

# **Memoria trabajo transversal**

Título: *Fragments*

Curso: 2022-2023

Grupo: 1

Integrantes: Hugo García, Carlos Cantos, Dean Penchov, Milan La Rosa, Emma Gutiérrez, Candela Contreras



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## TRABAJO TRANSVERSAL

El trabajo transversal consiste en la realización de un trabajo original donde se manifiesten los conocimientos y las habilidades adquiridas en las asignaturas desarrolladas a lo largo del año académico.

**Curso: 2022-2023**

**Grupo: 1ºAB**

### Asignaturas:

Fundamentos del Color y la Pintura  
Historial del Arte Moderno  
Fundamentos del Dibujo  
Escultural  
Tecnologías de la Imagen I

## INTEGRANTES

### Carlos Cantos

#### ACTIVIDAD

Nimusandi nis volorpo risquaspeles et estio volo blaborenimus dolorem ni inum rersperis que vit pa dolupta sintias doloris esti odiPatia? Ihilis bonclar emere, estrati tus contrae macte que pulicastanum

### Dean Penchov

#### ACTIVIDAD

Nimusandi nis volorpo risquaspeles et estio volo blaborenimus dolorem ni inum rersperis que vit pa dolupta sintias doloris esti odiPatia? Ihilis bonclar emere, estrati tus contrae macte que pulicastanum

### Emma Gutiérrez

#### ACTIVIDAD

Nimusandi nis volorpo risquaspeles et estio volo blaborenimus dolorem ni inum rersperis que vit pa dolupta sintias doloris esti odiPatia? Ihilis bonclar emere, estrati tus contrae macte que pulicastanum

### Candela Contreras

#### ACTIVIDAD

Nimusandi nis volorpo risquaspeles et estio volo blaborenimus dolorem ni inum rersperis que vit pa dolupta sintias doloris esti odiPatia? Ihilis bonclar emere, estrati tus contrae macte que pulicastanum

### Hugo García

#### ACTIVIDAD

Nimusandi nis volorpo risquaspeles et estio volo blaborenimus dolorem ni inum rersperis que vit pa dolupta sintias doloris esti odiPatia? Ihilis bonclar emere, estrati tus contrae macte que pulicastanum

### Milan La Rosa

#### ACTIVIDAD

Nimusandi nis volorpo risquaspeles et estio volo blaborenimus dolorem ni inum rersperis que vit pa dolupta sintias doloris esti odiPatia? Ihilis bonclar emere, estrati tus contrae macte que pulicastanum



PORTADA  
Fragmentos  
Creación de una portada que venga a  
representar el Trabajo Transversal

# ÍNDICE

## 6 PROPUESTA INICIAL

### BREVE DESCRIPCIÓN

Breve explicación sobre la motivación del proyecto planteado. Como punto de partida se pueden mostrar los mapa conceptual, bocetos, dibujos o fotografías previas.

## 10 REFERENTES

### INFLUENCIAS

Análisis de la imagen y de los referentes utilizados para la propuesta planteada.

## 14 DESARROLLO

### ANTEPROYECTO [FASE I]

Descripción de la metodología del trabajo realizado en la fase preliminar y resultados obtenidos.

### RESULTADOS: ANTEPROYECTO

### REVISIÓN Y ANÁLISIS

## 24 DESARROLLO

### TRABAJO TRANSVERSAL [FASE II]

Descripción de la metodología del trabajo realizado. organigrama de trabajo, mapas conceptuales, etc.

## 32 RESULTADOS

### TRABAJO TRANSVERSAL [FASEII]

Reflexión sobre el trabajo transversal, análisis de los objetivos cumplidos y conclusiones.

## 38 BIBLIOGRAFÍA

### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

## 40 ANEXOS

Organigramas, mapas conceptuales, etc. que hayan servido para la realización del Trabajo Transversal en todas sus fases.



# Propuesta inicial

*Fragmentos* surgió como la resolución de un problema esencial relacionado con la naturaleza y las circunstancias en las que se agruparon los integrantes del equipo responsable de su creación. La diversidad de intereses y objetivos y la falta de familiarización mutua nos obligó a seguir un método en el que, idealmente, cada miembro tendría un amplio margen para desarrollar su propia obra en una dimensión personal, siendo el producto final percibido como un collage unificado alrededor de un solo tema..

Continuando por esta dirección, quisimos añadir un factor aleatorio, tal vez electivo, para añadir una dimensión extra tanto formal como simbólica al tema que decidiésemos abordar. También mostramos especial interés, de entre todas los conceptos que propusimos en una lluvia de ideas inicial, en el factor sensorial, interactivo, evocador e inmersivo, sin olvidar la necesidad de emplear diversas técnicas y herramientas, condición dictada por la naturaleza transversal planteada en un inicio.

Con todos estos conceptos dispares apuntados en un mapa conceptual, comenzamos a proponer temáticas, cuestión en la que, de nuevo, resultaba complicado ponerse de acuerdo dadas las marcadas diferencias entre todos los integrantes de nuestro grupo. Algunas ideas giraban en torno a mensajes más trascendentales, universales y filosóficos, como el flujo de la vida y el equilibrio de la naturaleza. Otras centraban su atención en una dimensión más humana, focalizando en los contrastes entre las distintas comunidades de personas que nos rodean (incluyendo sus respectivas opiniones políticas, concepciones, costumbres, origen cultural, intereses, etc).

puntos comunes entre varias ideas generadas de forma individual, que acabaron solapándose en cuanto a dos ideas clave: la memoria y el subconsciente. Este tema acabó simpatizando con todos, al poder dar pie a narraciones individualizadas de recuerdos y anécdotas personales, los sentimientos asociados a ellas y el lugar que ocupan en nuestra personalidad.

Combinando los requisitos previos con el tema pactado, tratamos de hallar la forma de fusionarlos para tener un acercamiento conceptual claro. Tras varias discusiones, llegamos a la siguiente idea: Esta sería, en primer lugar, la elección individual de un recuerdo personal significativo a tratar por cada miembro del grupo. Tras ello, seguiría la “construcción” del mismo a través de elementos tanto auditivos como visuales y plásticos, simulando la reproducción del recuerdo en una progresión de nitidez. Cada miembro del grupo sería responsable de plasmar su recuerdo mediante la elaboración de un audio de sonido ambiental (olas del mar, pasos, sonido de una televisión...), otro de una conversación o monólogo interior, seguidos estos de una pintura, una escultura, una fotografía y, finalmente, un vídeo. . Estos seis elementos serían, posteriormente, organizados de menor a mayor nitidez (empezando por el sonido ambiente y acabando con la fotografía) y agrupados por tipo (juntando todas las esculturas, las pinturas, fotografías...) y sin poder saberse al recuerdo de quién pertenece cada pieza. Por último, se ofrecerían estos grupos de obras de recuerdos entremezcladas a un espectador, que debería elegir una de cada tipo en base a un título, creando un nuevo recuerdo inexistente a partir de fragmentos de otros. A cambio, el espectador recibiría un output todavía por definir, que podría ir en forma de una habitación inmersiva que mostrase los fragmentos elegidos, o la creación de una obra audiovisual personalizada que incluyese todos los elementos. Un retrato de la evasividad de los recuerdos, mayores responsables de nuestra identidad.



Perfection is thus achieving or finding in the outer world a reflection of the synthetic concept constructed by the brain. This may be nothing more than the ideal landscape painting, one that is representative of all the landscapes that the brain has experienced and hence can be used to represent each and every one of them. Or it may be the perfect individual, perfect in terms of the seeker's brain. Or it may be even more exalted than that and consist of the perfect



ately linked and indeed one could not exist without the other. The inherited concepts organize the signals coming into the brain so as to instil meaning into them and thus make sense of them. The acquired concepts are generated throughout life by the brain, and make it significantly independent of the continual change in the information reaching the brain; they make it easier for us to perceive and recognize and thus obtain knowledge of things and situations. There is a subtlety in this argument, well recognized by Arthur Schopenhauer.

- sala para recuerdos

- palabra de la persona anterior

3d prismas



pasillo



- recuerdos  
x cada 1

sonido } música  
de video...

video (sin sonido)

imagen

relieve / escultura

### ① Sonido

→ música canción importante para ti

→ de video... (agua corriendo, sonido de un video importante para ti, con diferentes voces de personas que te han definido, con risas...)

② Video (sin sonido) → sino mucho lío con diferentes audios, o volumen bajo tipo embotellado, no muy importante)

③ Imagen (2 o más por persona tipo para crear como una especie de collage o juego visual + inmersión)

### ④ Relieve o escultura

Op 1 → escaleras (que se iluminen cuando se seleccione la opción) ↓

Op 2 → lámparas (colgando del techo)

Op 3 → caminito o en el suelo creando un espacio en el que se puedan meter

Op 4 → mini puestecitas que las abras y veas la escultura

Op 5 → zonas para meter los ojos y ver.

Acercamiento a una realidad (obj.)  
Dibujar lo que sabemos

Retrato:

Milena:

3 datos  $\left\{ \begin{array}{l} \text{Afronte a su madre} \\ \text{Miedo a la oscuridad} \\ \text{Retracer a alguien (en forma distorsionada)} \\ \text{que se inspira a de alguien} \end{array} \right.$

\* Visión ciega

Referentes:

- Giacometti
- David Lynch
- Marcel Duchamp
- Julio González

Conchita:

Como una mujer Habituada  
Cabeza con caride dentro Atmosfera

\* paces  
\* alto

Emma:

Subjetividad  
Besar la esencia  
\* Vorticidad desde el principio

\* espacio  
\* Intervenido

Sergio:

Diferencias y afinidades  
Persona (átomo unidad)  
Memoria común sentido  
Derivación a nuevas  
Obras

Dibujar y continuar la obra (no  
avanzar diferencias y otros valores)

Hacer lo que quiere, y eso  
construye

Carlos:

Contraste entre gorda  
Encuestas

De art:

Instalación Memoria y todo  
Proyecto lateral

## Referentes

Durante el proyecto se nos presentaron una infinidad de caminos a explorar, así como maneras para entender tanto nuestras temáticas como sus respectivas ejecuciones. Llegados a este punto, nuestro tutor nos sugirió investigar referentes que hubiesen tratado dichos temas previamente.

Uno de nuestros principales puntos de partida fue el libro “Esplendores y miserias del cerebro humano” de Semir Zeki. En éste, nos encontramos una interesante disertación sobre el funcionamiento de nuestra mente y su manera de desenvolverse en la búsqueda de la belleza y el propósito del arte. También sobre su influencia en el desarrollo y asimilación de conclusiones y recuerdos y, por último, su respectiva repercusión en nuestra visión creativa a la hora de afrontar un proyecto u obra.

Esta forma de entender nuestro cerebro como un sistema de memorias y como se liga esto al arte nos supuso un antes y un después.

Por otro lado encontramos interesante la ambigüedad introspectiva de David Lynch, director de cine con películas como “Mulholland Drive” o series como “Twin Peaks” En una de nuestras primeras tutorías, Sergio nos ofrece el punto de vista de Lynch. Según él, éste encontraba lugares que resonaban con su arte en algún sentido, estos sentimientos del subconsciente que provenían de algún lugar profundo de su memoria lo llevaban a grabar durante días en ese sitio hasta dar con esa emoción y lograr la manera de transmitirlo o entenderlo. Esta metodología nos propuso una manera distinta de abordar las ideas relacionadas con la búsqueda de memorias comunes o inconscientes.

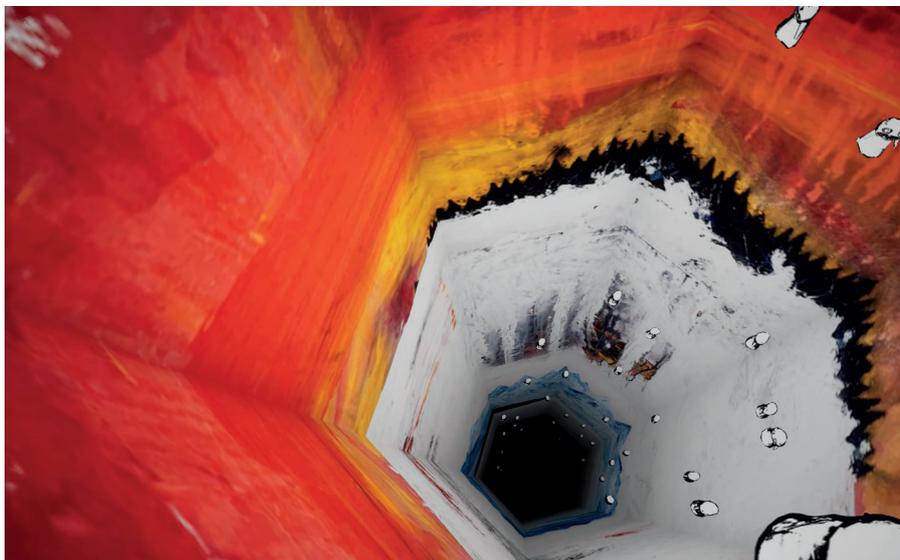
ciaron el trabajo de distintas formas. Por una parte se encuentra la película “Everything, everywhere, all at once” de los hermanos Daniel. Una visión de los distintos caminos y vertientes que podría haber tomado nuestra vida y las distintas versiones de nosotros mismos, formadas por experiencias y recuerdos marcando inevitablemente la identidad. Entendimos la película como un estudio del yo, crear mejores versiones de nosotros y la manera de transmitir esta pluralidad en el arte.

La otra vertiente fue Radiohead y su álbum “KID A mnesia exhibition” una exposición inmersiva en un espacio virtual donde el espectador recorre una espacio 3d conociendo y escuchando las canciones que componían el disco y espacios sugerentes.



1 David Lynch. *Twin Peaks*. Edición. Cadena ABC, 1990.

2. Semir Zeki. *Splendors and miseries of the brain*. Blackwell, primera edición, 2009.



**Imagen 1.** Radiohead KID A mnesia exhibition (2021). Exposición digital, para PS5 , Windows y MacOs.

**Imagen 2.** Radiohead KID A mnesia exhibition (2021). Exposición digital, para PS5 , Windows y MacOs.

**Imagen 3.** Radiohead KID A mnesia exhibition (2021). Exposición digital, para PS5 , Windows y MacOs.

**Imagen 4.** Radiohead KID A mnesia exhibition (2021). Exposición digital, para PS5 , Windows y MacOs.







Imagen 1 y 2. Leyland Kirby e Ivan Seal (2016). *Everywhere at the end of time*. Polonia, galería digital.  
Imagen 3. Dan Kwan, Daniel Scheinert (2022). *Everything everywhere all at once*. Largometraje.

# Desarrollo anteproyecto

Habiéndonos decidido por la memoria y los sentidos como temática, y considerando la propuesta inicial de recombinar obras de audio, imagen y volumen basadas en recuerdos individuales de los diferentes miembros del grupo a modo de collage, nos dispuimos a encontrar el método adecuado para llevar a cabo nuestra idea, tratando de solucionar limitaciones y problemas logísticos.

La primera propuesta sugería que la combinación de recuerdos se realizara en un espacio cerrado y relativamente pequeño, en el que el espectador, a través de un mecanismo de botones o una pantalla, pudiera ir eligiendo y “activando” los diferentes elementos. Por ejemplo, las imágenes y videos podrían proyectarse en las paredes.

Este modelo sería ideal, pero quizá se escapa de nuestras capacidades y conocimientos. Otras ideas fueron que toda la activación fuera manual, con el sujeto comunicándose con nosotros por mensajería; o incluso la supresión del espacio cerrado para sustituirlo por una exposición abierta.

Es por esta incertidumbre en la propuesta inicial que tuvimos una reunión con el objetivo de proponer metodologías e ideas nuevas para resolver de qué forma conseguiríamos hacer una exposición de carácter tan participativo.

La primera propuesta planteó el uso de una página web como medio. Esto podría ser una interfaz común o un museo virtual para exponer nuestras obras. Esta idea ofrece ventajas como la reducción de limitaciones técnicas.

A continuación, se sugirió seguir adelante con un espacio inmersivo, pero simplificado. En lugar de palancas y proyectores, solo hay una pantalla, cas-

cos y/o altavoces y “paredes” de tela para que nosotros podamos fácilmente introducir o quitar elementos. El usuario describe en una palabra lo que le ha transmitido la experiencia escribiendo o diciéndolo en voz alta. Los elementos que usamos en el espacio son elegidos con una encuesta previa.

Una parte del grupo también trató de expandir y concretar la idea de la caja inmersiva. Presentó numerosas innovaciones a las maneras de presentar los elementos: el uso de vídeo, la superposición de imágenes, la manera de presentar la parte escultórica o táctil a través de luces o cajones, un sistema de poleas. También sugirió hacer el espacio más abierto o compartimentalizado con cortinas.

Incluso surgieron planteamientos como el uso de cartas enviadas al sujeto, actuando esta a modo de exposición de las obras que el espectador hubiese seleccionado en una encuesta previa (estas se manifestarían de una forma narrativa empleando fotos antiguas, textos, etc). Luego estaría en manos del sujeto responder, pero dada la opcionalidad de este paso, se tomaría como un factor extra. La combinación de recuerdos así se realizaría de manera plástica y personal.

Por último, se discutió el uso de tecnologías avanzadas en la realidad virtual. Un casco de “VR” nos permitiría una vivencia totalmente inmersiva en un área sin limitaciones.

Todas estas ideas nos parecieron interesantes. Hubo miembros que hablaron de combinar elementos de las mismas, como una encuesta y una página web o exposición virtual, seguida del envío de una carta al espectador.

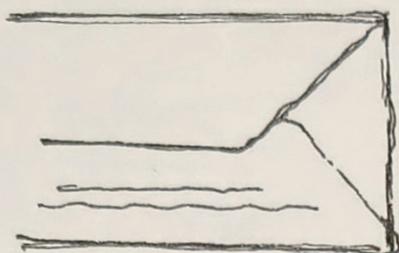
Finalmente, decidimos seguir un camino más relacionado con el ámbito digital, y exploramos junto a los profesores qué recursos necesitamos exactamente para llevarla a cabo.



Imagen 1 y 2. Reunión para la puesta en común de ideas y la elaboración del anteproyecto.

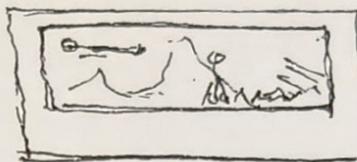
# memorias entre desconocidos conocidos

1 → cartas enviadas con recuerdos  
conjuntos (creados por nosotros)



los espectadores  
rellenarían una encuesta  
con las opciones que más  
quisieran y crearíamos un  
recuerdo falso a partir de  
~~los~~ recuerdos nuestros.

1.2 fotografía



2.2 audios en qr para auriculares



3.2 relieve en el papel



— la encuesta llevaría 6 opciones  
y según sus elecciones luego les  
llegarían por correo

imagen  
audio y  
escultura

- En junio expondríamos los resultados obtenidos  
a partir de las cartas

PÁGINA WEB //  
VIDEOJUEGO

PLAY

the exhibition



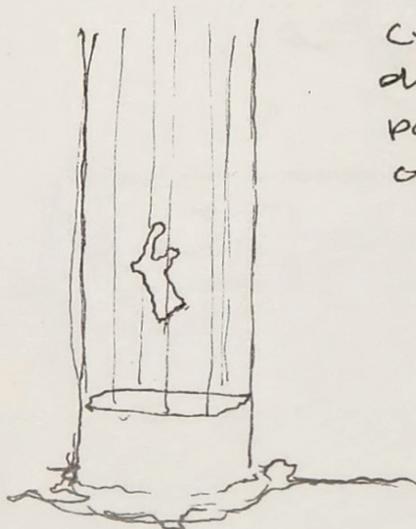
crear un <sup>pagina</sup> juego en eb que  
se crearia una experiencia  
inmersiva y sin mucho  
coste el trabajo,

trataríamos los  
conceptos de

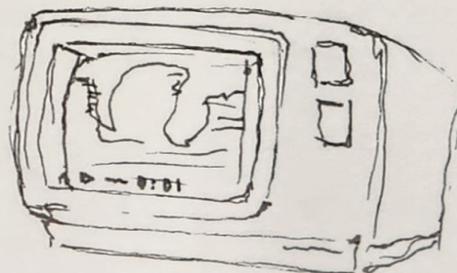
- Imagen
- escultura
- video
- sonido



ejemplo: kid amnesia exhibition



Crear  
diferentes espacios  
para exponer nuestras  
obras



# Resultados anteproyecto

A partir de todas las ideas desarrolladas, hemos logrado llegar a algunas certezas y resultados concretos sobre los cuales podremos empezar a poner en marcha el proyecto, ya que constituyen la base tanto teórica como práctica del mismo.

La piedra fundacional es el trabajo a partir de la memoria. El desarrollo del mismo se hará, decididamente, de manera tanto individual como fragmentada. Primero individual. dado que las memorias se seleccionarán por cada integrante del grupo, es decir, que cada uno de nosotros elegirá un recuerdo individual específico sobre el que trabajar. Luego, ésta temática se trabajará de manera fragmentada, al darse lugar la elaboración de obras en distintos medios cuyo único punto de ancla será exclusivamente temático.

Entonces, a raíz del trabajo sobre la memoria, resultarían pequeños "frag-

mentos" de memoria, divididos por individuo y medio. La idea aquí sería que éstas se puedan mezclar, generando así "nuevos" recuerdos resultantes de las distintas combinaciones.

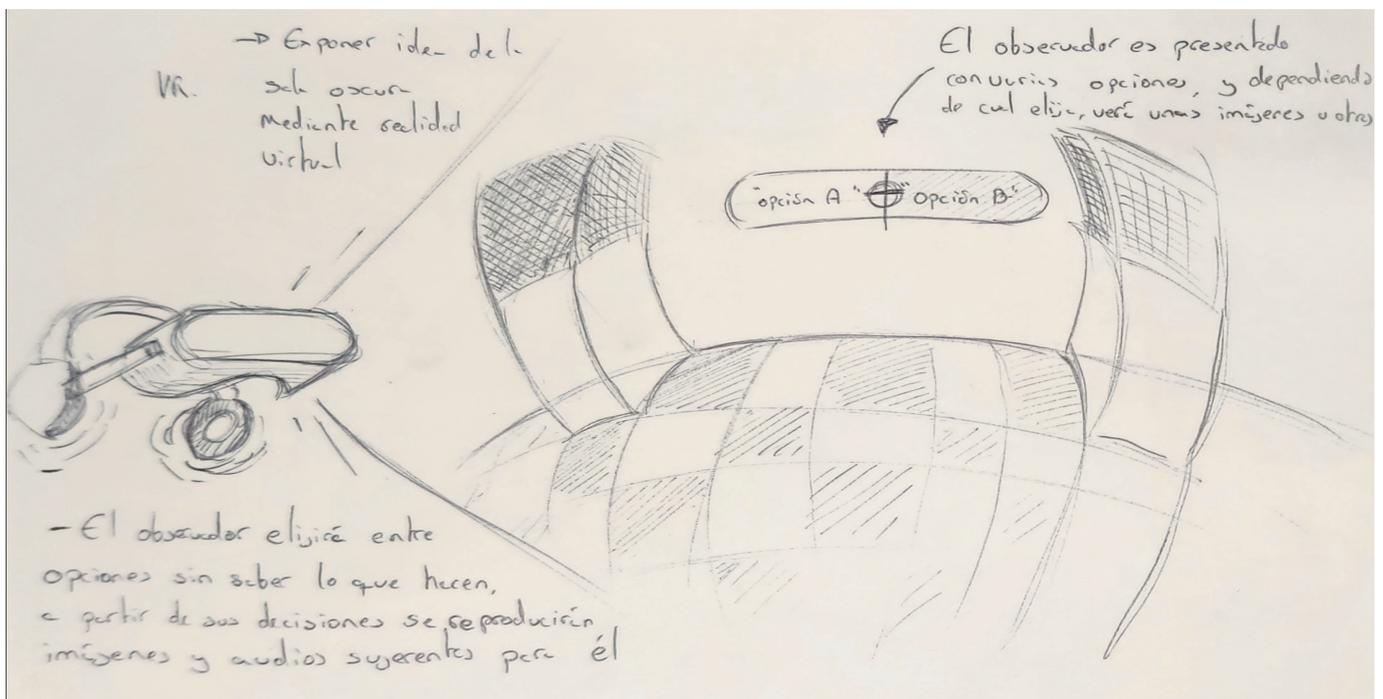
En conclusión, y habiendo tenido en consideración un gran número de ideas, nos acabaríamos decantando por el desarrollo de una experiencia inmersiva en realidad virtual en la cual se exponga, a partir del input de un usuario, una combinación variable de obra tanto escultórica como de imagen fija, imagen en movimiento y auditiva.

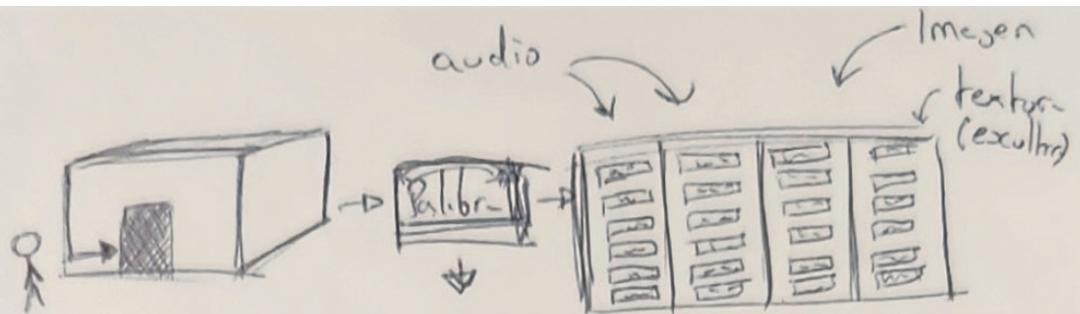
Como ya se ha mencionado, nos resultaba interesante que el espectador tenga el poder de generar de alguna manera una combinación particular de los medios de audio, imagen estática, imagen en movimiento y volumen. Como idea piloto, se ha propuesto hacer pasar al espectador por cuatro salas previas a la sala expositiva final, en las cuales podrá escoger entre distintos textos expuestos en las paredes de las mismas, que a su vez estarán asociados con las distintas obras que podrán aparecer en las distintas combinaciones. Por lo tanto, serán estas elecciones de texto las que determinarán la

aparición final de la quinta estancia que le será revelada al espectador, la sala expositiva.

Para llevar a cabo la propuesta y diseñar un plan de acción respecto al desarrollo y puesta en funcionamiento de un programa inmersivo compatible con un dispositivo de Realidad Virtual, deberemos realizar varias consultas previas con los departamentos de Tecnologías de la Imagen, Pintura y Escultura. Tras esto, decidiremos el material, escala y características estéticas de las pinturas y esculturas.

Finalmente, realizaremos la sala virtual introduciendo todas las obras en la misma. Por un lado, las paredes las ocuparán una obra pictórica a modo de mural. En el centro de la sala se exhibirá una obra escultórica. Además, en el suelo se reproducirá una obra de imagen en movimiento y, por último, se reproducirá un audio ambiental.





- Se presentará al espectador con estímulos visuales y auditivos
- Sin saber "qué hace qué" se (~~dan opciones~~), pide que escriba una palabra basada en la palabra que se ve y en los estímulos.
- Se dan una serie de opciones para que sin saberlo el espectador construya su "recuerdo"



# Desarrollo Transversal

La primera decisión que tuvimos que tomar para poner en marcha el proyecto fue la elección individual del recuerdo a tratar por cada uno, alrededor del cual girarían las obras finales que produciríamos cada uno, y que, una vez convertidas en una experiencia VR interactiva, podrían dar lugar a distintas combinaciones y diálogos artísticos, creando un espacio expositivo digital, cambiante e interactivo. Como ya hemos comentado, se trataría de elaborar una escultura, una obra pictórica, un vídeo y un audio.

Por temas logísticos, los objetos escultóricos fueron los primeros en realizarse, ante la necesidad de disponer de un escáner 3D proporcionado por la UPV para digitalizarlos. Tres de ellas se realizaron en terracota, y entre las otras se encuentran piezas de escayola tallada, modelling clay y técnica mixta. Tras realizar las obras, y como ya se ha mencionado, utilizamos un escáner 3D óptico y fijo, y un plato giratorio. Sobre el plato colocamos las piezas (debido al tamaño reducido del plato, algunas piezas tuvieron que escanearse por partes y reensamblarse digitalmente)

Tras realizar el escaneado, utilizamos varios motores 3D como PrusaSlider y Maya para simplificar los volúmenes y arreglar imperfecciones manualmente, obteniendo como resultado una reproducción poligonal de las piezas originales optimizada y de mayor fidelidad. Tras esto, convertimos todos los archivos a fbx, un formato compatible con el programa que serviría de soporte final para la obra, Unity.

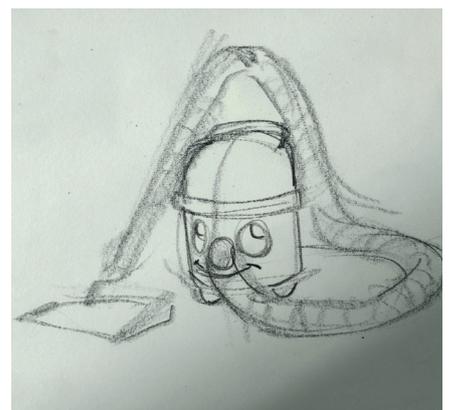
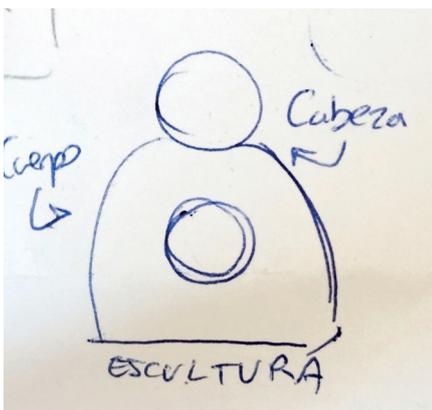
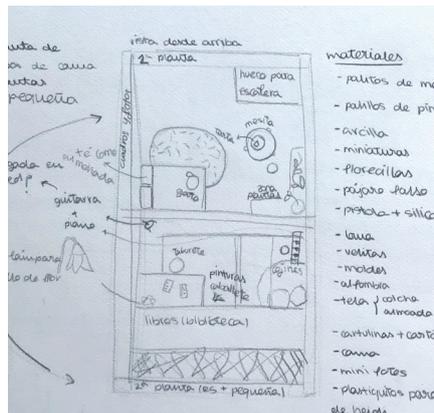
Algunas obras no pudieron ser correctamente escaneadas, al corresponderse con unos volúmenes más difícilmente detectables por el escáner. En estos casos, realizamos un modelado 3D desde cero en Maya.

En cuanto a la obra pictórica también hubo variedad de técnicas. Esta obra estaría expuesta a lo largo de las cuatro

paredes del espacio expositivo virtual a modo de mural. Dos de las obras fueron producidas mediante el uso de una tablet, empleando el programa de dibujo Procreate. Entre las otras obras se encuentran técnicas como óleo sobre cartón, óleo sobre lienzo, técnicas mixtas sobre lienzo etc. Con el motivo de incluirlas en el espacio de Realidad Aumentada, fotografiamos con una cámara réflex las obras hechas en tradicional. Sin embargo, muchas de ellas (al igual que una selección de las esculturas) serían expuestas el día de la presentación del proyecto en nuestro espacio asignado.

Por otro lado, y como ya se ha mencionado, cada miembro del grupo creativo produjo una obra de imagen en movimiento, que serviría de suelo en la sala expositiva digital. Sorprende la variedad de técnicas empleadas para realizarlos, estando dos de las obras elaboradas en animación 2D, y consistiendo la técnica de otro par de vídeos en una sucesión de fotografías. En adición, los dos vídeos restantes fueron elaborados mediante el uso de grabaciones con cámara e inteligencias artificiales, respectivamente.

Finalmente, cada miembro produjo una obra de audio, que debería reproducirse durante la visita del espectador a la galería digital, a fin de crear una experiencia más inmersiva y añadir un nivel más de significado a las obras dispuestas en la misma. Los audios hacen uso de fragmentos de canciones, efectos de sonido, grabaciones caseras o de biblioteca de sonidos, etcétera.



Para la programación y mecánicas correspondientes al desarrollo de la experiencia en realidad virtual contamos con la colaboración de Miguel Romá, estudiante de un módulo de diseño de entornos interactivos. De esta manera meses antes de la dos últimas semanas de trabajo había sido preparado un itinerario planificado de las exigencias del sistema y los requisitos para el correcto desempeño.

De esta manera, y emplando como herramienta principal el programa Unity, el núcleo del archivo consistiría en la creación de cuatro cuartos hexagonales donde podría observarse en las paredes el título de cada una de las obras de los miembros del grupo. Estos cuartos solo contendrían dichos títulos, además de un botón sobre un pilar enfrente de cada uno de los muros (para que, al pulsarse, se registrase la elección del espectador) y el cambio progresivo del color de las paredes a medida que se avanza por las cuatro salas (siendo esta gama una gradación de valores entre el blanco y el negro) Cada cuarto correspondería a un medio, estando uno dedicado a la elección de la escultura, otro al del audio, etcétera.

Establecidas estas bases, tuvimos que programar la reacción de los botones al colisionar con la mano del usuario, además de añadirles su propia animación y sonido. Al pulsarse un botón, se daba la orden de que la ubicación del usuario no solo cambiase a la siguiente sala (los colores de las paredes de esta se oscurecerían para enfatizar el cambio de posición del espectador, y evitar que el efecto no fuese lo suficientemente aparente) sino que le recolocase al centro de la sala, facilitando la visualización de nuevas frases en las paredes e incentivando a la progresión.

Finalmente programamos la generación de la última sala con la combinación final de las cuatro obras elegidas mediante el uso de buleanos, proposiciones a nivel de código encargadas de determinar si un elemento está en

estado de “verdadero” (en cuyo caso, se manifiesta, y aparece en la sala final) o “falso” (quedando oculto).

En relación al transporte y utilización del archivo en la exposición final, optimizamos el peso de la experiencia en VR a 2 gigas y medio tras varias compresiones, habilitando así a casi cualquier ordenador a mover y ejecutar el archivo (teniendo, por supuesto, los plugins de Oculus instalados y en funcionamiento)

Disponiendo ya de un archivo digital ejecutable, realizamos muchas pruebas jugándolo una y otra vez con el objetivo de corregir posibles fallos que hubiesen sido pasados por alto. Tras realizar los últimos ajustes y tener un producto final estable y pulido, elaboramos un logo que sirviese como imagen representativa del trabajo. Haciendo uso de un proyector y pintura acrílica gris, pintamos dicho logo en la pared del espacio en el que se instalaría el equipo informático conectado al casco de realidad virtual el día de la presentación del trabajo, donde los visitantes podrían vivir la experiencia de primera mano. En adición a esta imagen corporativa, decidimos imprimir folletos a repartir con una breve explicación de nuestro trabajo con la esperanza de facilitar su comprensión a todos los transeúntes.

A sólo unos días de la presentación decidimos realizar una pequeña exposición de las obras incluidas en el programa. Para las obras pictóricas empleamos una pared móvil cercana y colgamos en ella tanto los cuadros a tradicional como las imágenes a digital (estas últimas en forma de lámina impresa de alta calidad). Para la parte escultórica, dispusimos las piezas en un gran bloque a modo de mesa. Sobre esta mesa también se expondrían las obras de imagen en movimiento, gracias a una tableta encargada de reproducirlos en bucle. Todas las obras están acompañadas de una etiqueta que identifican su respectivo título y autor.

#### Página 25

**Columna 1.** Penchov, D. (2023) *Recuerdos Londinenses* [Arte digital]. Valencia.

**Columna 2.** Contreras García, C. (2023). *Pájaros de Maryarena* [Óleo sobre lienzo]. Valencia.

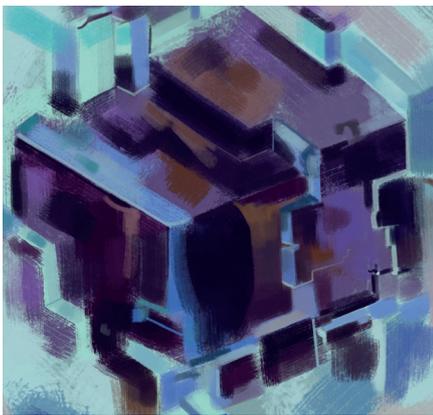
**Columna 3.** Gutiérrez Alonso, E. (2023). *Juntos* [Arte digital]. Valencia.

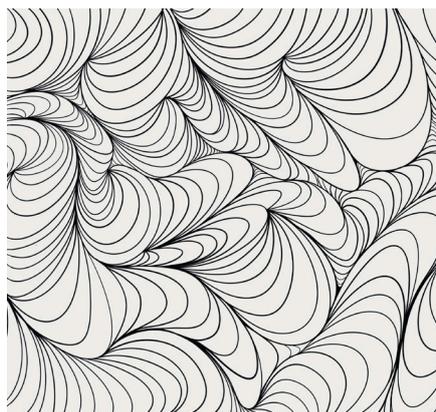
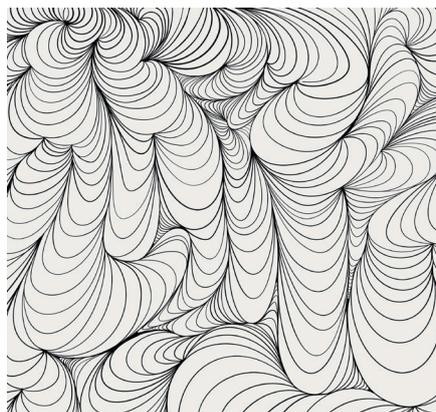
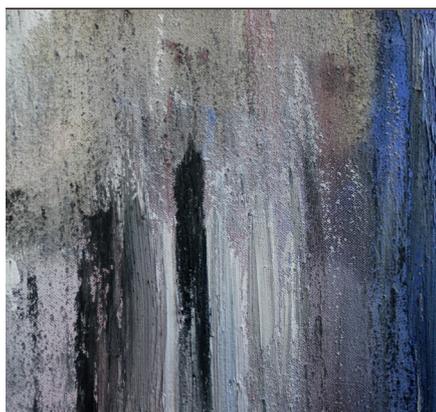
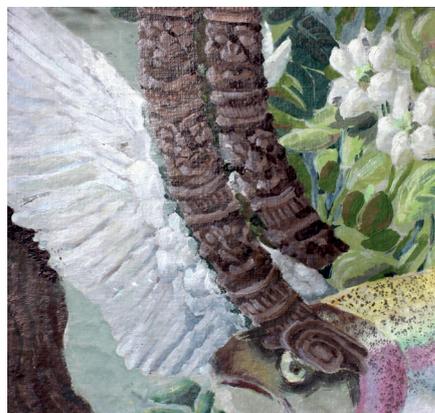
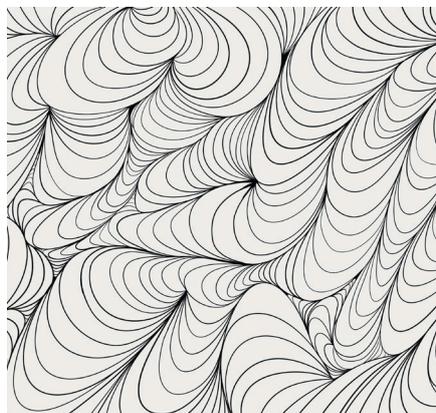
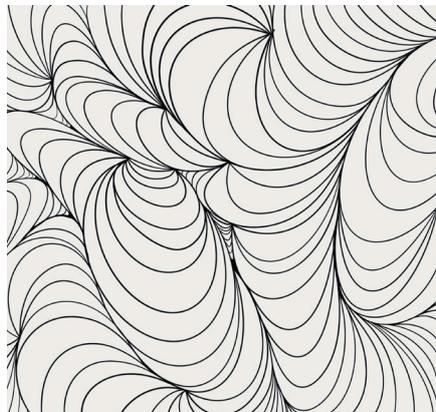
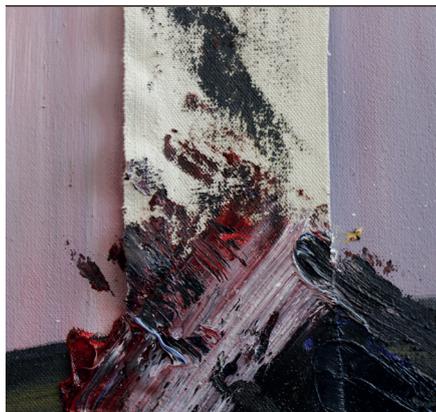
#### Página 26

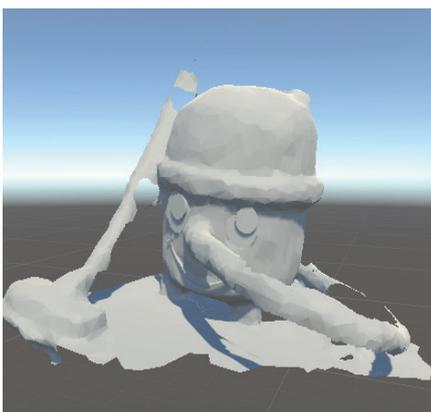
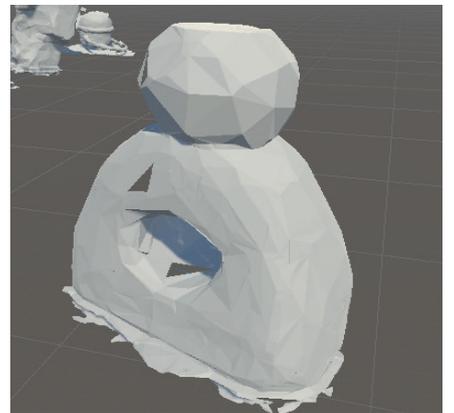
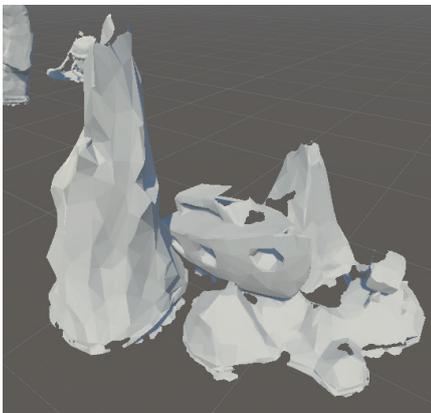
**Columna 1.** La Rosa, M. (2023) *Muro* [Óleo sobre lienzo]. Valencia.

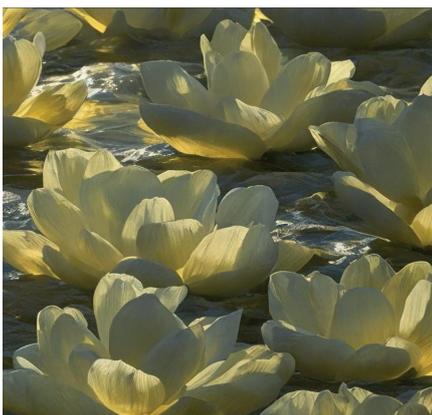
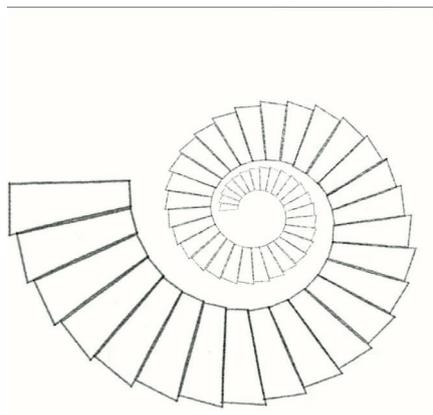
**Columna 2.** Cantos Sempere, C. (2023) *Confusión* [Arte digital]. Valencia.

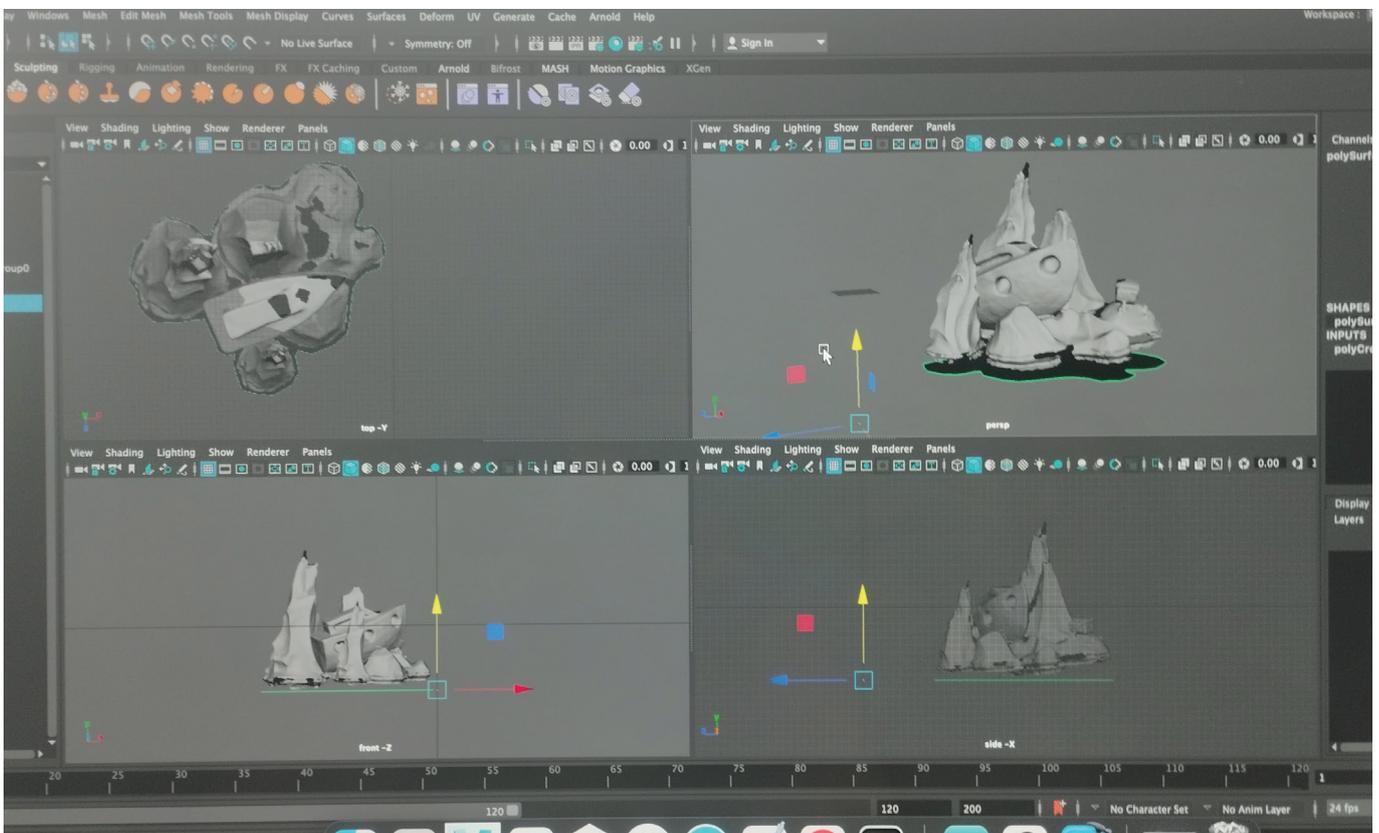
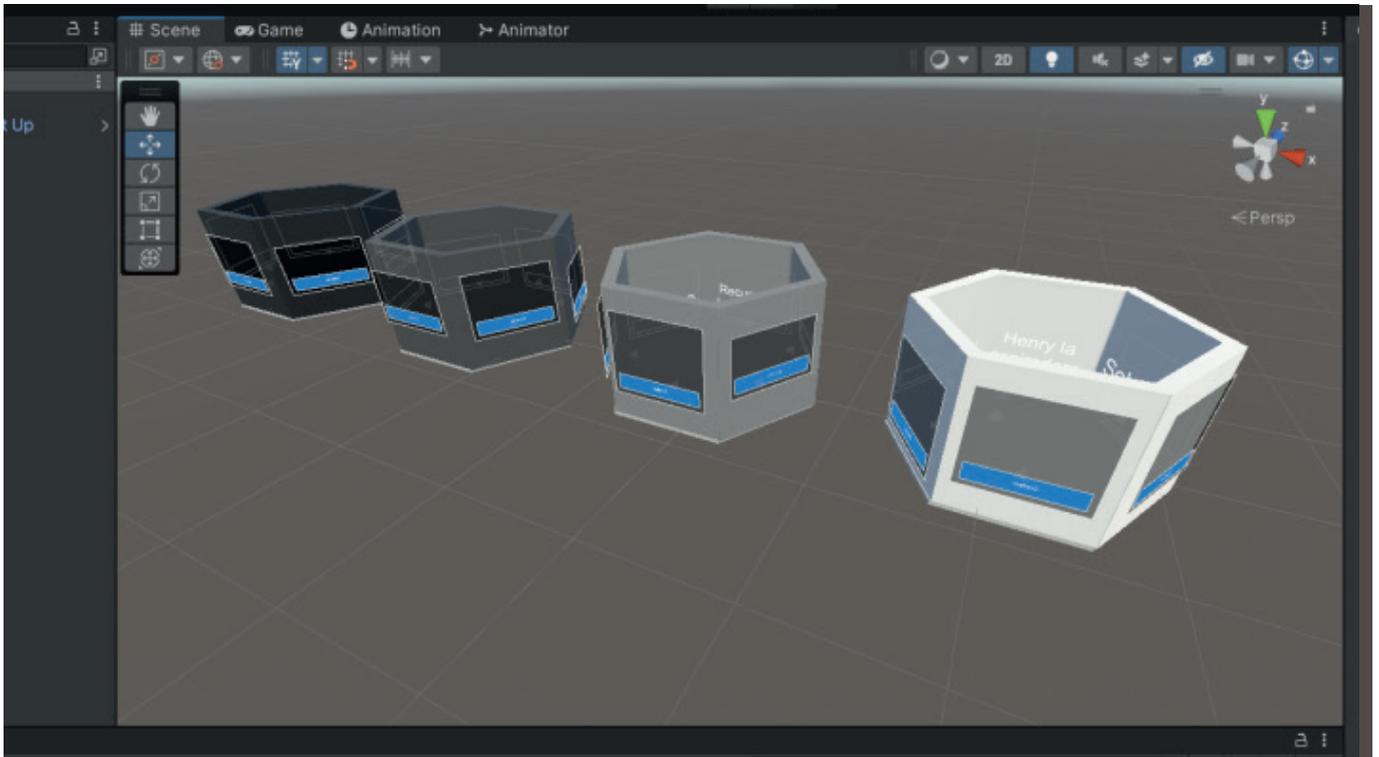
**Columna 3.** García González, H. (2023) *Realismo Mágico* [Óleo sobre cartón]. Valencia.











**Izquierda:** Logo del proyecto y fotogramas de las obras de imagen en movimiento.

**Derecha:** Vista exterior de las salas hexagonales del programa. Vistas del escaneado de una escultura en Maya.

# Resultados

## Transversal

Tras largas horas de trabajo, pruebas, modificaciones y correcciones, obtuvimos, finalmente, la última versión de nuestro proyecto. Este ha ido evolucionando a medida que ha ido tomando forma, atravesando un largo recorrido que partía únicamente de un puñado de conceptos e ideas. Sin embargo, en este viaje en el cual se han desechado y reciclado numerosas ideas, hemos sabido mantener siempre el eje central sobre nuestros dos conceptos base: la memoria y el subconsciente.

Nuestra idea inicial se apoyaba en dos pilares esenciales: primero, el trabajo a partir de la memoria, y segundo, la diversidad fruto de la unión de los miembros de nuestro grupo. Para trabajar ambas problemáticas en conjunto, encontramos primero la idea de los 'Fragmentos' de memoria, que derivó en el resultado final. Mirando ahora para atrás, podemos afirmar que ésta fue satisfactoria para resolver y unir nuestras propuestas iniciales.

En primer lugar, los 'Fragmentos' nos permitió trabajar de manera particular nuestra relación con la memoria y el subconsciente, dando lugar a la introspección y a la creatividad propias de cualquier trabajo artístico, en un proceso que resultó interesante para todos.

Aquí también pudimos trabajar a partir de lo aprendido en distintas materias, utilizando recursos aprendidos a lo largo del año en las cinco materias para poder realizar los cuatro fragmentos de la memoria: audio, video, imagen y escultura. Como consecuencia, conseguimos plasmar las particularidades tanto personal-sentimentales como técnicas de los integrantes del grupo.

A esto le hemos podido dar una vuelta

de tuerca más a partir del trabajo hecho en la galería virtual. La idea detrás de esto fue exponer el trabajo hecho de tal manera que se combinaran nuestras subjetividades, dando pie a nuevas interpretaciones que vayan más allá de lo planteado por cada integrante del grupo de manera individual.

Entre todos los planteamientos e ideas que se han contemplado a lo largo del proyecto respecto a la exposición, nos encontramos satisfechos con la resolución. Si bien hemos tenido que recurrir a una herramienta con la cual no estábamos enteramente familiarizados, la virtualidad nos ha dado los instrumentos necesarios para llevar a cabo y profundizar en nuestras ideas, con la menor cantidad de limitaciones prácticas y técnicas posibles.

En conclusión, viendo los ocho meses de proyecto, creemos haber llevado de buena manera los vaivenes de su gestación. A partir de haber encontrado unas ideas iniciales intocables y gobiernos mantenidos fieles a ellas, hemos sabido lidiar con las ambiciones y los desafíos creativos planteados a lo largo del año, para terminar con un proyecto práctico que ha sabido satisfacer nuestras inquietudes y problemáticas.



**Imagen 1.** Ejemplo de sala final. Paredes de Emma Gutiérrez, escultura de Dean Pechov, suelo de Candela Contreras.

**Imagen 2.** Ejemplo de sala final. Paredes de Milan La Rosa, escultura de Hugo García, suelo de Emma Gutiérrez.

**Imagen 3.** Ejemplo de sala final. Paredes de Carlos Cantos, escultura de Candela Contreras, suelo de Milan La Rosa.

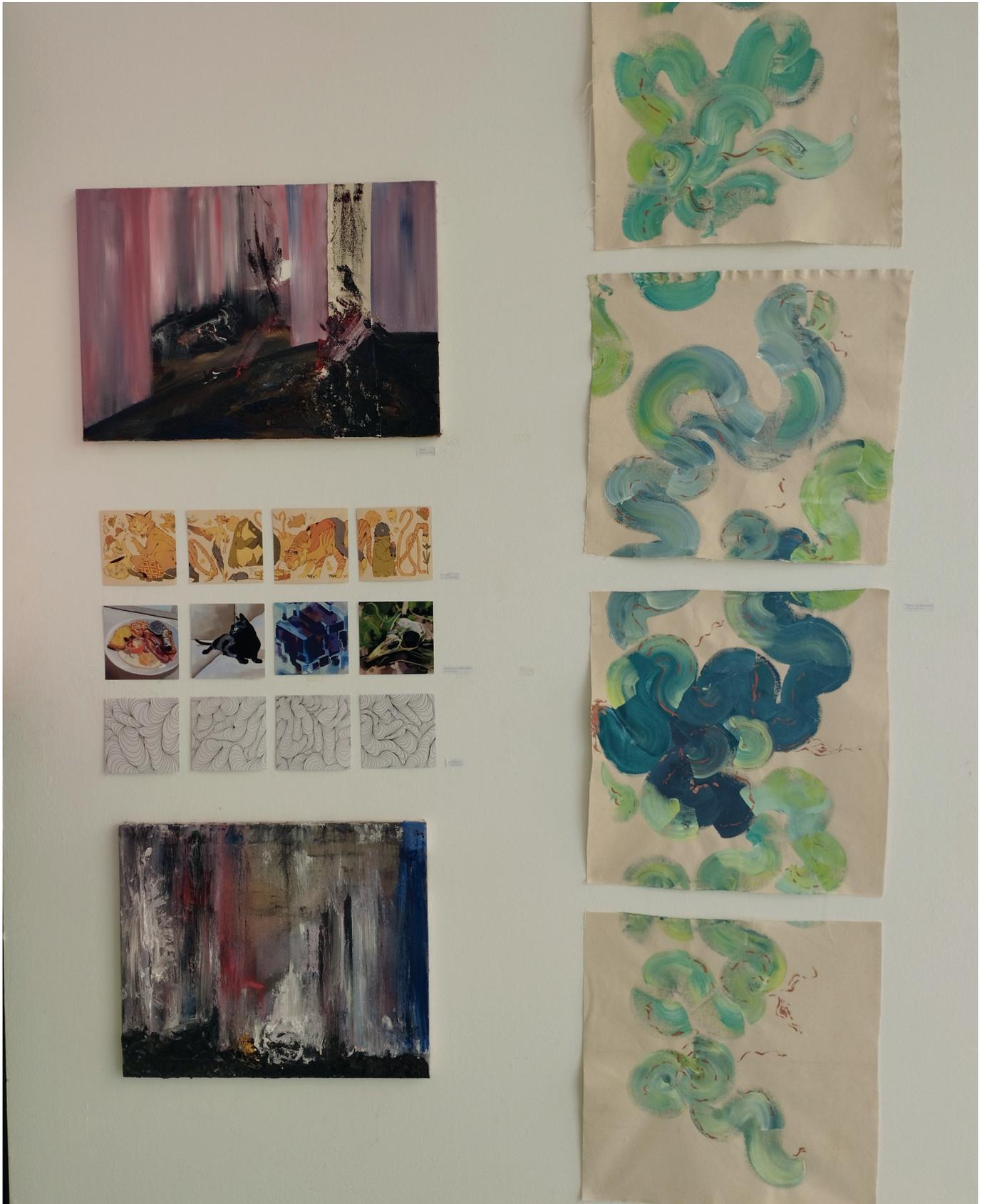


Imagen 1. Exposición física de obra pictórica.



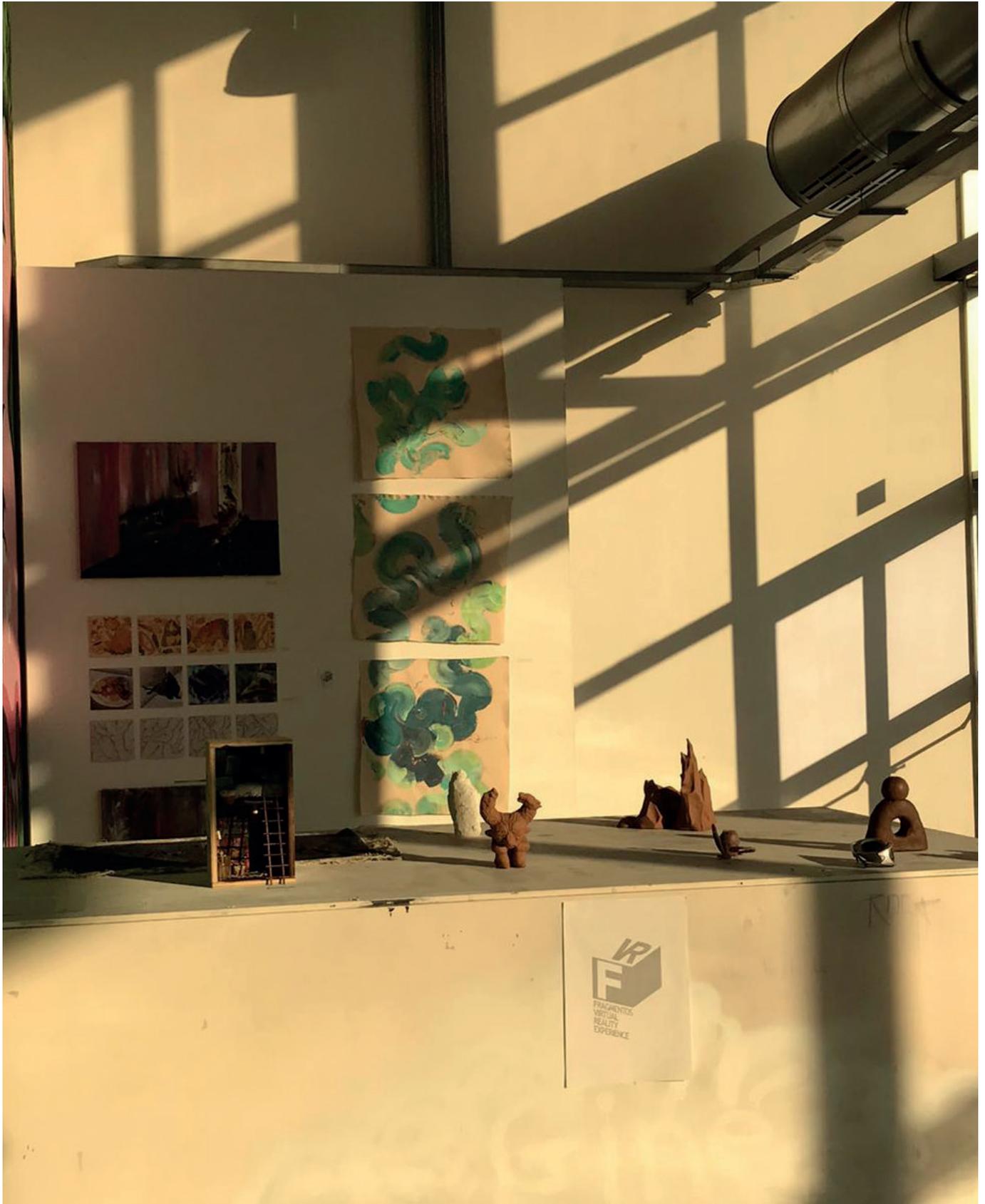


Imagen 1. Exposición física de la obra pictórica y escultórica.



Imagen 2. Pruebas de funcionamiento del sistema VR.

## Bibliografía

YORKE T, DONWOOD S. *Kid A Mnesia*. Primera edición. EEUU (Edinburgh): Canon-  
gate; 2021.

ZEKI, S. *Splendors and Miseries of the Brain*. Reino Unido (West Sussex): Wiley-  
Blackwell; 2009.

**Anexos** 