

NOT.Me : Una visión grotesca de una ficción 3D

JORDI SOS UNIVERSITAT POL. DE VLC — MASTER AVM

Resumen

Proyecto de investigación y práctica artística que se centra en estética digital y entornos 3D, abarcando las líneas de estudio de entornos interactivos, diseño de interfaces y videojuegos experimentales. Este proyecto radica en la creación de un mundo imaginario a partir de ilustraciones surrealistas y de profundizar en el concepto de lo surreal desde los nuevos medios, creando un entorno 3D procedural interactivo y un punto de conexión que traza un enlace entre el mundo real y el imaginario creado detrás de la pantalla. Este nexo es una interfaz física que actúa a modo de control háptico, extraído de este entorno 3D ficticio, con la capacidad de influir en el entorno virtual mediante la intervención del usuario. La existencia de este objeto hace posible que se pueda modificar este entorno y a los seres u objetos que habitan en él, provocando cambios que afectan al comportamiento lógico de este entorno, dando al espectador la oportunidad de intervenir en este mundo imaginario.

Palabras-clave: ENTORNO 3D, SURREALISMO, INTERACTIVIDAD, HÁPTICO, GROTESCO.

Abstract

Research and artistic practice project that focuses on digital aesthetics and 3D environments, covering the lines of study of interactive environments, interface design and experimental video games. This radical project in the creation of an imaginary world from surrealist illustrations and deepening the concept of the surreal from the new media, creating an interactive procedural 3D environment and a connection point that traces a link between the real world and the Imaginary created behind the screen. This link is a physical interface that operates a haptic control mode, extracted from this fictional 3D environment, with the ability to influence the virtual environment through user intervention. The existence of this object makes it possible to modify this environment and the beings or objects that inhabit it, causing changes that affect the logical behavior of this environment, giving the viewer the opportunity to intervene in this imaginary world.

Keywords: 3D ENVIRONMENT, SURREALISM, INTERACTIVITY, HAPTIC, GROTESQUE

1. INTRODUCCIÓN

Este proyecto basado en la producción de entornos 3D pretende provocar al espectador, intentando que no se quede impasible ante la obra. Se trata de llevar a una realidad ficticia ilustraciones surrealistas, otorgándoles vida propia, capacidad de evolución y de interacción con el mundo real. Para hacer realidad esta interacción, existirá una interfaz háptica grotesca que actúa como un comunicador con este entorno.

Por otra parte, este proyecto nace desde la necesidad personal de hacer evolucionar la obra artística propia hacia el siguiente nivel o de traducirla desde el medio tradicional hacia los nuevos. Esto incluye plantear el tema de la identidad personal dentro de este proceso de transformación, tema que influirá en todo el período creativo y buscará el sentido y contenido en la propia pieza final.

De este modo, este trabajo pretende responder a las características vinculadas a obras con una gran resolución formal pero carentes de contenido. En la era contemporánea la revolución de las TIC ha influido en la producción visual en general y en la producción artística en particular, de tal modo que esta última se ve distorsionada por el afán de la repercusión y la viralidad. Simplemente se generan en muchos casos obras vacías de contenido que no provocan extrañeza o distanciamiento de forma alguna al espectador, que son inmediatas, pasajeras y fáciles de olvidar. Not.Me pretende ser todo lo contrario a este tipo de obras, alejándose de la estética convencional que habitualmente se encuentra de forma masificada, centrada en lo grotesco dentro del surrealismo.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

La metodología que se utilizará para este proyecto de investigación estará basada en una práctica artística, en una línea de investigación que Desmond Bell llamaría "Estudio crítico y prácticas creativas vinculadas a los media" en la que la práctica conduce a la teoría. Para responder a las hipótesis y alcanzar los objetivos que aquí se plantean, se mantendrá una metodología inductiva a través de un caso particular. Los objetivos son los siguientes:

- Profundizar en el concepto de lo surreal desde los nuevos medios, acotando el término dentro de lo grotesco y lo irónico, atendiendo a posibles evoluciones hacia el humor grotesco
- Estudiar y delimitar los límites del surrealismo en los nuevos medios. ¿En qué medida los nuevos medios frenan o encierran al surrealismo? ¿Están modificando los nuevos medios la imaginación tradicional?
- Trasladar a una realidad ficticia las ilustraciones surrealistas propias realizadas previamente, buscando la identidad y estilo propio en el proceso

-
- Crear un entorno 3D procedimental surrealista, que mantenga la idea de mundo vivo en constante cambio, pudiendo ser alterado por estímulos externos.
 - Generar comunicación entre el mundo real y el mundo virtual mediante una interfaz háptica grotesca, difícil de entender y de utilizar para el espectador
 - Investigar y experimentar con nuevos materiales, buscando una relación entre aquellos que sean virtuales y los reales para seguir estableciendo conexiones entre la realidad y el mundo imaginario

3.MARCO TEÓRICO - REFERENCIAL

Los cuadros viejos son tablas de orientación dentro del mundo: señalan hacia al mundo, lo muestran, lo representan. Los nuevos son proyecciones del pensamiento calculador: señalan hacia el pensamiento, lo muestran, lo representan. (Flusser, 2012 :14)

Tiempo después del surgimiento del movimiento dadaísta, aparece en Francia el movimiento surrealista. Cuando nació, la influencia del psicoanálisis en la sociedad era palpable, y el universo artístico de las vanguardias supo recoger ese testigo y atender a la división entre un mundo interior, que está internamente ligado con aquello inconsciente, lo que imaginamos y soñamos, y otro exterior, ligado a la realidad que nos rodea.

Esta vanguardia estuvo presente en en todos los géneros artísticos, incluso en los que eran emergentes por las nuevas técnicas emanadas de la revolución industrial, tales como el cine o la fotografía. De hecho se vio muy presente en el cine, tomando referencias de las primeras pinturas surrealistas: creación al margen de todo principio estético y moral, el humor cruel, la fantasía onírica o la confusión de espacios y tiempos diferentes. Uno de los referentes que podemos destacar aquí sería *Un perro andaluz* de Luis Buñuel, considerada la película más significativa del cine surrealista. Según Buñuel, *Un perro andaluz* nació de la unión de dos sueños, el de Salvador Dalí y el del propio Luis Buñuel. Transgrediendo los esquemas narrativos canónicos, el filme pretende provocar un impacto en la moral del espectador a través de la agresividad de la imagen.

El surrealismo también entró de lleno en el medio fotográfico, no sólo en la vertiente más proclive al gran arte, sino también en la medida en que la producción de imagen comenzó a estar al alcance de todo el mundo, huyendo de la formalidad hacia nuevas posibilidades de creación y experimentación. Podemos tener en cuenta en este sentido a referentes como Magritte fotografiando objetos cotidianos presentados a menudo fuera de su contexto, rompiendo con su naturaleza asignada, o a Boiffard, que también retrató el cuerpo humano, pero solamente los dedos de los pies, creando sensaciones sumamente ambigüas que producían la confusión entre la imagen de una persona y la de un monstruo sobrenatural. Los surrealistas innovaron técnicamente, hacían cosas que no estaban planeadas y esperaban el resultado basándose en lo que denominaban el "divino azar". Estuvieron presentes el fotocollage y el fotomontaje, la yuxtaposición de objetos o creando un espacio/tiempo, que rompía los parámetros que rigen en la realidad desde ambos conceptos, generando algo en lo que ya estaba latente el concepto de lo virtual.

No todo en la Creación es humanamente bello, y que al lado de lo hermoso existe algo que no lo es, que lo disforme puede hallarse al lado de lo armonioso, lo grotesco al un paso de lo sublime, el mal junto al bien y la sombra junto a la luz. (V́ctor Hugo, 1967: 18-19)

Aś como los primeros surrealistas exploran nuevas t́cnicas para crear una surrealidad, ya sea en la pintura como Magritte, en la fotograf́a de Man Ray o en el cine de Luis Buñuel, las nuevas tecnoloǵas han permitido que este movimiento literario y art́stico siga evolucionando junto a los nuevos medios. La informatizaci3n de la cultura conduce al surgimiento de nuevas formas culturales y vuelve a definir las que ya existen.



Fig. 1 *Un perro andaluz* 1929, Luis Buñuel. Frames extraídos del largometraje.

Con frecuencia usamos los nuevos media como herramientas de informaci3n, puramente funcionales. Sin embargo, tambi3n se pueden usar para crear fantasía o ficci3n. Las ĺneas que separan el mundo real y el ficticio se vuelven a difuminar, dando paso a la existencia de imágenes confusas, productos irreales e informaci3n falsa que pone a prueba al espectador. Pero ¿Han modificado los nuevos medios la producci3n de obras conforme al surrealismo?, y si es aś ¿En qu3 sentido? Es posible abordar su modificaci3n de acuerdo con los principios de Manovich (2005) de que los nuevos medios cuentan con cinco principios b́sicos. La representaci3n numérica, basada en que todos los objetos de los nuevos medios se componen de c3digo digital, es decir, se encuentran bajo una funci3n matemática o manipulaci3n algorítmica. Entendemos esta representaci3n como la digitalizaci3n. La modularidad o, dicho de otra forma, estructura fractal de los nuevos medios es simplemente la representaci3n estructural de cualquier objeto digital en varias escalas, el cual mantiene siempre su identidad individual y se puede extraer sin modificar el conjunto. Gracias a los dos principios anteriores existe el tercero de estos, la automatizaci3n. Este principio engloba cualquier funci3n que se pueda crear o corregir de forma automática, desde herramientas de edici3n de softwares comerciales hasta simuladores de conversaciones humanas. Otro de estos principios es la variabilidad, la cual clarifica que la existencia de cualquier objeto de los nuevos medios, puede darse en distintas versiones potencialmente infinitas. El último de estos principios es la transcodificaci3n, es decir, la traducci3n de un formato a otro. Este trabajo se ubica especialmente en este punto, puesto que una de las ideas principales radica en traducir dibujos realizados con t́cnicas tradicionales sobre papel al formato digital.

A lo largo de la historia se han generado obras artísticas de todo tipo, la diferencia es que ahora la producción de estas obras artísticas se ha masificado y globalizado gracias a la accesibilidad de la red y la difusión de las imágenes a la velocidad de la luz con facilidad, sin la certeza de saber si son abstracciones del mundo real o son creaciones y modificaciones de la imagen mediante procedimientos computacionales. Flusser (2005) ya hace esta división, diferenciando entre imaginación tradicional e imaginación nueva, respectivamente. Gracias a esta nueva imaginación, pasamos de estar subordinados al mundo a poseer la facultad de crearlo por completo y a nuestro antojo dentro del campo de la virtualidad, es decir, tenemos las facultades para inventar cualquier realidad, el mundo pasa a ser nuestro espacio de experimentación y esto abre un gran abanico de posibilidades. Con esta fugacidad, el estudio y sentido de la obra se pierden en gran medida ya que la finalidad de la producción de la misma se centra en la repercusión y la viralidad, dejando de lado el contenido.

Es así que gracias a la nueva imaginación, ya no nos enfrentamos al mundo como sus subordinados –como sujetos–, sino que ahora poseemos la facultad de calcularlo como un campo de virtualidades, y computar algunas de dichas virtualidades en simulaciones de realidades, de acuerdo con nuestro propio programa. (Flusser, 2012: 14.)



Fig. 2 Ilustración grotesca sin nombre (2019), elaboración propia

Es por esto que el proyecto Not.Me se ubica, de entre todas las obras citadas anteriormente, entre las que trabajan lo grotesco y la ironía. Se centra en estos dos aspectos puesto que tratará de mantener la línea de trabajo y la estética del trabajo en ilustración que ha sido realizado con anterioridad y que es el punto de partida de este proyecto, entendiendo esto como un pilar fundamental de este trabajo. Estos rasgos se tomarán como una señal de identidad a lo largo del proceso creativo y la experimentación, que estarán presentes durante la totalidad del desarrollo, atendiendo a posibles derivas hacia el humor dentro de lo grotesco y lo irónico. A medida que vayan apareciendo resultados o preguntas, se irá desarrollando todo este proceso, aprendiendo del propio proceso y construyendo el contenido a partir del mismo.

La existencia y evolución del software libre u open source ha favorecido la aparición de nuevos artistas digitales, otorgándoles nuevas herramientas con las que poder crear y replicar todas aquellas ideas que con medios tradicionales no podrían ser posibles lo cual supone la democratización del 3d, igual que sucedió con medios tales como la fotografía en siglo XX, con programas que están al alcance de cualquiera que tenga acceso a la red, como 3Dmax, Sculptris o Blender, programas que han desencadenado una generación nueva de artistas del modelado en 3D, otorgándoles la capacidad de crear y plasmar todas sus creaciones y obsesiones en dicho formato. Y no solo esto, sino que abren nuevos caminos sin explorar para el mundo del arte en los nuevos medios, transcodiando el arte tradicional hacia las creaciones digitales de aquellos que tengan la imperiosa necesidad de explorar estos senderos del arte que aún no se han terminado de descubrir. Y ya dice Kant en la *Crítica del juicio* que el arte puede tratar cualquier asunto y promover cualquier sentimiento, independientemente de su moralidad y del horror que pueda despertar.

De entre todos los nuevos artistas, uno de los referentes más claros para este proyecto es la obra de Erik Ferguson. Este artista freelance empuja los límites de la belleza orgánica hacia lo grotesco. Estas obras se pueden encontrar en redes sociales, provocando al espectador en un medio en el que habitualmente no se ven este tipo de imágenes. Y es por esto que es una gran influencia en este trabajo, dado que las criaturas creadas por Ferguson tienen una estética que nos lleva de la mano hacia otro tipo de estética y otro tipo de belleza, una realidad más grotesca.



Fig. 3 *Birth_test_v03* (2018), Erik Ferguson

Por otra parte, abarcando un área más humorística o ridícula, tenemos a Really3D, un artista español que utiliza el renderizado 3D de baja calidad para llevar los modelados hasta el punto más surrealista y absurdo posible, con formas básicas y animaciones muy precarias, llenas de contenido vulgar y a veces incluso obsceno. Es importante tener en cuenta los aspectos grotescos del humor en este artista, llevando al extremo la simplicidad del renderizado más precario, creando y siguiendo un estilo totalmente personal y reconocible, tal y como se plantea en este trabajo la búsqueda de identidad y del estilo propio.

En un sentido más escultórico y estético, el artista taiwanés Kuang-Yi Ku a menudo trabaja con el cuerpo humano y la sexualidad, creando esculturas con una estética grotesca que no suele ser común, buscando la relación entre la tecnología, el individuo y el entorno. Es por esto que la parte estética es de interés e influye en este proyecto ya que el resultado de trabajos como *Organic Mimicry of Prosthesis* se asemeja a la estética que se pretende llevar a cabo en el conjunto del trabajo, llevando al extremo y a la realidad ideas del todo grotescas que no habitan de una forma regular en nuestro mundo.

Lo grotesco produce risa y horror a un tiempo, [...] por ser una manifestación del lado oscuro de la realidad, negando los valores positivos en un mundo despojado de sentido, y revelando la falsedad del alto concepto que la humanidad tiene de si misma. (Gomez Haro, 2013:181)

Con esto entramos de lleno en un nuevo horizonte para el arte surrealista, embarcándonos en un proyecto que plantea la creación de mundos “vivos” a modo de entorno 3D procedimental junto con la posibilidad de poder manipularlos o intervenir en ellos de algún modo. ¿Pero cuáles son estos límites? Las posibilidades de la creación de mundos y criaturas imaginarias mediante el uso de estos softwares de modelado y animación 3D son muy

amplias, lo que desencadena en que la creación de entornos y personajes esté solamente limitada por las capacidades técnicas de las herramientas que se estén utilizando para dichos modelados o animaciones. Podríamos decir que estos límites son difusos ya que estos están establecidos por los softwares, que a su vez están ligados a los avances tecnológicos del hardware, es decir, los límites de creación de estos mundos ficticios están en constante expansión y cambio, así como los límites del mundo real que conocemos. Not.Me tratará de llegar a esta difusión entre la realidad y la ficción creada en este imaginario grotesco, sirviéndose de estos límites difuminados para la creación de una obra interactiva surrealista.

4. PROYECTO

Not.Me es una interfaz surrealista 3D generativa de manipulación directa monousuario, en la cual se generan cambios y objetos dentro de un entorno virtual 3D procedural. El usuario puede manipular e interactuar con este entorno mediante una interfaz háptica grotesca.

El planteamiento de este proyecto empieza por la necesidad de trasladar a una realidad ficticia las ilustraciones surrealistas realizadas previamente. Se concibe la idea de generar o crear un mundo alternativo a partir de estas ideas planteadas en papel, pero sin perder de vista al espectador, que debería tener la posibilidad de intervenir en la obra para hacerle formar parte de ésta.



Fig. 3 Ilustración grotesca sin nombre (2019), elaboración propia.

Se trata de un entorno 3D procedimental surrealista. Entendemos por procedimental aquello que tiene una naturaleza cambiante o generativa a lo largo del espacio temporal en el que se encuentra. Gracias a la generación procedimental, podríamos decir que, de algún modo, este entorno tiene vida propia. La tarea de este entorno solamente es la de crear y generar su propia existencia a medida que pasa el tiempo, teniendo en cuenta cualquier intervención que pueda recibir del exterior, datos que modifiquen los parámetros de esta auto-generación. De esta forma se consigue una pieza en constante cambio, sensible a los estímulos del mundo real, manteniendo esa idea de que estuviera "vivo".

A través de un método de experimentación, se plantearán diferentes procesos técnicos y pruebas sobre materiales, buscando resultados de estética grotesca y surrealista. Esto es aplicable tanto para la parte háptica de este proyecto como para la parte digital en la que se trabajará también con diferentes materiales.

De las entrañas de esta realidad 3D nace un objeto surrealista que actúa a modo de interfaz háptica, otorgando al espectador la capacidad de intervenir en la naturaleza de este entorno. La tarea del usuario es observar estos cambios y tratar de entender una realidad totalmente alternativa y grotesca, incapaz de ser entendida en su totalidad, que se va generando y modificando a medida que pasa el tiempo y que puede variar con las intervenciones que se produzcan por parte del espectador. El usuario puede tocar y manipular este objeto, que mandará datos de su posición, y de dónde está tocando el usuario. Estos

datos serán recibidos e interpretados por la interfaz 3D procedimental. El software utilizado para esta parte del proyecto incluirá el editor de código Visual Studio, usando el lenguaje de programación C# para la plataforma de Unity, y el editor de código de Arduino para la parte háptica, estableciendo la comunicación de datos entre la parte física y la digital.

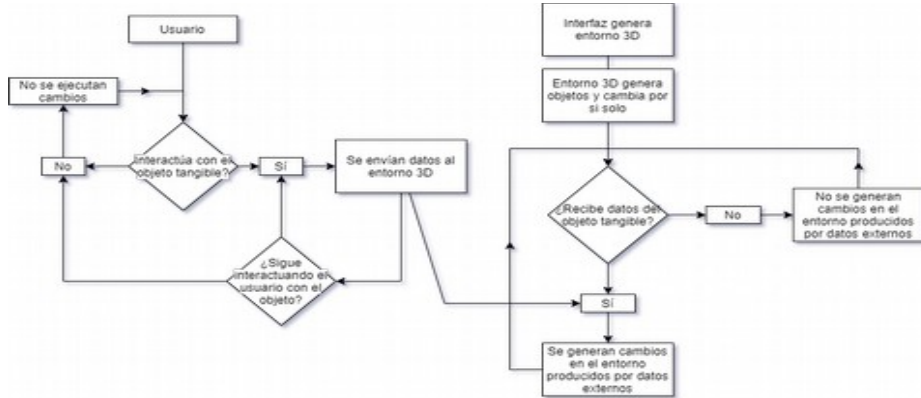


Fig. 4 Diagrama de flujo de Not.Me (2019), elaboración propia

La intención es llevar al usuario hacia la barrera entre lo real y lo surreal, a través de un medio que se encuentre precisamente entre esos dos mundos, que sea tangible pero a la vez carezca de sentido y sea especialmente grotesca para el espectador. Lo paradójico que aquí se plantea es encomendarle una tarea al espectador que no tenga ninguna solución específica, sino con muchas respuestas posibles. También se pretende que, al ser una pieza en constante cambio sea objeto de observación, huyendo de la inmediatez o la instantaneidad.



Fig. 5 Piel sintética elaborada a partir de silicona y pintura acrílica (2019), elaboración propia

El público al que está dirigido este proyecto es muy amplio, pero se centra en aquellas personas que generen contenido o consuman contenido de forma normal, ya sea en imágenes o en vídeo. Al ser algo directamente relacionado con lo grotesco y surrealista, es evidente que no será una pieza que guste a todo el mundo o que a primera vista sea algo estético dentro de los cánones establecidos, puesto que pretende causar alguna reacción en el espectador, ya sea positiva o negativa.

Cronograma



Referencias

- Benjamin, W. 2013, *El surrealismo*. Madrid. Ed.Casimiro
- Breton, A. 2002 *Manifiestos del Surrealismo*. Madrid Ed.Visor.
- Buñuel, L. 1929, *Un perro andaluz*. [cinta cinematográfica] Francia: Luis Buñuel
- Ferguson, E. (2015). CGI Animated Shorts : "Kometh" The Secret Life Inside A Comet" The CG Bros [accedido 2 Dic. 2019] <<https://www.youtube.com/watch?v=oYdj4YG9qSE>>
- Ferguson, E. (2016). 3D by Erik Ferguson. [Accedido 2 Dic. 2019] Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=-4RBdduilBU>>.
- Ferguson, E. (2018). birth_test_v03. [Accedido 2 Dic. 2019] Disponible en: <<https://vimeo.com/230359938> >.
- Flusser, V. 2015 *El universo de las imágenes técnicas*. Buenos Aires. Ed. Caja Negra.
- Gómez Haro, L. 2014 *Del humor en el arte contemporáneo*. Castellón. Ed. Universidad Jaume I. Servicio de Comunicación y Publicaciones.
- Hugo, Víctor.1967 *Prefacio de Cromwell*, [Accedido 10 Enero 2019] Disponible en: <<https://www.ucm.es/data/cont/docs/119-2014-02-19-VictorHugo.Cromwell.Prefacio.pdf>>
- Ku,K. Organic Mimicry of Prosthesis, [Accedido 5 Dic. 2019] Disponible en: <<https://www.kukuangyi.com/>>
- Lanier, J. 2011 *Contra el rebaño digital*. Barcelona, Ed. Debate.
- Manovich, L. 2005 *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Barcelona. Ed. Paidós.
- Martinakis, Adam. Portfolio [Accedido 28 Dic. 2019] Disponible en: <<https://www.martinakis.com/>>
- VVAA. *Skin-On Interfaces 2019 UIST 2019 Conference Proceedings: ACM User Interface Software and Technology Symposium*; 10/2019 [Accedido 2 Dic. 2019] Disponible en: <<https://marcteyssier.com/content/publications/uist19-skinon-teyssier.pdf> >
- VVAA. 2013 *El Surrealismo y sus derivas. Visiones, declives y retornos*. Madrid. Ed. Abada.