acostumbrado a él, pero lo uso de manera que pueda desterritorializar no solo el videojuego como medio, sino también las exposiciones artísticas, la forma como se construyen las obras, el alcance que tienen, y toco el tema de los momentos por los cuales a pasado el mundo con la pandemia, hablando tácitamente de la perdida tanto de personas, como del sentido, de lo que ha cambiado el mundo y de cómo esto ha modificado la forma en que el arte se realiza y como se expone.

Su carácter es tanto utilitario como de ocio y entretenimiento, lleva una historia ya de varias décadas, y estamos habituados a su presencia, tanto que las personas no se detienen a pensar en ello. Se ha vuelto parte de nuestra cultura y mientras más avanza el tiempo se une más a nuestra experiencia diaria.

Aunque cada vez se crean algoritmos y funciones para que este medio pueda simular mejor la realidad y sus fenómenos, se sigue usando su estética “retro” de forma estética y crítica, yendo en dirección opuesta al uso hiperrealista de los gráficos por ordenador.

Capítulo 3

PROPUESTA ARTÍSTICA

3.1 Obras

Estás obras son resultado de mis vivencias en el mundo del arte, de ver cómo se desarrolla, hay recuerdos, no para hacer una obra sobre la memoria, sino para abstraer resultados de reflexiones que he realizado durante todo este proceso. Son un intento por encontrar un momento de juego y esparcimiento en lo que involucra el arte y ser artista, un momento para descansar de lo que se supone es la práctica artística.

La obra y el espacio expositivos son una sola entidad.

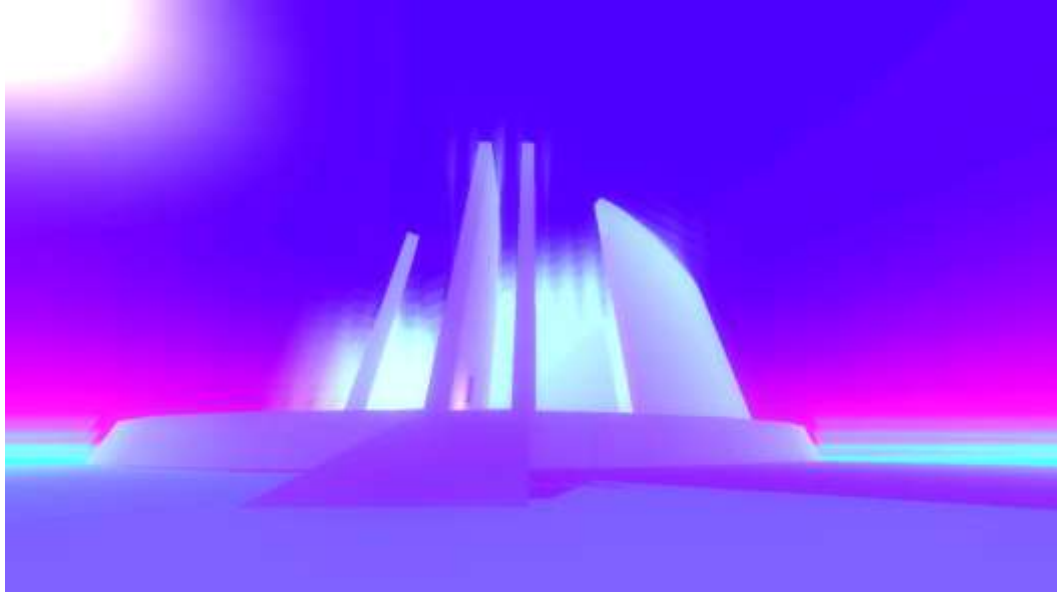


Imagen 15. Vista frontal del espacio expositivo. Imagen tomada del juego en ejecución

Intervención Digital

Las intervenciones en espacios públicos han estado presentes en mi obra, y la influencia del Land Art me lleva a la creación de entornos, inspirados estos escenarios mayormente en las obras de Richard Serra y Robert Smithson. Las posibilidades de crear e intervenir un espacio expositivo en el entorno digital me permite una exploración única y alejada de las convenciones físicas y temporales del espacio expositivos, y un distanciamiento de las convenciones curatoriales. Jugar con tamaños monumentales tal como Richard Serra en un campo virtual que no está exento al paso del tiempo, ya que el avance tecnológico es exponencial y en cuestión de poco tiempo muchos programas llegan a no ser compatible con las tecnologías que estén en el momento. Me permite el distanciamiento de la idea de Monumento y su perduración en el tiempo, así como me deja llevarlo al habitat del público, alejándolo de la idea de desplazamiento a la cual el público debe ir para apreciar la obra, lo cual mucha gente no tiene las posibilidades de vivir estas experiencias.

La idea de ser digital, es darle la capacidad a la exposición de intervenir en el espacio habitual del público, de hacerla llegar a las casas, oficinas, etc. La reproducción y ejecución, no solo de las obras sino también de la experiencia expositiva, la cual se encontraría a la mano de las personas, sin importar momento y lugar, poniendo una interrogante no solo de la obra como objeto, sino también de la exposición como lugar físico y acontecimiento, la cual sería reproducida por el público-usuario-jugador en cualquier momento mientras sea compatible con la tecnología.

Esta ejecución del programa convierte al público-usuario-jugador en narrador de esta experiencia, y artífice de la misma narrando su propio ritmo, decisión de exploración en este espacio y su interacción con los objetos que encuentre.

La exposición digital estará disponible en internet para su descarga de manera que puedan ser vistas por todas las personas que tengan acceso a estas tecnologías en cualquier parte del mundo y a toda hora, ya sea que las tecnologías les pertenezcan, las presten o las alquilen.

¿Por qué, para qué y cómo?

La decisión de crear una exposición y obras en 3D y de carácter interactivo, son las posibilidades narrativas del medio, sus capacidades estéticas, su potencial para crear mundos, su irrupción en el día a día. En este medio convergen todo tipo de arte, desde lo pictórico, el video, lo escultórico, arquitectónico. Su inmediatez y que sean de acceso para la mayoría en gran parte del mundo, son motivos por los cuales tomé esta decisión.

El carácter de este medio es tanto utilitario como de ocio y entretenimiento, lleva una historia ya de varias décadas, y estamos habituados a su presencia, tanto que las

personas no se detienen a pensar en ello. Se ha vuelto parte de nuestra cultura y mientras más avanza el tiempo se une más a nuestra experiencia diaria.

Aunque cada vez se crean algoritmos y funciones para que este medio pueda simular mejor la realidad y sus fenómenos, se sigue usando su estética “retro” de forma crítica, yendo en dirección opuesta al uso hiperrealista de los gráficos por ordenador, ya sea por nostalgia o por su potencial creativo.

El juego estará subido a itch.io una página para compartir, vender y acceder a creaciones con opción a donación, con respecto a múltiples proyectos, ya sean videojuegos, aplicaciones, etc. Se compartirá un enlace para que las personas accedan a mi exposición.

Estética

Uno de los motivos de los colores usados, es evitar el tenebrismo teatral o barroco que llegan a tener las obras de arte contemporáneo en nuestro medio, la cual es muy utilizada. Estos colores aluden al entorno audiovisual y luces de neón, utilizados en un mundo intermediado por publicidad, en medios digitales y físicos; en videojuegos, películas, aplicaciones, etc. Intento evitar la representación por medio del color, alejándolos de lo que se percibe en la naturaleza, recalcando su carácter irreal. Invertiendo estos valores en una experiencia, dislocándolos de su uso habitual para llevar al público ejecutante a un espacio donde pueda presenciar una exposición que no esté regida por limitaciones físicas, que solo puede ser dado gracias a este medio digital, una especie de no lugar donde se puede dinamizar la experiencia en algo lúdico y contemplativo, con un carácter de entidad por sí misma, citando a James Turrell:

My work is more about your seeing than it is about my seeing, although it is a product of my seeing. I'm also interested in the sense of presence of space; that

is space where you feel a presence, almost an entity — that physical feeling and power that space can give.¹⁷

Tecnologías

Las tecnologías usadas para el proyecto son tecnologías free open source, cuyas licencias permiten su uso libre, pueden ser utilizadas por cualquier persona y hay un sin número de tutoriales para aprender a usarlas y un acceso a foros y comunidades bastante activas. He realizado los objetos 3D en Blender y he exportado lo creado a Godot que es un Game Engine, un motor para realizar videojuegos, el cual puede realizar juegos 2D y 3D. Godot no solo sirve para este fin, también se realizan aplicaciones usando este software.

La financiación para el desarrollo de ambos programas es por medio de donaciones.

Durante el proceso, aunque me agradaba la idea de usar software libre y comencé el desarrollo con Godot, probé con Unity el cual es uno de los motores más usados, este software no es libre aunque tiene una versión en la cual se paga si el juego que desarrollas con él llega a tener cierta cifra en ganancias, en este caso se debe dar un pequeño porcentaje de lo ganado a Unity, la decisión de probar con este programa fue sus capacidades, el avanzado desarrollo que este tiene y la cantidad de información y tutoriales sobre el mismo en internet; pero me encontré con errores al momento de querer hacer el build (botar el juego en un archivo para que corra) para distintas plataformas.

Estuve varios días investigando en internet, en youtube y en foros de Unity viendo formas de corregir el problema, después de reinstalarlo varias veces, instalar y reinstalar distintas versiones del programa, y realizar muchas cosas más para corregir el error, al no

¹⁷ James Turrel. «INTRODUCTION». <https://jamesturrell.com/about/introduction/>

solucionarlo regresé con Godot. En varios foros encontré que a muchas personas les sucede este mismo error y otros. Dedique varios días en solucionarlo.

Las propuestas a continuación mencionadas usan lo anterior para hablar críticamente del CGI, su capacidad para crear mundos y engañar al ojo, ser críticos con el arte, con su forma de exposición y convenciones, con el alcance de las mismas, la formalidad en sus distintas prácticas, generando un resultado que dinamice la experiencia recorriendo lo lúdico a través de estos no tan nuevos medios.

Propuesta

Las propuestas a continuación hablan críticamente del CGI, su capacidad para crear mundos y engañar al ojo, ser críticos con el arte, con su forma de exposición y convenciones, con el alcance de las mismas, la formalidad en sus distintas prácticas, el tiempo que perduran, el alcance que tienen, generando un resultado que dinamice la experiencia expositiva.

He realizado modelos 3D, escenarios y personajes en el espacio expositivo creado virtualmente, algunos de estos objetos se mueven y el público-jugador puede interactuar con varios de ellos. Los modelos 3D estarán realizados con estética Low-poly para reforzar la parte formal de entorno virtual, aludiendo a los inicios de los juegos 3D generados por ordenador.

1.- Extinto y Perpetuo

Los personajes están hechos de forma que les falte partes o que parezcan partes de algo, esto con respecto al tema de la pérdida, que es un tema que se ha repetido en mi obra durante la carrera. En este conjunto de obras convergen intereses personales, los resultados

de las distintas clases, intereses sociales en obras pasadas. Estos personajes son creados a partir de la interacción con distintas personas que acuden a las exposiciones artísticas. En su mayoría los objetos no tendrán texturas para recalcar su carácter formal e irreal, aludiendo a estructuras básicas.

La obra toma uso de las propiedades virtuales de la cámara, la capacidad de dibujo de la misma, que es lo que es capaz de renderizar en pantalla según la distancia de los objetos 3D con ella en el entorno virtual, por lo que vamos descubriendo el mundo según vamos avanzando.

Narración

La narración de la exposición es por medio de una subjetiva, una vista en primera persona, el público se convierte en narrador explícito de manera que va descubriendo este mundo, a manera de un plano secuencia, de carácter interactivo, generando focalización interna en la narración, dada por lo que el jugador va conociendo mientras avanza según su disposición, el público se vuelve performer y narrador de este relato audiovisual. Con esta exposición quiero marcar una irrupción en cómo se construye la imagen y el espacio expositivo en el entorno virtual, interrogando sus posibilidades y capacidades de exploración.

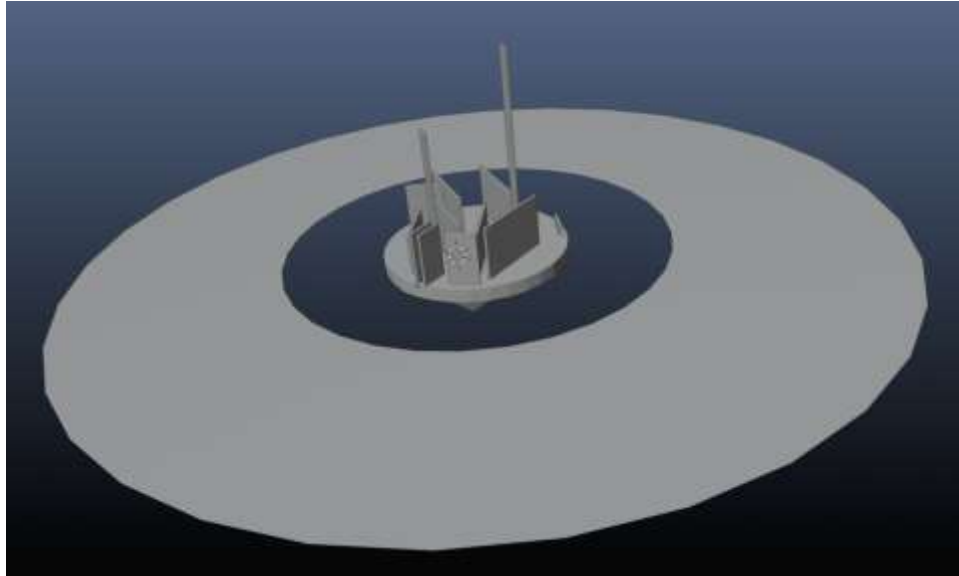


Imagen 16. Vista aérea del espacio expositivo. Imagen tomada del viewport de Blender.

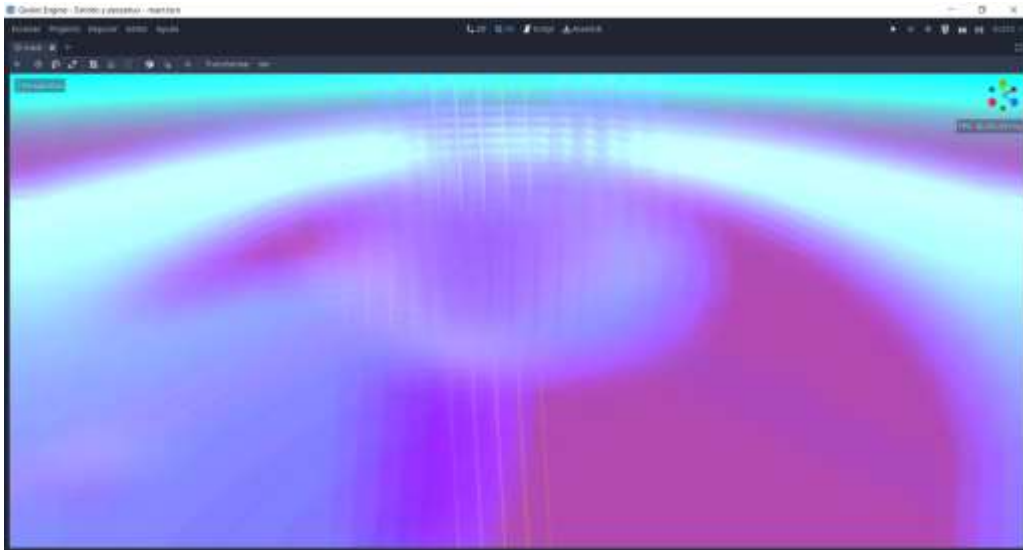


Imagen 17. Vista aérea del espacio expositivo. Imagen tomada del viewport de Godot

1.2- Objetos 3D y personajes

Sin título

Es comodidad y es movimiento, una forma arrojada en el “espacio”, apartada. Mueble con presunción animal (una especie de brazo de sofá apartado de su unidad) forrado de cuero sobre círculo de sal.

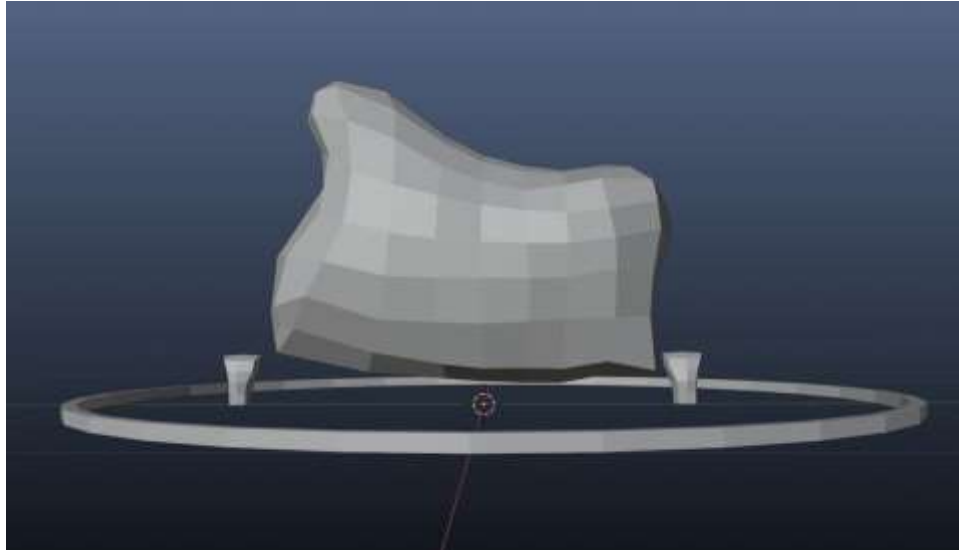


Imagen 18. Mueble con presunción animal. Imagen tomada del viewport de Blender

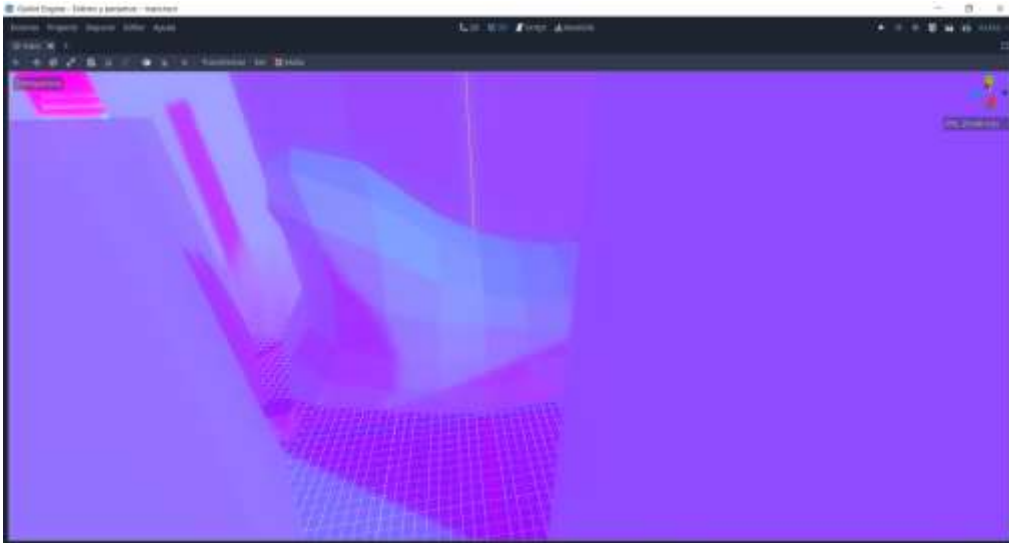


Imagen 19. Mueble con presunción animal. Imagen tomada del viewport de Godot

Al objeto en Godot se le aumento la escala para darle un carácter monumental, y el shader fue hecho utilizando la opción del engine llamada Visual Shader. Interactua con el jugador por medio de simulación de físicas.

Sin Titulo

Piedras con lana tejida encima sin que las tape totalmente, dejando ver la piedra entre las costuras. Medidas variables.

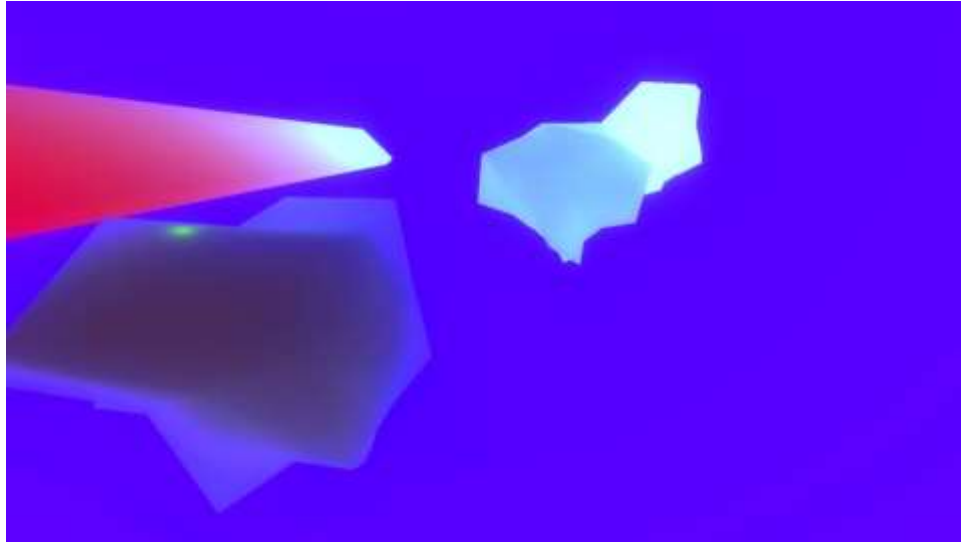


Imagen 20. Captura de Imagen del juego ejecutándose.

La obra tiene un audio que explica la ficha técnica, e interactúa con el jugador por medio de simulación de físicas.

Mujer

Mujer, no tiene brazo y su rostro solo tiene un lado. Reverso vacío.



Imagen 21. Mujer. Imagen tomada del viewport de Blender

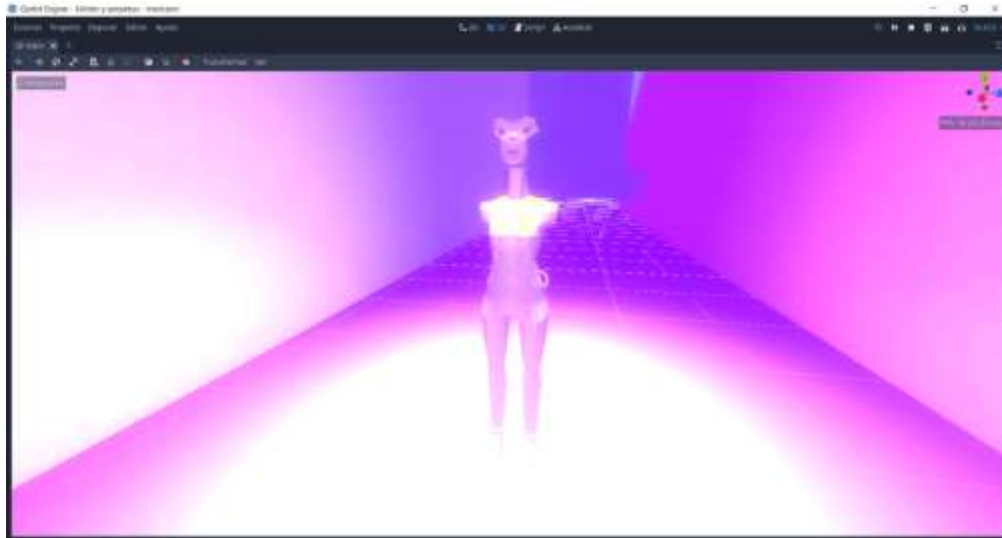


Imagen 22. Mujer. Imagen tomada del viewport de Godot.

Este personaje mantuvo su escala y está iluminado por un spotlight y dos point lights, emulando la iluminación que suelen tener ciertos objetos escultóricos en las exposiciones. Interactúa con el jugador por medio de simulación de físicas y dice: Bienvenidos.

Gran cara

Cara enorme, solo mira hacia afuera, solo tiene un lado, reverso vacío.



Imagen 23. Gran cara. Imagen tomada del viewport de Blender.

La Gran Cara, fue aumentada su escala para darle carácter monumental, este objeto interactua con el jugador por medio de simulación de físicas. El Shader de este objeto fue realizado con la opción del engine que se llama Visual Shader.

Sin Título

Objetos aparentemente orgánicos, sin forma definida, se retuercen, algunos están en el aire y otros en el piso



Imagen 24. Objeto latiendo

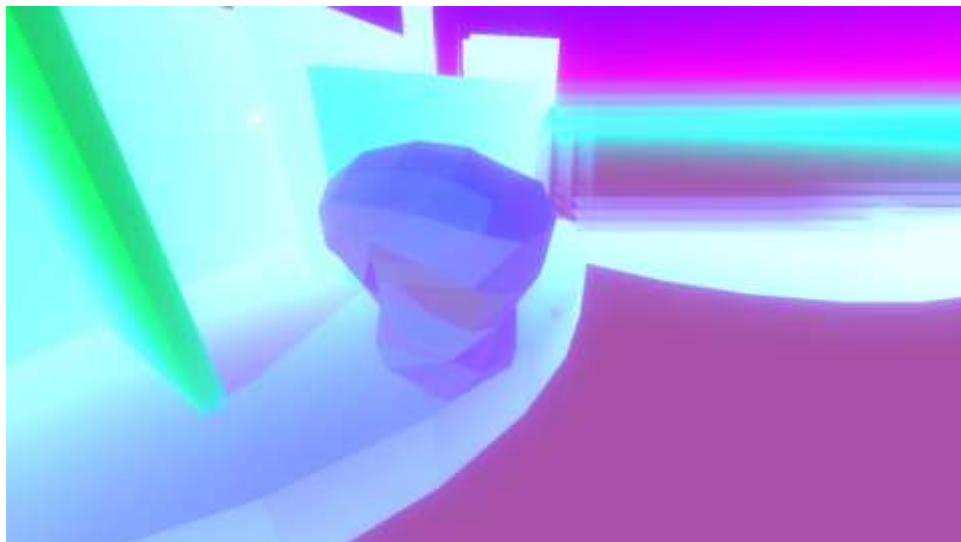


Imagen 25. Objeto flotante latiendo. Captura de Imagen del juego ejecutándose.

Esta obra alude a la situación que vivió el país en el 2020 y los cadáveres en fundas en las calles. Estos objetos interactúan con el jugador mediante simulación de físicas.

Cabezón

Este personaje interactúa con el jugador mediante simulación de físicas. El personaje tiene un audio que dice: ¿Has visto la puerta?

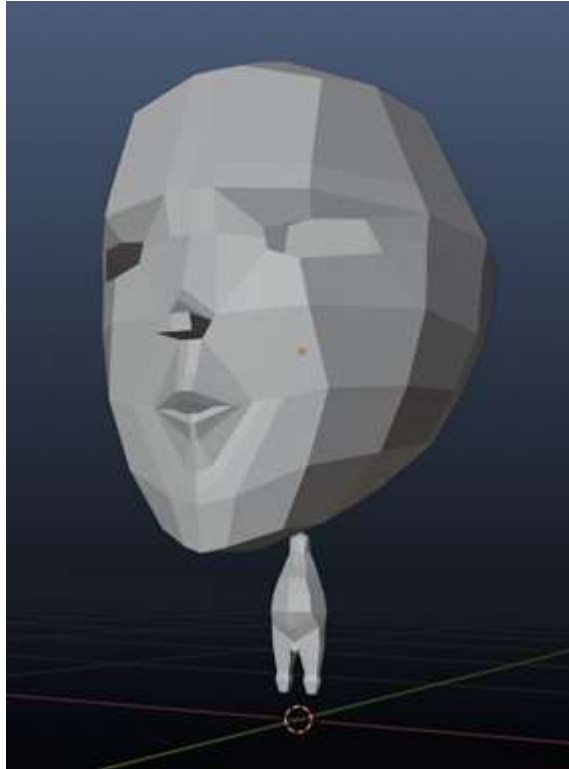


Imagen 26. Captura de Imagen del viewport de Blender.

Arbol

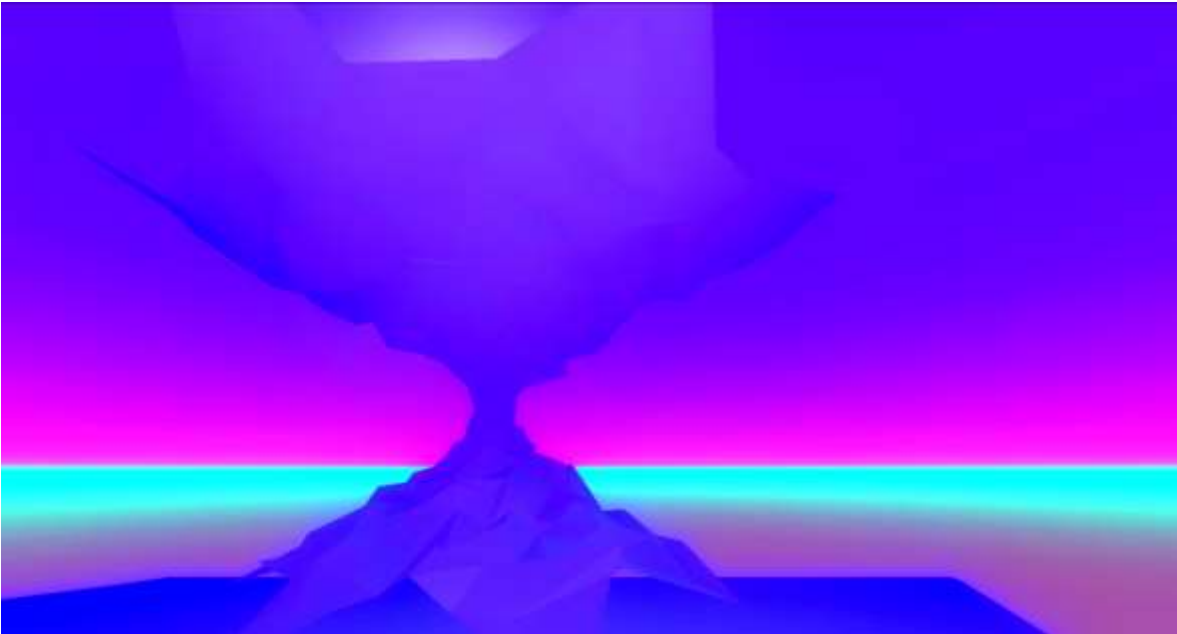


Imagen 27

Cordón

Personaje que se retuerce y está atado a la nada.



Imagen 28

Sin título

Objetos voluminosos enormes y palpitantes.

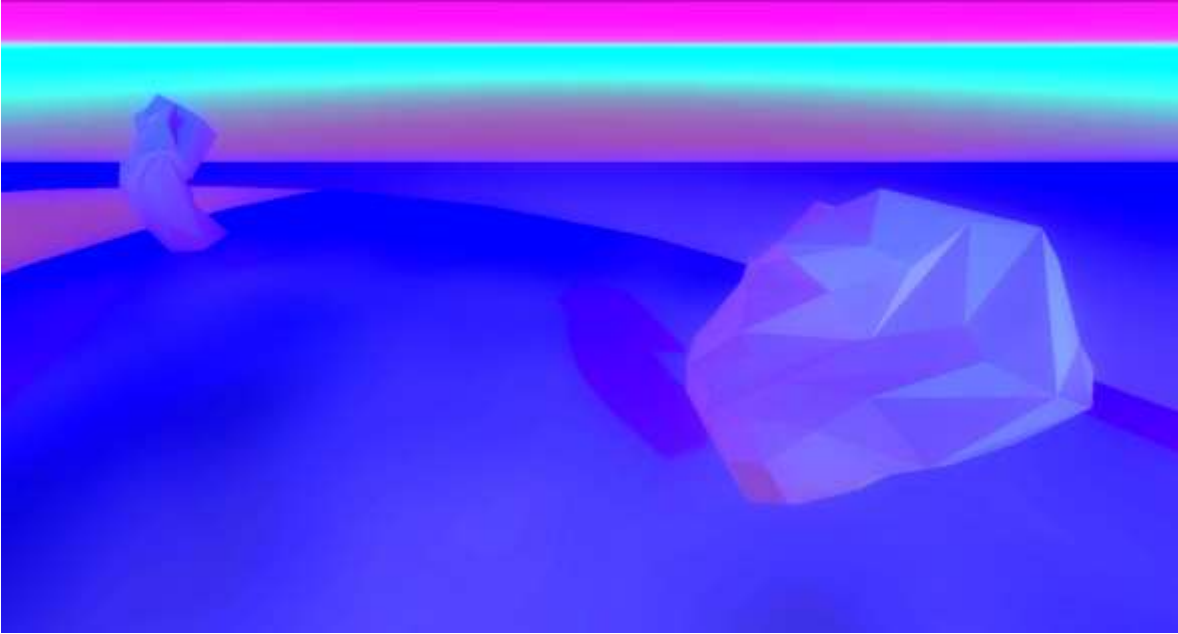


Imagen 29

Curatorial

Texto al azar.

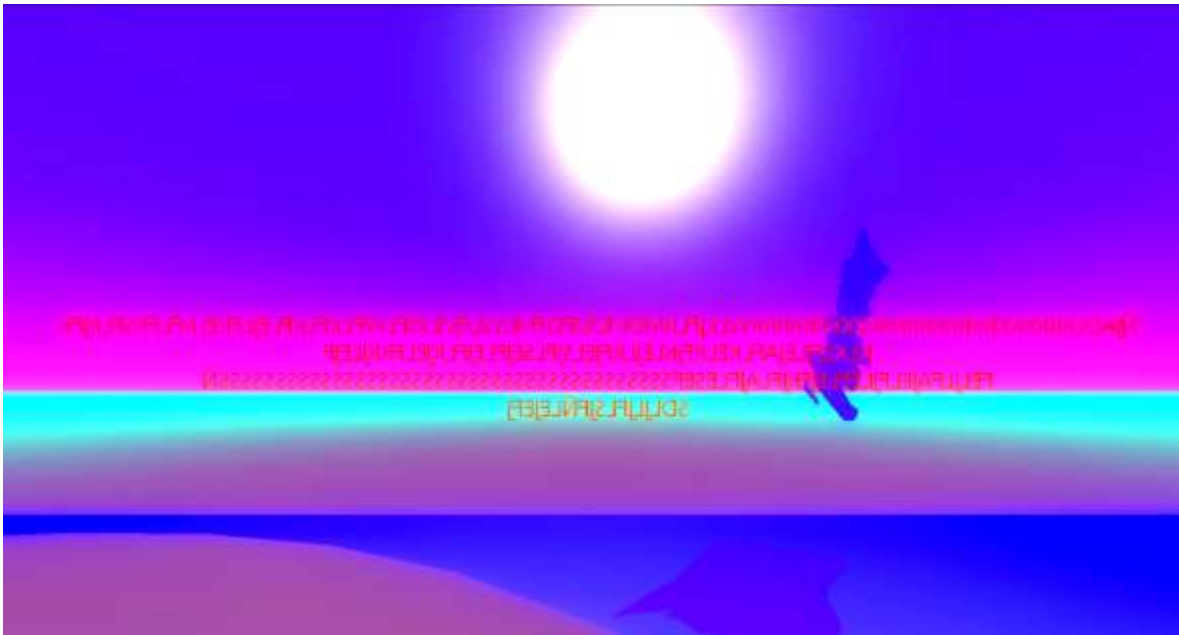


Imagen 30

Título

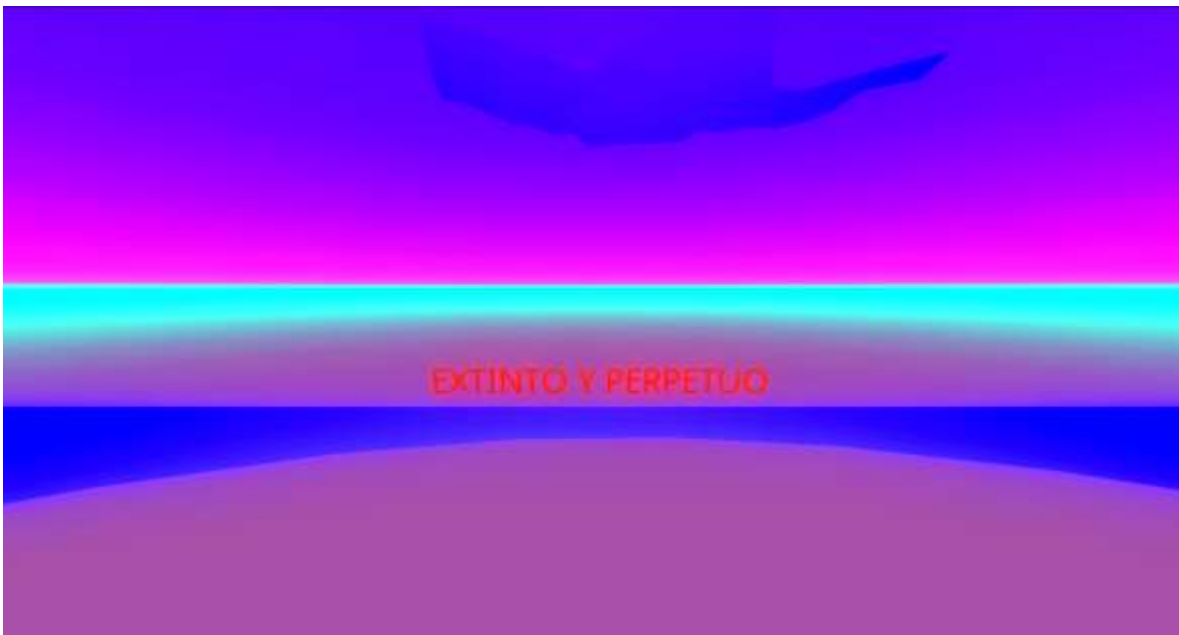


Imagen 31

Game testers

Créditos a los game testers, las personas que me ayudaron probando el juego: Vicente Mauricio Cumbe Morán, Andrea Belén Cedeño Domínguez, Bolívar Omar Castro Rivera, Rafaela Salazar y Daniela Franco.

El motivo por el cual hay un rectángulo a manera de monolito, es por la ayuda que ofrecieron al probar el proyecto y la retroalimentación que me daban sobre su experiencia al probarlo.



Imagen 32

La obra se podrá jugar desde la web o descargar para ser ejecutado en windows desde: <https://joseluise.itch.io/extyper>

La obra está disponible para ser ejecutada desde la página web o para Windows, Linux y Mac.

Para navegar se usarán las teclas “W” para avanzar hacia adelante, “A” para ir a la izquierda, “S” retroceder, “D” ir a la derecha; con el “mouse” se rota la cámara, la vista en

el mundo del juego; “Shift + (alguna de las teclas para navegar)” para avanzar rápido, “Esc” para salir del juego y “L” para resetear el juego.

Se descarga el archivo .zip que contiene el juego, para ser ejecutado deben ser descomprimidos todos los archivos que contiene. En caso de ser ejecutado desde la web, hay algunas limitaciones, las cuales están dadas por el ancho de banda, por el navegador que se use y por las capacidades de la computadora. Sí se lo descarga, las limitaciones dependerán del hardware de la máquina. La experiencia optima del juego es en Pc ya que al exportar el juego con html5 no aparecen ciertos efectos en el aspecto visual.

Las fichas técnicas estarían dentro del juego, serian grabaciones de audio hecho con un software de text to speech, el cual pienso usar para tipiar las fichas técnicas y el programa hablaría la información que ingreso, esa grabación la colocaría en las ubicaciones del juego.

Proyecto Expositivo

Desde hace años me he preguntado por formas para que las obras no se queden solo en el nicho del público que siempre acude a las exposiciones de arte contemporáneo, siempre he pensado que el carácter crítico de las obras debe llegar al mayor número de personas. En esta búsqueda me he topado con distintas tecnologías y tras los acontecimientos del año pasado (2020), me vi en la necesidad de ahondar más en este asunto, tratar de franquear cualquier frontera física para que las obras lleguen a las personas, este nuevo formato, realmente ha traído consigo muchas interrogantes, ya que estábamos acostumbrados a un tipo de exposición física y llevarlo a digital, trae retos con los que realmente no contábamos para nada.

El uso de tecnologías como zoom, me permite de manera remota, no solo exponer, sino interactuar con el público y dar la oportunidad de que la inauguración de la exposición

sea experimentada por las personas de manera que remita a la situación actual, llena de incertidumbre, la ambigüedad de la telepresencia en una era digital, la cual ha llevado la inmediatez a nuestros hogares y ha barrido distancias, aunque al mismo tiempo nos ha alejado de los demás, del calor humano, el dualismo de la telepresencia, cuando no está usada como vigilancia, sino como comunicación entre las personas.

Irrumpir la estructura de la exposición y sus convenciones físicas, en un proyecto curatorial donde no se pueda separar la obra del espacio expositivo, en una especie de Site specific virtual capaz de llegar al público más variado. Un mundo donde paredes, horizonte y obras sean una sola experiencia artística.

La obra-exposición(el juego) estaría proyectado en una pared y esta proyección iluminaría el espacio con sus colores, extrayendo la inmaterialidad del mismo y llevándola al exterior por medio de la luz. He buscado un lugar expositivo que no sea una galería, el motivo de esta decisión es mostrar el alcance, la cual puede llegar a todo lugar donde haya acceso a estas tecnologías.



Imagen 33



Imagen 34



Imagen 35

Epilogo

Durante este proceso, tuve la necesidad de aprender el uso de herramientas de nuevos medios y en la investigación encontré que son pocas las personas en nuestro país que realizan obras con nuevos medios.

Ha sido una experiencia muy interesante en donde he tenido que poner en práctica los conocimientos teóricos y prácticos que tengo.

Aunque he mencionado anteriormente que esta obra-exposición tiene mucho que ver con mi experiencia y mi visión a lo largo de la carrera, quiero concluir con lo siguiente: Esto no es sobre mí, es sobre todos, es sobre las posibilidades que tenemos en el arte y que no están siendo usadas, formas de experiencia que no estamos manejando, un sinnúmero de posibilidades para hacer las obras que desperdiciamos, que están a nuestro alcance, hay un mundo de posibilidades en el arte y hay que usarlo, hay que hacerlo.

Anexos

Los anexos abarcan capturas de imagen de la inauguración de la exposición vía zoom.



Imagen 36. Afiche para la inauguración de la exposición.



Imagen 37

En estas imágenes explico la modalidad de juego online de la obra y sus opciones de descarga.



Imagen 38



Imagen 39



Imagen 40

Explico cómo se mueve el jugador-público en el juego.

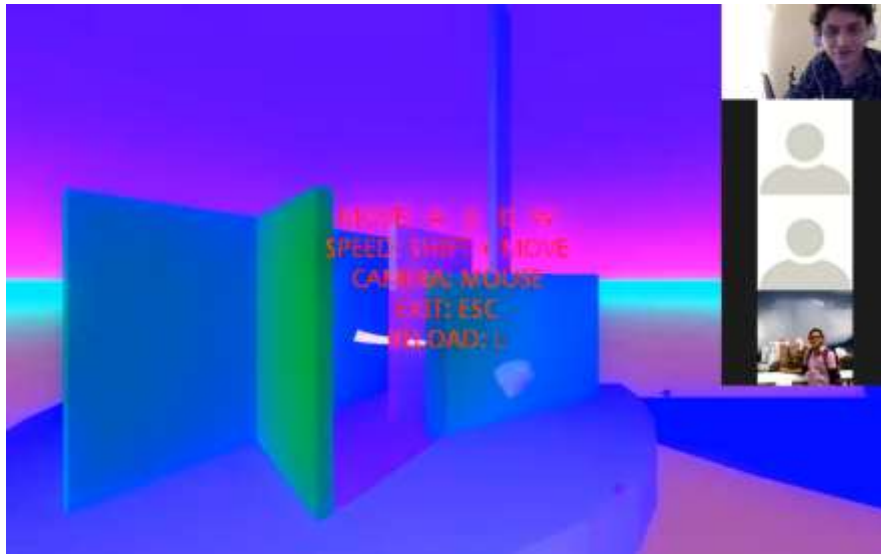


Imagen 41

En estas imágenes está el momento donde muestro que interactuar con los distintos personajes que se encuentran es el espacio virtual.



Imagen 42

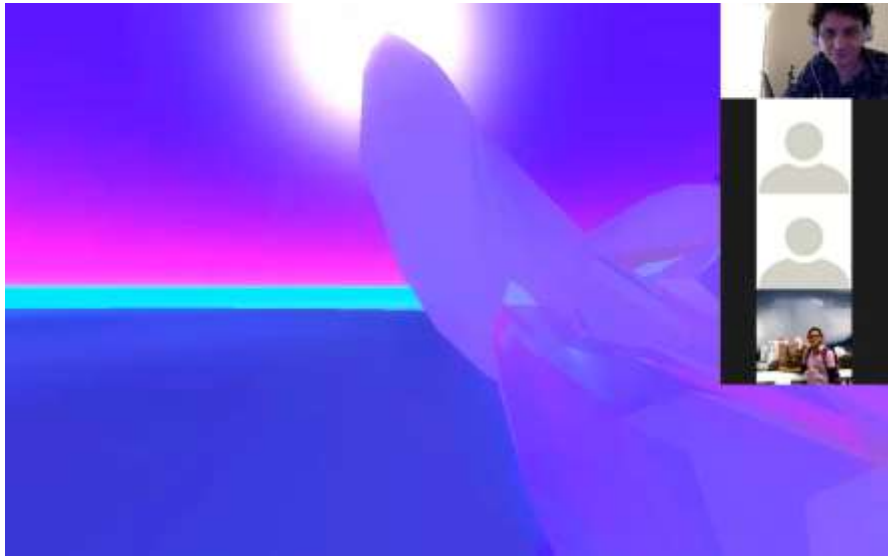


Imagen 43



Imagen 44

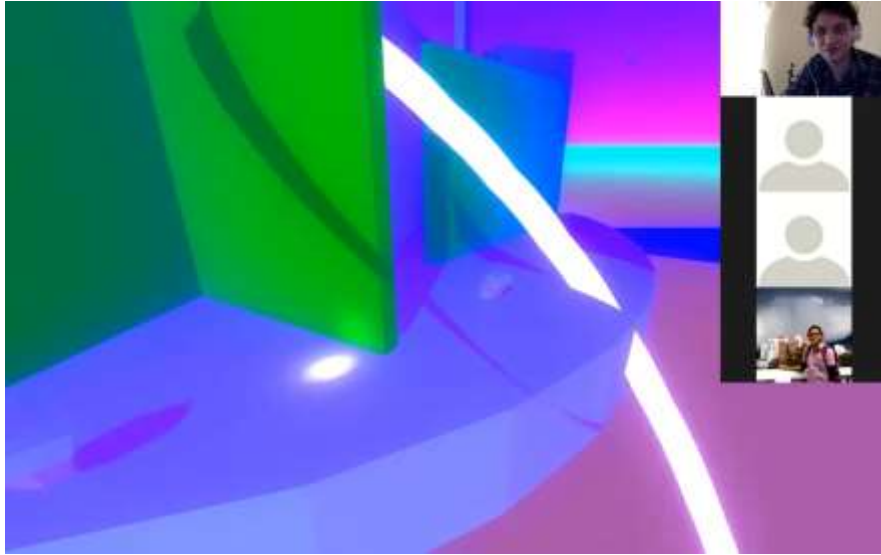


Imagen 45

Explico el carácter y el porqué de los distintos personajes y objetos que se encuentran en este mundo virtual.



Imagen 46

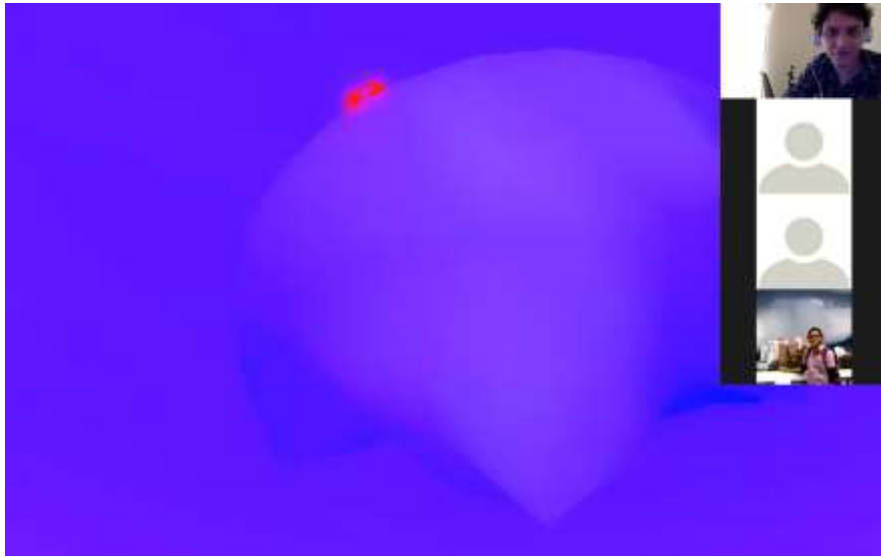


Imagen 47

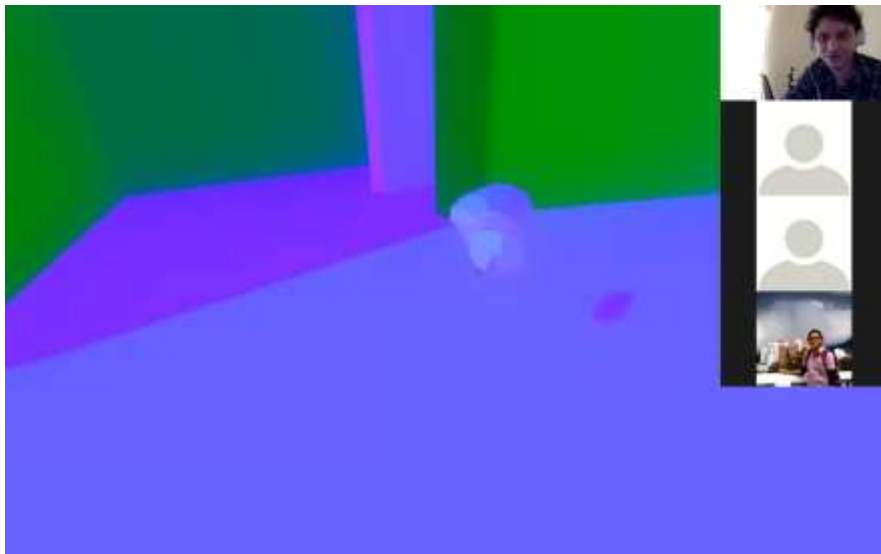


Imagen 48

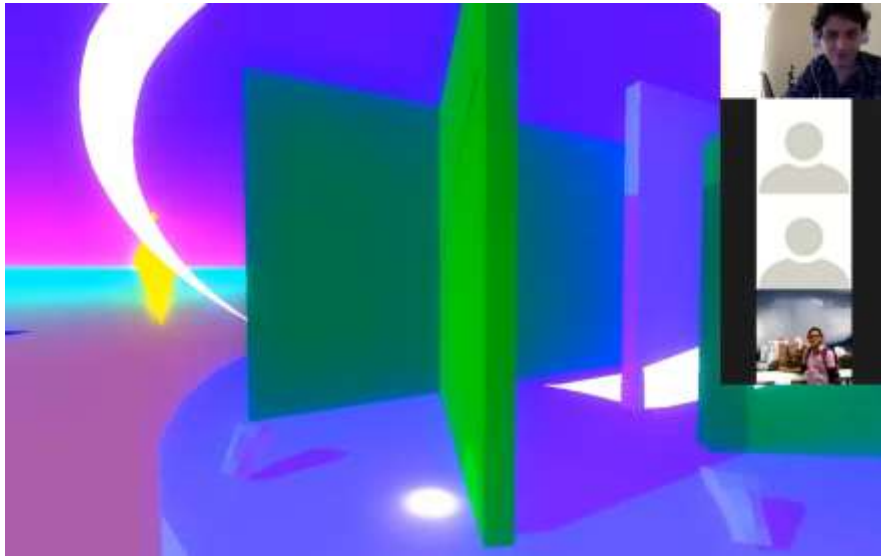


Imagen 49



Imagen 50



Imagen 51



Imagen 52



Imagen 53



Imagen 54



Imagen 55



Imagen 56

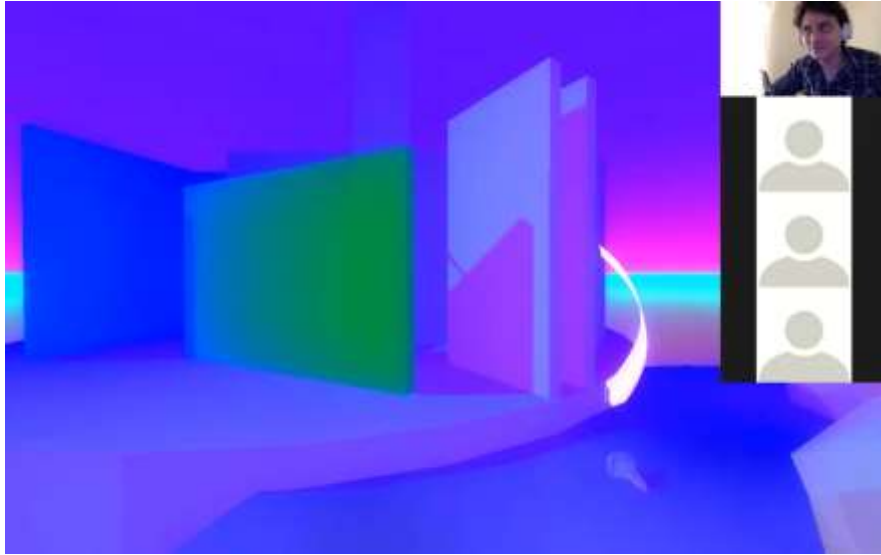


Imagen 57

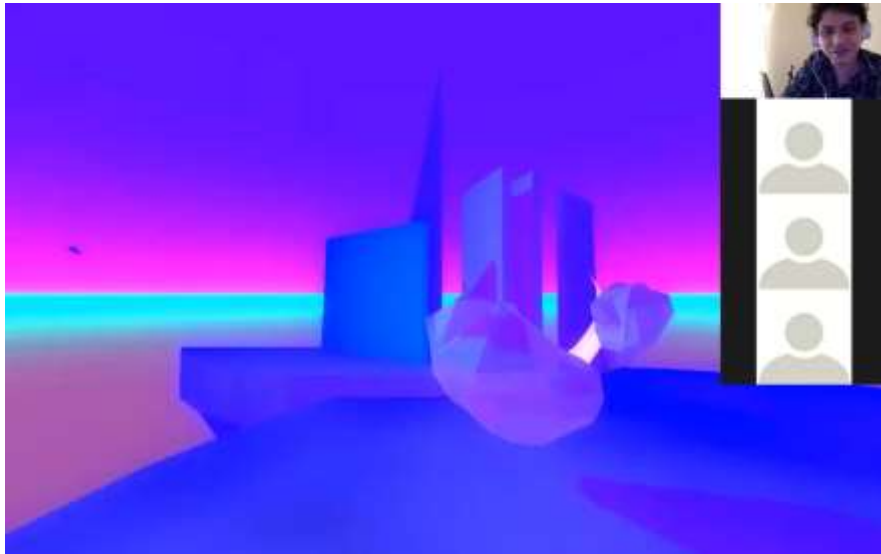


Imagen 58

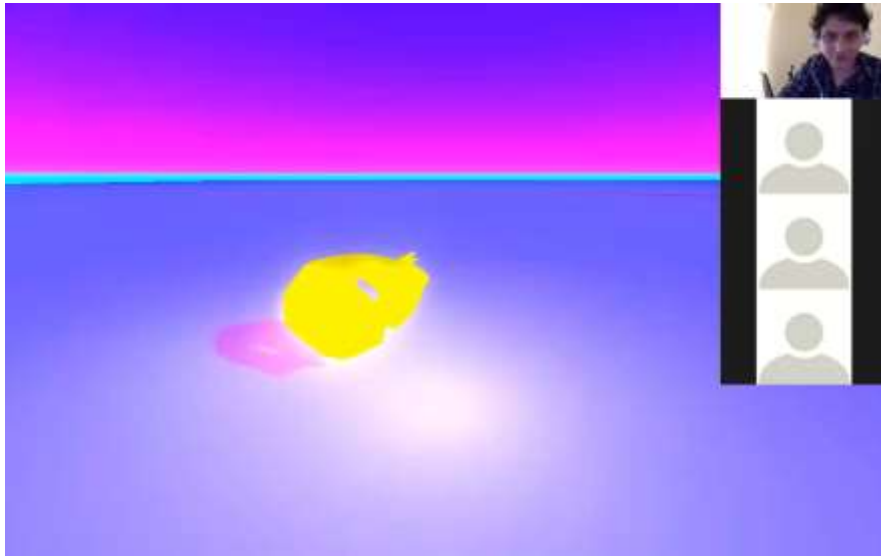


Imagen 59



Imagen 60

Bibliografía

- Álvarez, Serafín. «Work/About». Acceso el 17 de febrero de 2021.
<http://serafinalvarez.net/about.html>
- Arte Contemporáneo Ecuador. «Miguel Ángel Murgueytio». Acceso el 17 de febrero de 2021. <https://artecontemporaneoecuador.com/miguel-angel-murgueytio/>
- Ávila Manrique, Mariuxi Alexandra. «Gestos innovadores en la producción de arte con tecnologías en el Ecuador», 2019. Universidad de Cuenca, Facultad de Artes.
- Bill Viola. «Biography». Acceso el 17 de febrero de 2021.
<https://billviola.com/biograph.htm>
- Fernández Pan, Sonia. «Conversación con Serafín Álvarez. 2014». APNEA #1. Acceso el 17 de febrero de 2021. <http://esnorquel.es/apnea-1-conversación-con-serafin-alvarez/>
- Gallastegui González, Samuel. «De lo virtual a lo físico: expandiendo las fronteras entre arte y vida a través de los juegos digitales emersivos». Tesis doctoral. Departamento de Arte y Tecnología, Universidad del País Vasco – Euskal Herriko Unibertsitatea, 2016.
- Groys, Boris. «El Curador como iconoclasta». Criterios, La Habana, nº 2, 15 febrero 2011. Traducido por Orestes Sandoval López. Acceso el 17 de febrero de 2021.
<https://19bienal.fundacionpaiz.org.gt/wp-content/uploads/2014/02/CURADOR-ICONOCLASTA-BGROYS-02.pdf>
- Huizinga, Johan. *Homo ludens* . Buenos Aires: Emecé Editores, ISBN: 978-84-206-3539-2

- James Turrell. «Biography». Acceso el 17 de febrero de 2021.
<https://jamesturrell.com/about/biography/>
- James Turrell. «INTRODUCTION». Acceso el 17 de febrero de 2021.
<https://jamesturrell.com/about/introduction/>
- Miguel Ángel Murgueytio. «fleza». Acceso el 17 de febrero de 2021.
http://miguelangelmurgueytio.com/portfolio_page/fleza/
- Miguel Ángel Murgueytio. « Miguel Ángel Murgueytio ». Acceso el 17 de febrero de 2021. <http://miguelangelmurgueytio.com/about/>
- O’reilly, David . «Basic Animation Aesthetics». Acceso el 17 de febrero de 2021.
<http://www.media-arts-uts.com/aes1/wp-content/uploads/2012/01/BasicAnimationAesthetics.pdf>
- René Martínez. «About-me». Acceso el 17 de febrero de 2021.
<https://www.r3n0.com/about-me/>
- Rivière Ríos, Henar. «Papeles para la historia de Fluxus y Zaj: entre el documento y la práctica artística». Universidad Complutense de Madrid, Dpto. Historia del Arte III (Contemporáneo)& Freie Universität Berlin, Kunsthistorisches Institut. Acceso el 17 de febrero de 2021.
<https://search.proquest.com/docview/1014003014/fulltext/A847DA35E58C4326PQ/1?accountid=176816>
- Santillán, Oscar. «Los vicios del arte: Mercado y Educación». 2019. Acceso el 17 de febrero de 2021.
<https://static1.squarespace.com/static/532b1bcfe4b0b4a63cc3c506/t/5d0ca75f6f8b6a0001289919/1561110368032/2013+Los+vicios+del+arte++Oscar+Santillan.pdf>

- Sharp, John. *Works of Game on the aesthetics of games and art*. Cambridge, Massachusetts. London, England: The MIT Press, 2015. ISBN: 978-0-262-02907-0
- Sicart, Miguel. *Play Matters*. MIT Press, 2014. ISBN: 978-0-262-02792-2
- Serpentine Galleries. «Sondra Perry: Typhoon coming on». Acceso el 17 de febrero de 2021. <https://www.serpentinegalleries.org/whats-on/sondra-perry-typhoon-coming-on/#article>