

ENTRE_ *tramas* y_PÍXELES.

*Un recorrido por los retos de atravesar el estado liminal Universidad –
Vida laboral a través de la exploración visual.*

JOSE ARMANDO RAMÍREZ BEDOYA

Autor

JUAN CAMILO BUITRAGO

Director

UNIVERSIDAD DEL VALLE
PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO
27 DE JUNIO DEL 2025

PROYECTO DE GRADO PARA EL TÍTULO DE Diseñador Gráfico

Título del proyecto

Entre tramas y píxeles:

Un recorrido por los retos de atravesar el estado liminal

Universidad - Vida laboral a través de la exploración visual.

Estudiante

Jose Armando Ramírez Bedoya

Código

201930672

Profesor encargado

Juan Camilo Buitrago

Semillero de investigación

Novus

Universidad del Valle
Programa de Diseño Gráfico
27 de junio del 2025



CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	02
1.ENTRAMADO	03
1.1 Creatividad y pasión	03
1.2 Capitalización de la pasión y el entusiasmo	03
1.3 Vulnerabilidad de un cuerpo digital	04
2.LA PIEZA	07
2.1 Referentes.....	07
2.11 Capas, texturas y rebeldía.....	07
2.12 Distorsión de imagen, crítica y performance	08
2.23 Videoarte, condición humana y espiritualidad.....	10
2.2 Construcción	12
2.21 Estructura	20
2.22 Serigrafías.....	22
2.23 Proyección.....	24
3.PROCESO E INSTALACIÓN	26
3.1 Proceso y avance de las piezas	26
3.2 Desarrollo de los visuales	27
3.3 Desarrollo de las serigrafías.....	28
3.4 Pruebas y registro	30
4. CIERRE.....	32
Bibliografía.....	33

INTRODUCCIÓN

El estado liminal de estudiante – empleado ha generado en mí distintas emociones y sentires, por eso como estudiante y próximo Diseñador Gráfico quise aprovechar el espacio de mi proyecto de grado para reflexionar sobre ello a partir de la exploración visual.

En este proceso pude darme cuenta del profundo miedo que sentía al tener que adentrarme en el mundo laboral, y no era precisamente por el hecho de no encontrar trabajo, sino más bien por caer en una precariedad laboral que me anulara. Descubrí que este miedo también lo sentía por no querer perder mi entusiasmo por crear, y que la forma romantizada de ver mi profesión fuera manipulada y convertida en trabajo mal remunerado o jornadas extensas. Perder esta pasión creativa me atemoriza, por ello decidí hacer de mi proyecto de grado un espacio para darle prioridad a mi entusiasmo creativo y responder a esta necesidad expresiva.

Al considerarme un diseñador que “piensa en digital” también surgen en mí algunas preguntas: ¿qué pasa con nuestro cuerpo en este entorno tan digital? ¿qué pasa con los otros sentidos que son ignorados en este entorno? Y estas preguntas seguramente también surgen del temor de convertirme en un productor de imágenes sin sentido para una insaciable era de contenido digital.

Afortunadamente no estoy solo en este camino, en las conversaciones con mis compañeros de clase noto que los padecimientos son generalizados y encuentro en ellos y en nuestra vulnerabilidad, un espacio para la calma. Es así como juntos y a partir del diálogo y las risas sobrellevamos este proceso, intentando aclarar nuestras ideas y acercándonos un poco más a eso que deseamos para nuestras vidas.

Este proyecto recorre los miedos que puede padecer un estudiante próximo a entrar en el mundo laboral de la industria creativa. A través de píxeles, tramas, luz y sonido reflexiona sobre el miedo, las expectativas, el entusiasmo y su posible manipulación, la muerte de la pasión creativa y qué pasa con el cuerpo en un mundo cada vez más pasivamente digitalizado.

1. ENTRAMADO

1.1 CREATIVIDAD Y PASIÓN

*La pasión, como el deseo, como la fe para quien la tiene, moviliza.
La pérdida (de la pasión como de la fe) punza como el reverso del deseo.*

- Zafra, R. (2017), *El entusiasmo: Precariedad y trabajo creativo en la era digital*, cap. 1

El deseo de crear imágenes y jugar con ellas es en primera instancia lo que me llevó a escoger mi profesión, para mí, el deseo por crear va más allá de una actividad remunerada, es más bien una forma de sobrellevar la cotidianidad, muchas veces sin pensar en el beneficio económico o capitalización de los resultados. Siempre me emocionó levantarme y explorar alguna forma de desarrollar una idea (buena o mala), embarcarme en esa aventura siempre me generaba gran satisfacción.

Desde hace un tiempo vengo preguntándome ¿por qué nace en mí este deseo? supe que solo hace falta mirar un poco a mi alrededor para darme cuenta de que mi familia y mi entorno está conformado por personas que han trabajado con sus manos y su ingenio desde que tengo uso de razón. Mi casa está llena de objetos fruto del ingenio de mi papá y su habilidad con la fibra de vidrio, los personajes hechos en “icopor” que vi de pequeño en casa de mi abuela y que llegan a mí en forma de bonitos recuerdos, eran fruto de la habilidad y osadía de mi primo Alex y su actitud siempre inquieta, y mi hermano dibujaba y pintaba en casa mientras yo hacía las tareas de la escuela. Seguro todas estas cosas hicieron que ambos, mi hermano y yo, nos dedicáramos a esto de la creatividad.

Sin ser consciente de ello pronto empecé a tener mis propias inquietudes.

Fue de esta forma que descubrí los softwares de diseño tiempo antes de empezar mi carrera universitaria, gracias al acceso de conocimiento que trajo consigo la era digital y los programas que ya había instalado mi hermano en el computador de casa, logré aprender algunas cosas: manipular imágenes, modificar tipografías, agregar efectos digitales, etc. La forma en que podía explorar con estas herramientas me resultaba muy estimulante, aún no sabía nada sobre teoría de diseño o esas cosas, pero me emocionaba ver lo que podía crear. Hay algo de esta época que extraño y siento va muriendo lentamente.

Para mí, es en este proceso libre y sin presiones donde la actividad creativa puede manifestarse sin ansiedad ni frustración. Pongo todo lo que me atraviesa el cuerpo a coexistir y en la libre exploración de este cúmulo de experiencias, vivencias, emociones, datos, técnicas, etc, nace mi trabajo.

1.2 CAPITALIZACIÓN DE LA PASIÓN Y EL ENTUSIASMO

Aquí nace el miedo, en mi camino como estudiante y freelance me doy cuenta de que la forma romantizada en la que entiendo mi profesión puede ser manipulada por un capitalismo avasallante. Este se aprovecha de las ideas generalizadas que existen de quienes se dedican a lo que les “apasiona”, entendiéndolo que es más fácil que estas personas puedan someterse a la precariedad en el trabajo.

En las profesiones creativas el entusiasmo por crear es excluido, manipulado o explotado. Se transforma en un conjunto de métodos y sistemas centrados en la eficiencia, generando resultados optimizados y homogéneos que los sujetos creativos permiten dada la visión romántica que tenemos de nuestra profesión. Zafra (2017)

La jornada laboral, con tareas listas para ser cumplidas en un tiempo estipulado, no permite titubeos. No permite recordar lo que el sujeto sintió

al ver la escena final de una película, o el solo de guitarra de una canción, tampoco lo que le transmitió aquella conferencia que presencié hace algún tiempo o la conversación generacional que tuvo con su tío el fin de semana pasado. Todas las cosas que podrían encender la llamada “chispa” creativa, se borran, se toman como pérdida de tiempo o actividades de poca eficiencia. En cambio, la sistematización, los métodos que homogenizan los resultados, el multitasking, etc, permiten cumplir los tiempos y las tareas que la sociedad del rendimiento actual demanda.

Para mí, es cuestionable que la actividad creativa se geste en estos espacios donde no parece haber momentos de calma o de simple aburrimiento que puedan dar paso a ideas frescas, ideas que sean fruto de procesos de calma y reflexión y no de ansiedad y presión. Byung Chul Han hace una crítica a esta sociedad del rendimiento y hiperactividad manifestando que estos métodos de productividad y gestión del tiempo en el trabajo como el multitasking, atentan contra la atención y no representan ningún tipo de avance civilizatorio. Han (2010) señala que “la atención dispersa se caracteriza porque cambia rápidamente su foco entre diferentes tareas, fuentes informativas y procesos. Como también tolera muy mal el aburrimiento, no admite aquel aburrimiento profundo que no dejaría de tener su importancia para el proceso creativo” (pág. 25) es un cumplimiento de tareas en tiempo récord en el que el contenido poco importa y la forma superficial reina.

Y parece que no hay forma de escapar de ello, desde antes de graduarme empiezo a desarrollar mi trabajo con estas condiciones creyendo que cumplo con mi destino, con tal de hacer lo que me “apasiona” me someto a trabajos mal remunerados, condiciones laborales nefastas y un adormecimiento de mis deseos. Desde ya lo empiezo a padecer.

La esperanza de un futuro más digno se aplaza y se aplaza, me digo a mí mismo que realizando estos trabajos mal remunerados lograré escalar y conseguir mejores proyectos, o que ingresar en alguna agencia de publicidad con renombre seguro hará que mi capital social mejore y podré hacer

las conexiones apropiadas. Sonreír de más aquí, ser falsamente amable acá, las tácticas que todo mundo recomienda para triunfar. El miedo regresa a mí al pensar que los años van pasando y ese futuro digno se convierte en una especie de espejismo, una falsa promesa de un falso mesías. Puede que pierda de vista que el camino para llegar a esta vida digna también hace parte de una vida digna.

La falsa calma a esta angustia llega cuando el día termina y se logra cumplir con el cúmulo de tareas asignadas, creyendo que estoy ejerciendo mi profesión y mi “don creativo” me está dando de comer. Largas horas frente a la pantalla, generando imágenes persuasivas, pero sin contenido, buscando tendencias efímeras y fugaces, tratando de encontrar los métodos que me permitan hacer las tareas más rápido solo para que al final tenga que hacer más. He sido engañado.

Pienso que en las labores creativas la sistematización de procesos y las dinámicas del mundo corporativo terminan anulando el deseo por crear y empobrece la capacidad creativa del sujeto, y para alguien como yo, que no puede separar su profesión de su ser, le resulta como una división involuntaria y dolorosa de sí mismo.

1.3 VULNERABILIDAD DE UN CUERPO DIGITAL

*Todo trabajo necesita un cuerpo. Todo cuerpo necesita un trabajo.
Sentimos que hay trabajos que enferman los cuerpos y que los hay que los sanan.*

- Zafra, R. (2017), *Frágiles*

Mi forma de trabajar se empezó a desarrollar a partir de una pantalla, un mouse y un teclado, me fasciné por las posibilidades del entorno digital y los softwares. La rapidez que podía lograr en los procesos con estas herramientas me hacía sentir con un poder. Así que siempre intentaba

solucionar todos los desafíos de mi carrera y mi proceso como diseñador desde lo digital, además, toda la información al respecto podía encontrarla en línea, no había nada que no pudiera lograr con un computador y una conexión a internet, las ventajas eran muchas.

Pero algo sucede ahora, estoy cansado y aún ni siquiera me gradúo, y es extraño estar cansado de poder hacer las cosas rápido, sentado y con unos cuantos clics, era claro que el cansancio residía en mí de otra forma. Las largas horas frente a la pantalla desgastan mi retina y los miles de clics al día hacen que mi mano se empiece a sentir extraña, algo pasa conmigo, hay una especie de vacío e inconformidad cada vez que concluyo un trabajo y solo comparto los archivos a través de un enlace de drive. No puedo dejar de replantearme desde ahora cuál es el verdadero valor de mi trabajo ¿unos datos almacenados en un disco duro? Ser rápido y ágil con los softwares en últimas ¿a quién beneficia? Empiezo a dudar de la dirección que le estoy dando a mi forma de trabajar y siento como me conduce a un desgaste físico y mental.

Una especie de revelación sucedió cuando decidí explorar una técnica análoga a modo de hobby, la serigrafía. Aquí los retos eran otros y la forma de abordarlos también. Muchos errores e imperfecciones, sumado a que los procesos no eran para nada rápidos, había otra especie de estrés, distinta a la que te genera la entrega de un proyecto en tiempo récord. Las ganas de abandonar el proceso estaban presentes en cada momento, me costó muchos intentos llegar a un resultado aceptable, ¿por qué entonces pasar por tal odisea para conseguir algo que rápidamente puedo hacer de forma digital? Cuando por fin logré tener un resultado aceptable se apoderó de mí una especie de placer estético, fue una gran experiencia ver que el revelado funcionara y que de forma más o menos mágica pudiera reproducir una imagen. Aquí estaba logrando entender el porqué de mi cansancio.

Pienso que en lo digital mi cuerpo desaparece de alguna forma, y no creo que sea por las herramientas o la tecnología en sí, más bien son las diná-

micas de una sociedad hiperconectada que somete el cuerpo por medio de lo digital. Este espacio digital solo necesita de mis dedos para clickear y mis ojos lo más abiertos posible. Permanezco casi inmóvil, hago unas cuantas variaciones en mi silla que le permitan a mi espalda no quebrantarse, pero siento que estoy adherido a ella, como ligeramente derretido. Toda mi atención está puesta en la pantalla, muevo un vector un cuarto de milímetro más a la derecha, ajusto los niveles de esta imagen 0,3 por ciento más oscuro en las sombras, arrastro con un click sostenido todos estos elementos a otra mesa de trabajo (digital), frunzo el ceño mientras me esfuerzo en no soltarlos involuntariamente. Todo esto sucede con unos cuantos saltos sacádicos y unos ligeros movimientos de muñeca y dedos. Cuando entro en esta sumersión profunda olvido que soy todo cuerpo y empiezo a sentir que soy cada vez más luz rgb y píxeles.

En el proceso que conlleva la serigrafía, en cambio, pude sentirlo todo. La tinta debía ser batida con un diluyente, podía sentir con mis manos cómo se volvía cada vez más blanda, debía prestar mucha atención a las guías para empatar los colores, me acercaba al marco y agudizaba la vista, me movía de un lado a otro para dejar cada cosa en su sitio, no quiero que nada salga mal, reviso a mí alrededor, me preparo como antes de salir a un evento importante, tomo aire y presiono el rasero en la malla tratando de sentir cuando toca la superficie. El movimiento tiene que ser entre rápido y lento y el ángulo de inclinación de 45°, realizo la maniobra y allí surge un sonido inigualable, la goma del rasero pasa por los miles de hilos del marco y el sonido que emite es único, es la señal de que no hay marcha atrás y tienes que revisar el resultado. En el estómago hay mariposas por los nervios de ver qué sucedió, es una especie de ritual maravilloso para la revelación de una imagen. Si el resultado es perfecto o no, poco importa ya, por suerte en este tipo de experiencias el placer que conlleva el proceso permite ver el resultado de otra forma.

Pude entender: En mis jornadas de trabajo el cuerpo tiende a adorme-

cerse, a simplificarse, a someterse. Solo se requiere una posición y unos ligeros movimientos de mí para ser un elemento productivo, una sumersión profunda a través de mis ojos me introduce en el entorno digital y eso basta para sentir que desaparezco como materia y me introduzco en la virtualidad. Para el software quien lo maneja no es irrelevante, él está listo siempre, para quien contrata poco importa que soy cuerpo, que tengo una manera de pensar y ver el mundo, me contrata por mis habilidades para resolver sus problemas en el menor tiempo posible. Mientras tanto, quien está detrás de la pantalla por muchas horas al día no puede desprenderse de su cuerpo ni su subjetividad, siente cómo la espalda le exige descanso, come mal, se relaciona poco y fisura sus ojos. No puede dejar de hacerse preguntas, ¿sería más fácil si lo hiciera? esta mezcla de vida-trabajo lo enferma.

El mundo tecnológico y digital en el que tan cómodo me sentía, ya no era igual en la vida laboral, se estaba poniendo en mi contra, me empezaba a someter, adormecía mi pasión creativa. Por esta razón, como un acto de resistencia, pero desde la vulnerabilidad de aceptar mis miedos y angustias, decidí hacer de mi proyecto un despliegue de exploración y experimentación, un desprendimiento de esta presión y un resurgimiento, tal vez, de mi deseo por crear.

2. LA PIEZA

2.1 REFERENTES

Para la realización de este proyecto revisé algunas obras y autores que sentía se alineaban con la estética, la intención y los procesos que quería para la pieza. En el inicio no sabía muy bien cuál iba a ser el formato y la forma, por esto la búsqueda de mis referentes se basó principalmente en el componente de experimentación. Sin embargo, sí había algunas cosas claras como el trabajo con lo digital y con técnicas análogas, introducción de nuevos caminos y procesos visuales, y la exploración de coyunturas sociales y humanas como el miedo, la incertidumbre, la vulnerabilidad y la precariedad.

Desde allí logré diferenciar 3 categorías que agruparían a estos referentes y que me permitieron tener más claro cómo me estaban ayudando cada uno de ellos a esclarecer mis dudas y a encontrar el proceso que necesitaba la pieza. Estas 3 categorías responden a 3 enfoques distintos que los autores dieron a sus obras, la primera de ellas corresponde a una actitud de cuestionamiento y rebeldía frente a las leyes y estándares visuales del diseño, desencadenando en una experimentación y exploración de nuevos caminos visuales por medio de herramientas tecnológicas de la época, y dando un uso poco convencional a las mismas.

La segunda es una visión más política y performática que pone como centro la exploración del video y el uso de los medios electrónicos como una crítica a las coyunturas sociales de la época y al rol del cuerpo en un mundo cada vez más tecnológico, en esta el espectador deja de ser un ente pasivo para hacer parte de la obra.

Por último, una exploración artística que pone al video y la fotografía como medio para representar la condición humana, en diálogo con temas como el conflicto, la espiritualidad, la precariedad y la vulnerabilidad. Una visión más poética y espiritual de lo humano a través del video y la fotografía.

2.11 CAPAS, TEXTURAS Y REBELDÍA

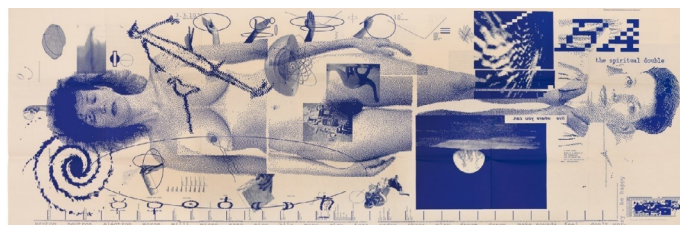
El trabajo de Weingart Wolfgang y de April Greiman está lleno de exploraciones y nuevos métodos compositivos, si bien la intención es romper las reglas es evidente un nivel de rigurosidad en el uso de las técnicas y en las composiciones aparentemente descuidadas. Los juegos tipográficos son predominantes, pero ya no solo con una intención estrictamente funcional sino como un elemento más de expresión y juego visual, los textos se salen de la rigurosidad de la retícula y empiezan a jugar con las texturas y las capas superpuestas. Todo esto se mezcla y crea piezas con mucha riqueza visual y caos ordenado.



Wolfgang Weingart - Kunst Kredit 78/79, 1978

En su serie de carteles tipográficos experimentales de finales de los 70, Wolfgang se permite jugar dejando de lado la imposición de la retícula, se permite usar múltiples medios para sus composiciones como xerox, películas, fotocopias a color, buscando un juego que lo condujera por nuevos caminos visuales y descomprimiera la forma de componer que predominaba para la época. Dándole la espalda a sus maestros y a la forma correcta de hacer las cosas, empezó un nuevo camino que rompiera con la monotonía de la forma correcta de hacer tipografía y de componer.

Los resultados de ese nuevo camino eran capas superpuestas, texturas visibles de procesos análogos, mezcla de fotos, impresiones y fotocopias, bloques de textos desordenados, pero todo dentro de un riguroso proceso de composición. Abrazó los avances técnicos y los usó de forma poco convencional, olvidó las leyes y formas correctas de abordar la tipografía y la composición para abrazar el caos y la colisión de nuevas técnicas y métodos.



Does it Make Sense? - April Greiman, 1986

En la obra *Does it Make Sense?* (1986), April Greiman sigue también el legado de Wolfgang desprendiéndose de las formas tradicionales de entender el diseño e introduciéndose, esta vez de lleno, en el mundo digital que estaba surgiendo. La composición es una especie de sátira en donde disecciona su cuerpo y explora las posibilidades de la nueva herramienta de trabajo, la primera Macintosh, obviando cualquier tipo de crítica al respecto.

El juego con patrones, esta vez digitales, da como resultado una imagen texturizada, una transformación del cuerpo en digital y un aparente sinsentido. El trabajo con capas le permite crear varias formas de significado en una misma pieza que invita a recorrerla con cuidado y ver cómo su actitud rebelde y pop está por toda la obra.

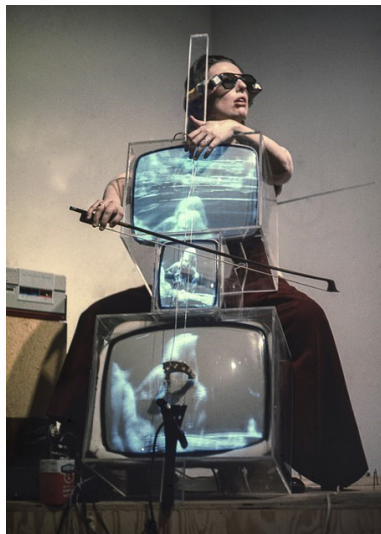
Estas piezas recurren a una forma de entender el diseño más intuitiva y personal, donde el autor no se separa de lo que hace y la intención va más allá de un hecho comunicacional o funcional del diseño gráfico: una exploración constante y rigurosa que se permite la introducción de nuevas herramientas y la mezcla de procesos y técnicas.

2.12 DISTORSIÓN DE IMAGEN, CRÍTICA Y PERFORMANCE

En Nam June Paik y Wolf Vostell la exploración con aparatos electrónicos se vuelca hacia un lado más político y de crítica cultural en los años 60-70, trayendo como elementos principales los televisores y el video, elementos clave de la cultura popular de masas de la época.

Es por medio de estos que se critica a los nuevos medios de comunicación y la forma en que moldean la percepción. Aquí también hay una exploración visual y un uso poco convencional de los medios tecnológicos, pero la intención se vuelca mucho más a la crítica de la nueva sociedad de la información y la introducción en un mundo cada vez más tecnológico y conectado.

El acto performático, que también es un elemento clave de sus obras, permite que el espectador deje de ser un ente pasivo y pueda interactuar en ella, poniendo también al cuerpo como tema de su obra.



Tv Cello - Nam June Paik y Charlotte Moorman, 1971

En la obra TV Cello, Nam June Paik crea una especie de escultura con televisores y una puesta en escena, haciendo de las pantallas de TV un instrumento musical. Es difícil encasillar su obra en algún formato, de nuevo lo que predomina es una exploración de técnicas y mezcla de procesos, esta vez electrónicos y performance, valiéndose también del video.

Hay una gran osadía técnica en cómo trabaja con estos aparatos electrónicos: los modifica, los reensambla y juega con ellos con maestría. No es solo un apilamiento de aparatos, sino todo un proceso de encontrar la unión entre la poesía, cuestionándose el rol del cuerpo en la nueva era tecnológica, y la crítica a los medios de la cultura de masas. Exploró las posibilidades visuales que traían consigo estos nuevos medios de captura y producción de imágenes y se convirtieron en rasgos estéticos de su obra: deformación de imagen analógica, glitch y videos sacados de contexto.

Otro rasgo fundamental de esta obra es que está viva, es interactiva y cambiante. El performance de la mujer hace que la pieza tenga la posibilidad de variar y ser inesperada. El espectador puede interactuar y ser parte de la obra.



6 TV Dé-Coll/age Wolf Vostell

La obra 6 TV Dé-Coll/age de Wolf Vostell muestra rasgos similares a TV Cello de Paik, sin embargo, aquí la manipulación de las imágenes es predominante: los televisores emiten imágenes sacadas de su contexto y con la posibilidad de ser manipuladas y distorsionadas. Vostell encuentra una forma de representación a partir de los efectos que puede generar la manipulación de la imagen televisiva.

El uso de su técnica Dé-Coll/age rompe estructuras existentes para revelar nuevas formas y significados. Usa la saturación de imágenes y el ruido electrónico para generar caos visual como forma de crítica a la armonía coherente del mundo mediático. Aquí, de nuevo, estos medios electrónicos son usados como material escultórico y formas de expresión para manifes-

tar un mensaje político y proponer una reflexión crítica.

Aquí ya no existe tanto la visión poética que tal vez en Paik sí, más bien es una estética del caos a partir de imágenes modificadas y saturadas con un mensaje de crítica contundente frente a las coyunturas sociales y culturales de ese momento. Sin embargo, el uso de estos medios electrónicos como nuevas formas de expresión y las posibilidades de que la obra cambie e integre al espectador, están presentes en ambas.

2.23 VIDEOARTE, CONDICIÓN HUMANA Y ESPIRITUALIDAD

Hasta ahora tenía una categoría mucho más cercana a mí por la profesión que nos une, dialogué con ellos desde la exploración de nuevos lenguajes visuales y problemáticas de rompimiento de leyes establecidas por medio de la exploración de formatos y procesos.

También una categoría con una mirada mucho más artística y con postura crítica y política clara, que explora de forma más plástica los medios electrónicos y expande los límites de los formatos. Estos rasgos me estaban ayudando a encontrar la forma y el formato que quería para la pieza, y lograba ver en mí esta actitud de rebeldía e intención de postura crítica frente a las coyunturas de mi proceso, me ayudaban a entender que todo esto también es un acto de resistencia. La segunda y tercera categoría van a estar unidas por esta inclinación más artística y la utilización de la imagen en movimiento como forma de expresión.

Para la tercera categoría agrupé dos artistas, Michal Rovner y Bill Viola, que guardan un vínculo con la anterior ya que también usan el video como forma de arte, pero en este caso los temas y problemáticas se centran más en la condición humana y en temas espirituales y filosóficos. Allí se abordan el miedo, el tiempo, la identidad, la vulnerabilidad, y se invita a la reflexión a partir de la contemplación pausada y el estremecimiento por medio de imágenes hipnóticas, lentas y envolventes.



Alert - Michel Rovner, 2003

Michal Rovner, en su obra *Alert*, se introduce en la noche para encontrar a los chacales en su hábitat natural, fotografiando a estas criaturas en permanente estado de alerta y miedo, y a su vez enfrentándose a sus propios miedos en medio de la noche: «Me miró. Miró a la derecha e izquierda, muy alerta. Y luego huyó. Y luego regresó y huyó y volvió y huyó. Cuando puse las manos sobre la cámara, huyó por completo y luego, cuando me quedé quieta, regresó. Y luego se echó».

En esta exploración, que dio como resultado una instalación inmersiva, cuestiona la condición del desplazado, la pérdida de identidad y la deshumanización. Cientos de siluetas humanas se convierten en textura y paisaje, perdiendo así todo rasgo de individualidad.

Las imágenes son contundentes, contrastadas y gigantes; se proyectan sobre muros rústicos y, por medio de ruido y textura, reflejan el estado sombrío y lúgubre del estar todo el tiempo en estado de alerta y miedo.

Las posturas y movimientos del chacal son hipnóticos y profundos; acompañados de la atmósfera captada en las imágenes, invitan a la contemplación y la reflexión pausada. Aquí pude notar también una intención por resaltar la fragilidad humana y los procesos dolorosos de huida y desarraigo.



Ascensión – Bill Viola, 2000

En Bill Viola las exploraciones en video son mucho más espirituales y filosóficas, se vuelcan por completo en la contemplación pausada, y los temas que recurre son el nacimiento, la muerte, el duelo y el miedo, casi siempre ligados a experiencias personales y traumáticas. En su obra *Ascensión*, un video en cámara lenta de un hombre cayendo en el agua en una posición que alude a la crucifixión, explora la trascendencia y la espiritualidad. Toma el agua como símbolo y la relaciona con temas filosóficos y espirituales como la muerte, el renacimiento y la trascendencia.

Aquí, la escena resultante es un tanto onírica y profunda, invita a la calma, a navegar el mundo interior y a acercarnos, por medio del video, a nuestra espiritualidad e introspección. Es algo más íntimo e individual, pero que al mismo tiempo necesita del otro para completarse.

En estos dos referentes pude encontrar un ejemplo de cómo era posible la representación de los miedos y angustias de procesos liminales. También, un lenguaje y una forma de explorar el mundo interior y la fragilidad humana por medio de la profundidad de la imagen en movimiento.

Este recorrido por mis referentes me ayudó a encontrar posibles formas y formatos para mi pieza. En la primera categoría encuentro un grado mayor de familiaridad al referirse a diseñadores gráficos propiamente; su lenguaje es mucho más cercano para mí. En su actitud y en sus decisiones estéticas también encontré una fuente de inspiración: sus métodos, sus procesos y su postura política y rebelde frente a una imposición institucional fueron los primeros impulsos de entusiasmo para afrontar mi proyecto. Yo también me estaba enfrentando a una especie de imposición a la que

quería responder con rebeldía desde la exploración y la experimentación. Las texturas evidentes, las tramas y los caminos compositivos poco convencionales fueron cruciales para las primeras exploraciones de esta pieza.

Vostell y Paik mezclaron los nuevos medios electrónicos y los volvieron materia prima escultórica, sin ningún tipo de restricción y con una postura crítica y política contundente. Mi diálogo con ellos estuvo siempre ligado a la fascinación de poder colisionar lo tecnológico y lo corpóreo, y a encontrar en los efectos visuales que estos medios permitían un nuevo camino visual y de representación. Ya desde su época cuestionaban la dualidad tecnología-cuerpo y el avasallante cambio cultural que traían los nuevos medios electrónicos, siempre con el mensaje de no ser usuarios pasivos. Estas inquietudes también fueron persistentes en mí desde el inicio, y por eso hay decisiones estéticas en la pieza que invitan al espectador a interactuar y a mezclarse con ella. Invitar a que no haya pasividad frente a lo digital y a que el cuerpo no sea sometido.

Por otro lado, en este proceso hubo indiscutiblemente un camino de introspección y de descubrimiento de mi vulnerabilidad. Mis miedos, mi an-

gustia y mi oscuridad también eran evidentes en todo esto; fue lo último que descubrí. En las obras de Rovner y Viola pude encontrar que los nuevos medios de representación como el video y la imagen en movimiento permitían manifestar esto con mucha intensidad. Aquí la contemplación y la pausa son fundamentales. Enfrentarse a la oscuridad y al temor de perderse, a lo frágil de la condición humana, era lo que podía ver en lo misterioso y profundo de su obra. Para mí también era fundamental incorporar esta contemplación pausada en la pieza.

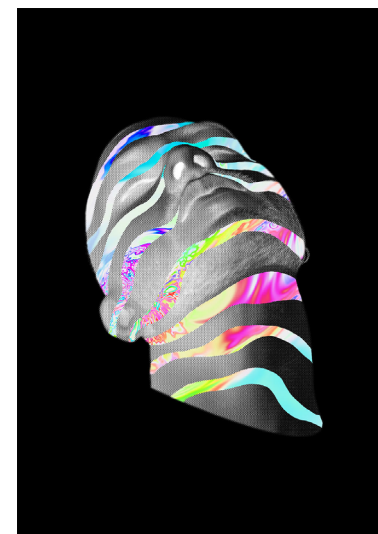
2.2 CONSTRUCCIÓN

El proceso de concepción de la pieza fue variado y ecléctico. No tenía mucha claridad sobre cuál iba a ser la forma final; todas estas emociones que estaba atravesando intentaban hacerse imagen, pero no encontraba el formato adecuado. Había una serie de estilos visuales y técnicas que me atraían mucho, no solo desde lo netamente estético, sino también desde lo que podían significar a un nivel más profundo: su naturaleza y los procesos que caracterizaban cada una.

Lo único que siempre fue claro es que quería hacer un cruce, una especie de mezcla entre lo análogo y lo digital, tal vez intentando reflejar esa dualidad angustiante que también estaba atravesando en ese momento: lo digital que me apasiona y me seduce, pero que también tiende al sometimiento; y lo análogo que me da sentido, pero que no me permite sobrevivir en un mundo con unas exigencias contundentes.

Empecé a jugar con las herramientas digitales, con las que más hábil me siento. Allí comencé a crear efectos y a mezclar imágenes, intentando conseguir un resultado abstracto, dramático y algo oscuro. Tomé decisiones arbitrarias con la simple intención de jugar: agregué fotografías mías y las convertí en elementos centrales. En ese momento no sabía muy bien lo que hacía; simplemente me estaba dando la libertad de explorar para

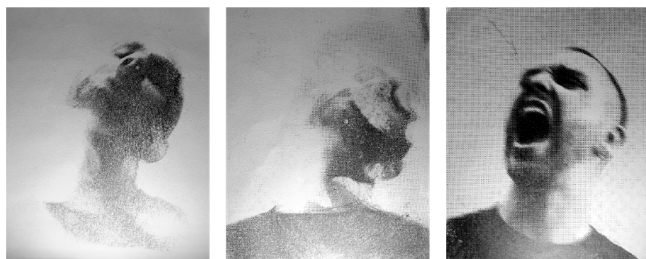
ir encontrando la forma de representación “adecuada”. Lo digital me permitía esto: jugar, mezclar, probar sin temor. Sabía que con un “Ctrl+Z” o deshaciendo lo hecho bastaba para empezar de nuevo.



Primeras exploraciones digitales

Los resultados digitales no me bastaban y empezó a surgir en mí la necesidad de manipular las imágenes también de forma física. Recordé una técnica que había practicado en una materia electiva de la carrera y cuyo resultado era completamente desprolijo y un tanto fantasmagórico. Consistía en una especie de sobreimpresión de una fotocopia en otra superficie, lograda con thinner y frotando cuidadosamente la fotocopia con esta sustancia. La tinta adquiría un terminado desgastado y lleno de texturas, lo cual me atrajo de inmediato; sentía que ese carácter mucho más táctil era lo que la pieza necesitaba.

Así que empecé a procesar las fotos en Photoshop para agregarles tramas y luego las imprimía, con el fin de volver a manipularlas físicamente. De esta manera, comenzaba a dar forma a la idea de cruce análogo-digital que tanto buscaba. Los resultados eran interesantes, aunque no muy prácticos; sin embargo, representaron mi primer acercamiento a la mezcla de técnicas y al diálogo entre lo digital y lo material que quería conseguir.

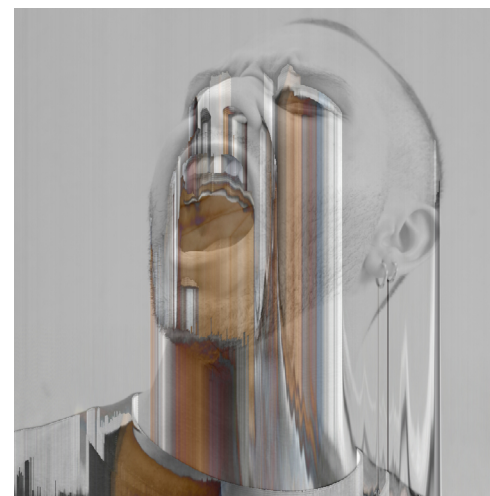


Resultados de la exploración con la técnica de estampación con Thiner

Adicional a esto, empecé a explorar una herramienta que había conocido hace poco, TouchDesigner, este software es una herramienta de imagen generativa que permite crear imágenes en movimiento y en tiempo real, además tenía la posibilidad de mezclar imagen y sonido para crear imágenes en movimiento y abría la posibilidad de que la pieza tuviera un componente más inmersivo y un grado más de exploración. Con este descubrimiento sentía que podía crear imágenes más cercanas a lo que me gustaría transmitir con la pieza, había una deformación a partir de píxeles que me parecía fascinante, y la naturaleza de la herramienta; ser infinita e incesante, me parecía una gran forma de representación del mundo digital actual, mundo en el que se desarrolla la mayor parte de lo que hago. Así que ya tenía un elemento más en mi proceso creativo que empezaría a ser parte fundamental de la pieza.

Los efectos digitales que estaba generando ya no eran solo estáticos, sino que podían tener movimiento y también sonido, me abría la posibilidad de

hacer una proyección, y así empezar una mezcla de elementos que estaban dando una forma particular a la pieza. Luz, imagen y sonido eran entonces las características principales que tal vez podrían ayudarme a manifestar de forma más cercana la exploración visual con la que pensaba traducir este momento en imagen. Todavía no estaba teniendo en cuenta los retos técnicos que podría suponer esta mezcla de elementos en la pieza, pero estaba logrando dar con una especie de formato más alineado con la intención que tenía, intentar desprenderme de estas emociones por medio de estas imágenes.



Frame de las exploraciones con Touchdesigner

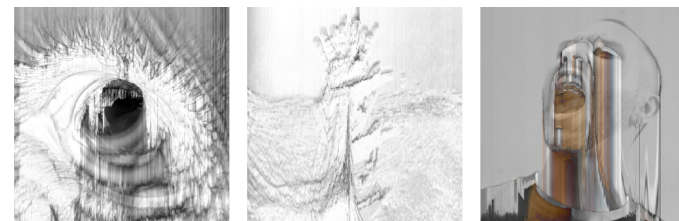
El diálogo con mi director de proyecto y mis compañeros fue parte fundamental para esclarecer muchos aspectos, a las reuniones que hacíamos periódicamente llevé estas incertidumbres y estas exploraciones aleatorias. Allí, entre todos, las revisábamos y comentábamos nuestras opiniones que ayudaban a seguir dándole forma y a encaminar el trabajo a partir de varias perspectivas. Después de vivir varios momentos de “epifanías” en las que

decisiones que parecían arbitrarias tenían más sentido del que pensaba, las ideas y enredos que habitaban mi cabeza empezaron a descender a mi cuerpo. Allí pude entender que el elemento central de la pieza era “yo”, mi rostro, mis ojos, mis manos, esto empezó a aparecer como una constante. “Yo” quien estaba atravesando este momento liminal y que se resistía a abandonar una parte de sí, era quien también estaba siendo distorsionado y transformado en píxeles.



Imágenes de sobreimpresiones “Yo”

Así que las exploraciones se volcaron a la deformación y manipulación de fotos donde aparecían mis ojos, mis manos y mi rostro, estas partes de mi cuerpo me permitían ser expresivo y denotar las emociones que estaba sintiendo. Sobre las imágenes empecé a agregar efectos de alto contraste, tramas, texturas y deformaciones. Las expresiones de estas imágenes eran contundentes, denotaban angustia, miedo, desasosiego, y estos efectos digitales y en movimiento terminaron dando como resultado imágenes oscuras y dramáticas, podía empezar a ver cómo se manifestaban las emociones en las imágenes.



Fragmento de las imágenes procesadas en Touchdesigner

Aquí volví a volcarme a lo digital, sin embargo, sabía que era necesario también un proceso análogo que pudiera dar esa otra parte más táctil para que las piezas lograran salir de la perfección del píxel y pudieran sentirse más vivas. Desde el principio los resultados de estos efectos eran desprolijos, llenos de texturas y patrones, siempre intentando reflejar lo abrumador de este proceso. A pesar de que siempre buscara ese terminado, había algo que los píxeles ya no podían lograr y que solo por medio de una técnica análoga se podría conseguir, una especie de sensación táctil que permitiera que la pieza se sintiera más física.

Fue allí cuando volví a intentar experimentar con un proceso análogo y cobró mucho sentido el hecho de querer agregar la serigrafía como técnica análoga a la pieza. De nuevo, una de las características que marcó todo este proceso desde el inicio fue la dualidad, así que también entendí que había una parte de esta pieza que debía salir de las pantallas para poder involucrar más mi cuerpo, mis otros sentidos y una forma de trabajar distinta. Este proceso me traería un reto técnico, de esta forma lograría confrontar dos partes de mí: mi afinidad por los entornos digitales, con sus retos y dramas actuales, y el proceso análogo con sus enseñanzas y conexión con algo más profundo. Con la serigrafía ya había tenido este encuentro revelador anteriormente que me permitió reconectar con mi entusiasmo creativo de muchas formas, logré volver a sentir con todo mi cuerpo el

deseo de crear, por esto quise que las imágenes estuvieran representadas a través de este proceso.

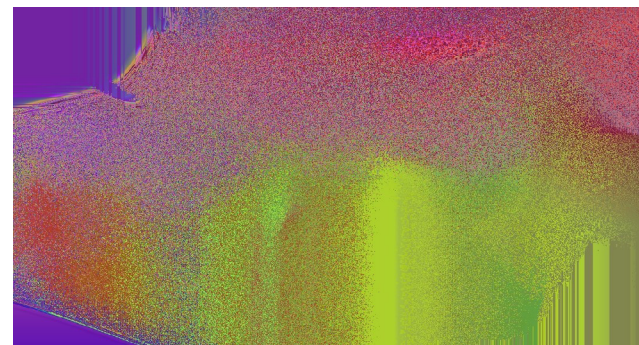
Las imágenes estaban siendo trabajadas en blanco y negro, y en algunos momentos aprovechaba el color que permiten las pantallas para agregar pequeños destellos de luz, sin embargo, el alto contraste y el blanco y negro eran predominantes. Esta decisión fue tomada en base a lo que quería representar, este momento para mí es un periodo de oscuridad y angustia, una incertidumbre constante y una sensación de estar perdido. El dramatismo que me permiten las tramas y el alto contraste pueden reflejar esto de forma certera. Las tramas me parecen la mejor forma de añadir textura a una imagen limpia en digital, adquiere un aspecto más análogo y real que convierte una imagen digital en textura, agrega imperfección, simpleza y al mismo tiempo gran profundidad. Imaginaba estas tramas impresas en papel negro, mezclándose con el celuloide, creando sombras y patrones que hicieran ver la pieza viva. También, sobre este blanco se abría la posibilidad de proyectar las imágenes generativas, que aún no estaba muy claro cuáles iban a ser, pero que imaginaba que se pudieran mezclar con los demás elementos de la pieza.

En mi proceso de encontrar respuestas o calma para atravesar este cúmulo de preguntas, fueron muy importantes conversaciones y experiencias compartidas con mis amigos cercanos de universidad, Jordy, Geral, Dani, Juan, Tefa, personas muy importantes en todo mi proceso académico. Noté que nuestras charlas empezaban a navegar estos temas que nos aquejaban y parecíamos coincidir en las mismas emociones y sensaciones. Pude sentir cómo, estando todos en el mismo momento, la reflexión y la vulnerabilidad compartida eran un espacio de calma y descanso. Entre bromas, risas, preguntas y silencios incómodos, íbamos hilando un relato que ayudaba a sobrellevar toda esta incertidumbre. Necesitaba que estos momentos estuvieran presentes en la pieza como parte fundamental de este proceso.

Empecé a grabar estas conversaciones desde mi celular, quería tener un

registro de esto y pensé que posiblemente me serviría para lograr hacer algo con la pieza. En estos audios quedaron registrados algunos de esos momentos que compartíamos juntos, a mi modo de ver, allí quedó registrada la parte más genuina de mis amigos, un estado de pasividad y honestidad que solo son posibles en estos momentos de esparcimiento y desconexión. Conversaciones maravillosas que recordaré con mucho cariño.

Empecé a pensar en la forma de incorporarlas y hacerlas partícipes de la pieza, pensé que esto haría que la pieza estuviera aún más viva, así que junto con la herramienta TouchDesigner empecé a explorar y a sumergirme en una búsqueda de tutoriales en YouTube que me ayudaran a conseguir lo que imaginaba podría hacer con estas voces. Pude hacer que la imagen en movimiento interactuara con el sonido de estas grabaciones, haciendo que la imagen generativa fuera modificada cada vez que mis amigos interrumpían con su voz. Sus intervenciones hacían que esta imagen oscilara de forma brusca y generara miles de colores y miles de píxeles, me pareció maravilloso poder hacer que estas conversaciones adquirieran ese poder transformador por medio de la imagen, era una hermosa metáfora de lo que lograban esos momentos en cada uno de nosotros.



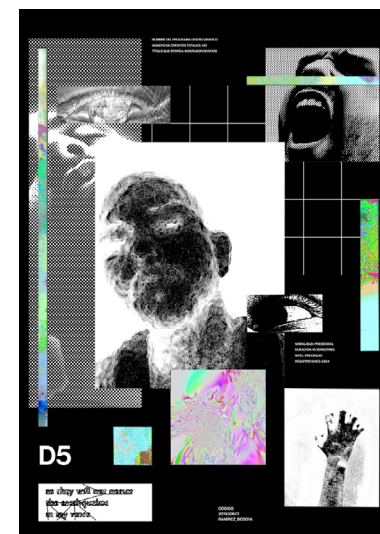
Frame de la imagen audio-reactiva reaccionando a los audios

Ahora parecía tener los elementos adecuados que me ayudarían a construir la pieza de forma coherente con lo que habitaba en mi mente y cuerpo, sin embargo, no lograba hacer esa síntesis, la introducción de las fotografías modificadas, la serigrafía y la proyección de imagen en movimiento con los audios todavía no lograban unirse y conformar un todo. La pieza fue mutando y transformándose, primero quise usar el formato de póster con una composición bastante estridente de las imágenes y efectos sin ninguna especie de lógica y tomando como referencia algunos posters de Weingart, donde quedarán en manifiesto las texturas y los patrones. Imaginaba que sobre algunas partes se proyectaran las imágenes generativas, sin embargo, esta forma no parecía tener una relación coherente con las intenciones de lo que quería transmitir, fue el primer acercamiento o prototipo de lo que intentaba hacer.



Primer acercamiento a la composición de la pieza

Este fue el primer acercamiento de síntesis de los elementos y técnicas con las que había estado experimentando, realicé algunos “bocetos digitales” para tener una idea de cómo podría verse una proyección sobre esta especie de póster o lámina y empecé a darme cuenta de las posibles limitaciones. Me di cuenta de que, al trabajar con proyectores de gama baja, no podía proyectar imágenes con alto nivel de detalle y que por esta razón proyectar sobre un póster sería todo un reto.

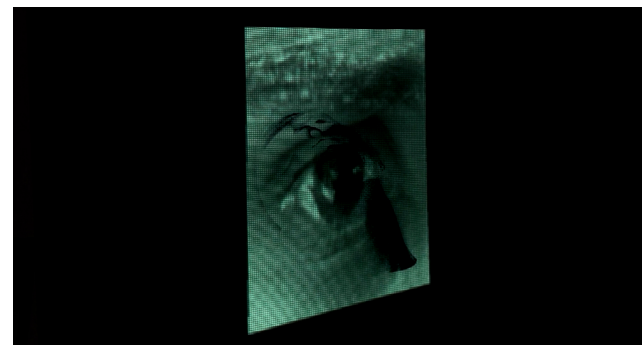
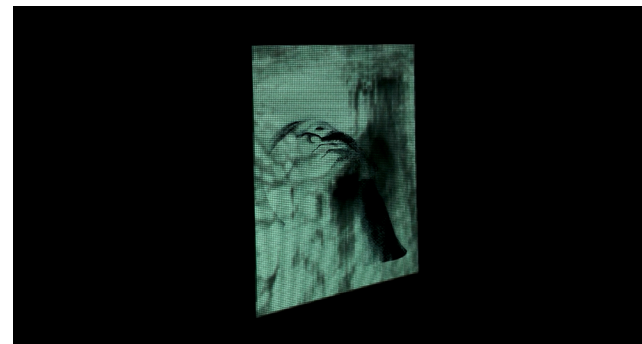
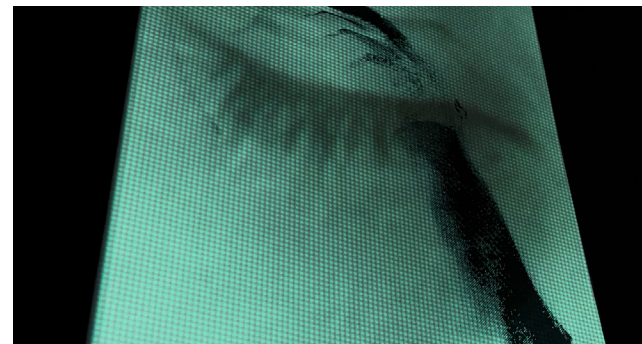
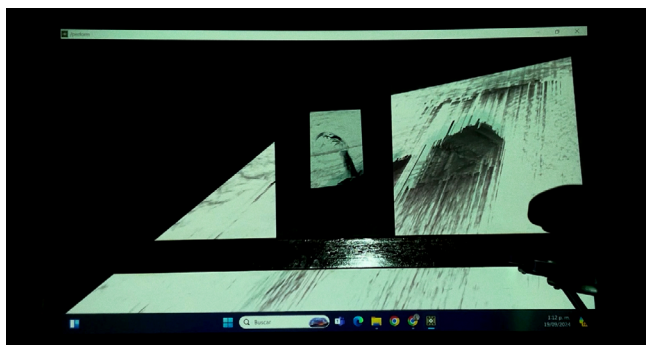
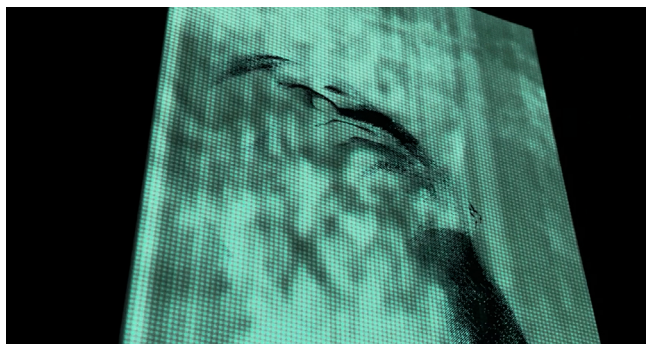


Primer boceto digital de la pieza

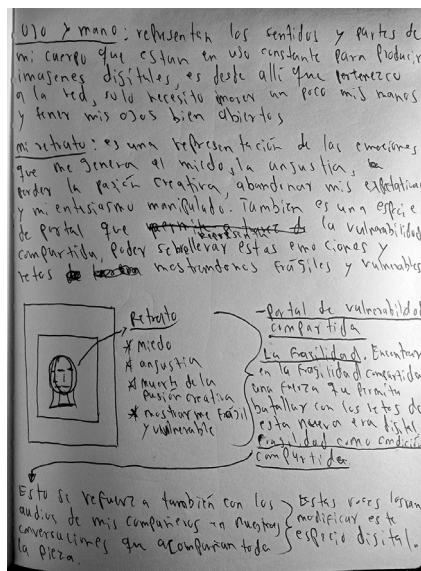
Esto hizo que me replanteara el formato y las ideas que tenía para la realización de la pieza. Sin embargo, también logré tener un primer acercamiento al trabajo con luz proyectada, pude ver cómo todo esto también abría las posibilidades de una riqueza visual que no tenía calculada: la trama de píxeles que emite el proyector, cómo este permite mezclar las texturas digitales con las físicas, y los resultados tan interesantes que empezaban a dar la mezcla de lo digital y lo análogo.

Así que tuve que replantearme la configuración de la pieza, este proceso no fue sencillo y me llevó bastantes etapas de frustración, pero creo que era el momento adecuado para empezar a tomar ciertas decisiones. Para esto, primero tomé la decisión de dejar un elemento central que me permitiera tener un mayor tamaño y así poder proyectar de mejor forma sobre la pieza. También quería tener la primera prueba con la serigrafía, así que tomé mi rostro como imagen central y lo estampé en serigrafía sobre una cartulina negra. Así ya tendría la primera base sobre la cual hacer pruebas de proyección.

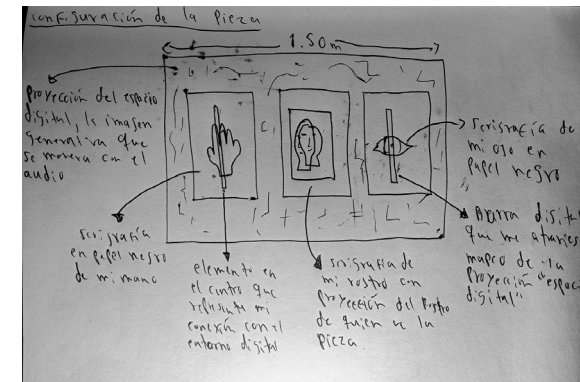
Primeras pruebas de proyección sobre la impresión de mi rostro en serigrafía



Empecé a pensar e intentar hacer la “síntesis” de los elementos que quería que conformaran la pieza, teniendo en cuenta las limitaciones y nuevas posibilidades que me habían dejado los primeros acercamientos. En este momento empecé a bocetar y a imaginar cómo podría hacer que la pieza tuviera una especie de coherencia con la intención que tenía y con la integración de los elementos, empecé a colocar medidas, elementos centrales y a unir todo de forma más racional y coherente. Decidí escoger tres imágenes centrales que representaran mi cuerpo, esto lo imaginaba en una especie de tríptico que dividiera las tres imágenes. Los elementos también representarían las partes que están más presentes en mi trabajo y en las dinámicas que someten mi cuerpo como diseñador en la era digital. La mano, el ojo, y yo en mi estado de desasosiego serían los elementos centrales de esta pieza.



Bocetos de la concepción de la pieza final



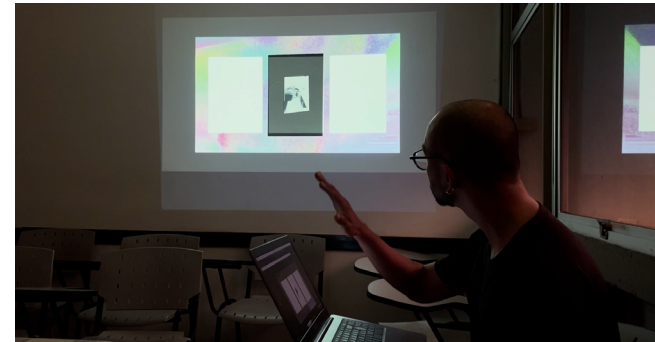
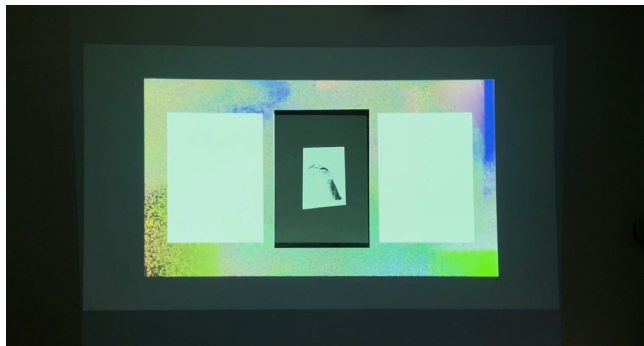
Bocetos de la concepción de la pieza final

En este proceso pude aterrizar y dar una coherencia a los elementos e intenciones, a partir de bocetos e ideas la pieza empezó a adoptar una forma concreta. La pieza cobró un poco más de sentido y mi discurso y la manifestación que pretendía enunciar fueron viendo la luz, en este momento la pieza tomó su forma. Fue también en este momento cuando surgió la idea para el último elemento de la pieza, y esto tenía que ver con involucrar al visitante.

Había una intención clara de que la pieza estuviera viva, que no tuviera una sola técnica, que hubiera cosas sucediendo al mismo tiempo y que se entremezclaran. Esto también me llevó a experimentar con la cámara web y el software TouchDesigner. Allí la imagen que ingresaba se podía procesar y generar variados efectos y terminados, todo esto a partir de miles de píxeles generándose en tiempo real. Podía ser interesante que quien visitara la pieza también interactuara con ella, pensé, un poco siguiendo la idea de Paik y Vostell de que el espectador fuera partícipe de la obra en rechazo a la pasividad. La idea de una vulnerabilidad compartida podría verse reflejada también haciendo que quien visita la obra hiciera parte de todo esto y se entremezclara conmigo y todo este torbellino de emociones al acercarse a la pieza.

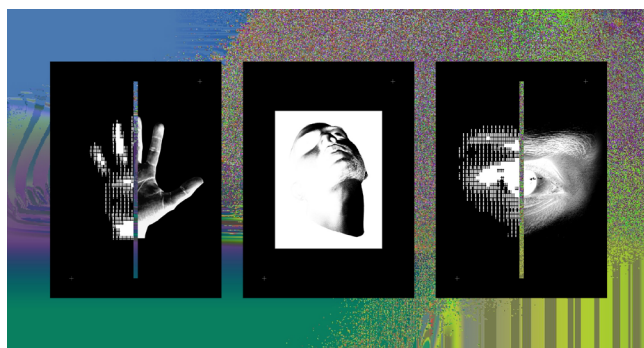
Así que la imagen de quien se acercara se proyectaría en la impresión en serigrafía de mi rostro, mezclando este efecto diluido de píxeles con la trama de semitonos de la impresión. Esto solo sucedería al acercarse a la cámara web y permitiría una interacción directa con la pieza, allí dos rostros vulnerables se entremezclarían entre píxeles y tramas.

Segunda prueba de proyección de las imágenes sobre una de las 3 impresiones en serigrafía, imagen de la cámara web procesada y proyectada sobre la impresión de mi rostro.



Los ojos que se esfuerzan detrás de una pantalla, las manos que sostienen un mouse por horas y el retrato de quienes intentamos sobrellevar estos procesos. La angustia que genera el sometimiento del cuerpo ante las dinámicas de precariedad laboral en un mundo cada vez más digital, el miedo de tener que abandonar el entusiasmo y la pasión por crear, y la incertidumbre de no saber qué pasará con nuestras expectativas, se condensaron a partir de la libre exploración y la experimentación visual. Este proceso dio como resultado una pieza mutante, en la que los elementos empezaron a convivir como si fueran parte de mí.

2.21 ESTRUCTURA



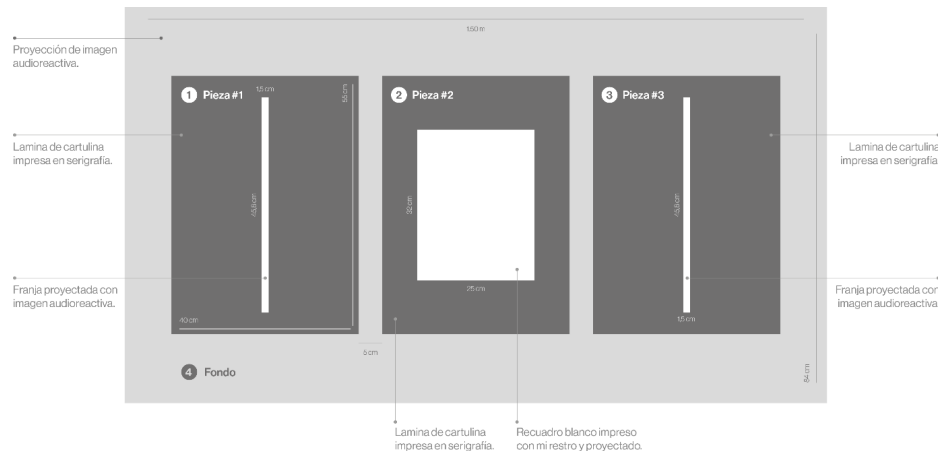
Boceto digital de la pieza

Una reproducción en una lámina de cartulina negra deja ver, a partir de tramas, mi miedo y mi angustia. Este proceso transmite no solo la silueta general de mi cuerpo, sino también la riqueza visual que aportan las texturas de la tinta sobre el papel y los diminutos puntos de distintos tamaños que incluso pueden sentirse con el tacto. Yo aparezco en negativo, en un estado liminal atravesado por el miedo y el deseo.

La abstracción a través de las tramas me permite representar esa especie de sumersión profunda que producen los entornos digitales: una transformación de la materia en bits y en luz RGB. Esa transformación es atravesada por una franja colorida y fluctuante, llena de vibrantes destellos y cientos de píxeles cambiantes. Los haces de luz emitidos por el proyector pintan sobre la tinta serigráfica, logrando una interacción entre técnicas que intentan conciliar sus diferencias para componer un todo.

Tres láminas de cartulina impresas en serigrafía flotan en un espacio digital, una imagen generada en tiempo real por un software pinta con luz y da color a la obra. La imagen fluctúa con calma sobre la superficie, cientos de píxeles navegan estimulados por ondas sonoras, su aleatoriedad tranquila es interrumpida por las voces de mis amigos. Las charlas concurrentes que teníamos después de clases en los últimos semestres de carrera se convirtieron en el material sonoro que acompaña la imagen. La angustia e incertidumbre compartida hace que este espacio digital infinito y cambiante se altere y cambie bruscamente sus características de forma y color.

En la lámina del medio está mi rostro, en un recuadro blanco. Allí, sobre la tinta blanca y la trama de semitono, se proyecta la imagen de quien visita la obra. Su rostro se proyecta sobre la impresión del mío, por medio de software la imagen adquiere un efecto de fragmentación y alto contraste permitiendo que la imagen se diluya en fracciones de píxeles y se mezcle con las tramas de semitono, la tinta y el papel.



Plano de la estructura de la pieza

La composición se estructura a partir de cuatro elementos principales. Tres láminas de cartulina, montadas sobre una placa de MDF, contienen en serigrafía distintas partes de mi cuerpo. Estas láminas funcionan como soporte físico y táctil de la obra.

Sobre ellas y sobre el fondo se proyectan dos imágenes generativas. En el fondo aparece una proyección audio-reactiva, generada en tiempo real a partir de los audios de mis conversaciones con amigos. Sobre la lámina central, en la que está impreso mi rostro, se proyecta el rostro de quien visita la pieza, activándose en el momento en que se acerca a leer el prefacio. De esta manera, la obra integra la presencia del espectador dentro de su propia lógica visual y conceptual.

Las dimensiones y proporciones de cada parte son fundamentales para asegurar que, al momento del montaje, el mapping de la proyección se alinee correctamente con las superficies serigrafiadas y permita la interacción prevista.

2.22 SERIGRAFÍAS

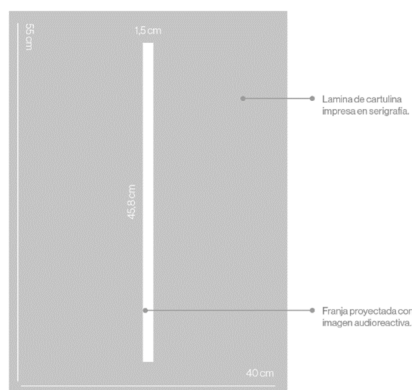
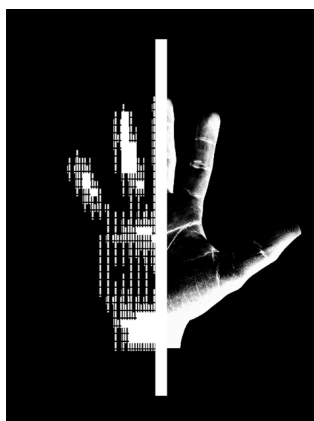


Bocetos de las serigrafías en digital



Serigrafías finales sobre retablo de MDF de 3 mm

Las imágenes principales corresponden a mi rostro, mi mano y mi ojo. Estas fueron procesadas digitalmente en Photoshop, aplicando tramas de semitono que enfatizan el contraste y la textura. Posteriormente, se imprimieron en serigrafía utilizando tinta blanca sobre cartulina negra. Finalmente, cada impresión fue montada sobre una lámina de MDF de 3 mm para aportar rigidez y estabilidad al conjunto.



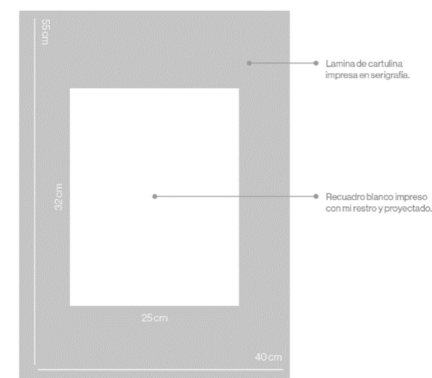
Pieza #01: Mano

Tamaño: 40x55cm

Material: Cartulina negra sobre MDF

Técnica: Serigrafía sobre papel

La primera pieza será una imagen de mi mano, modificada en Photoshop para lograr un efecto de tramas de semitono y una simulación de textura CRT, típica de las pantallas de televisores de generaciones pasadas. En el centro, la dividirá una franja blanca sobre la que se proyectará la imagen generativa.



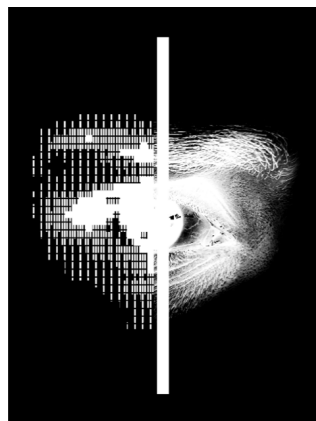
Pieza #02: Rostro

Tamaño: 40x55cm

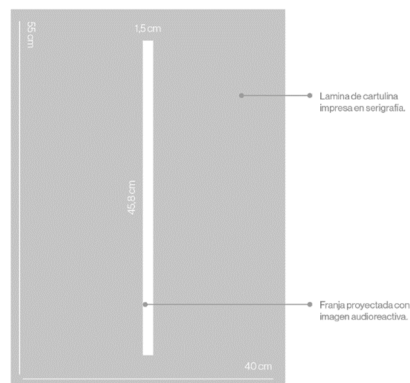
Material: Cartulina negra sobre MDF

Técnica: Serigrafía sobre papel

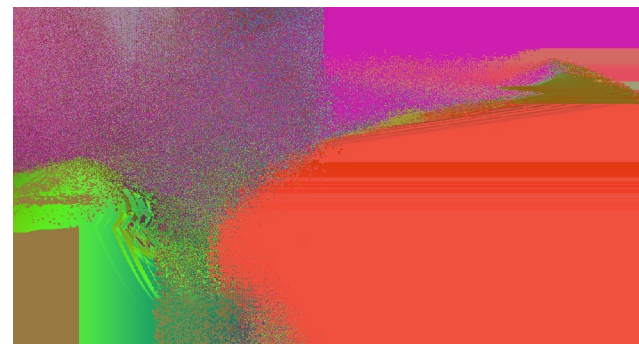
La segunda pieza tendrá un recuadro blanco en el centro, impreso con la silueta en alto contraste de mi rostro en negativo. Sobre esta imagen se proyectará el rostro de quien visite la pieza. La proyección será captada por una cámara web y procesada por medio del software TouchDesigner. La imagen proyectada se mezclará con la impresión sobre el papel.



Pieza #03: Ojo



2.23 PROYECCIÓN



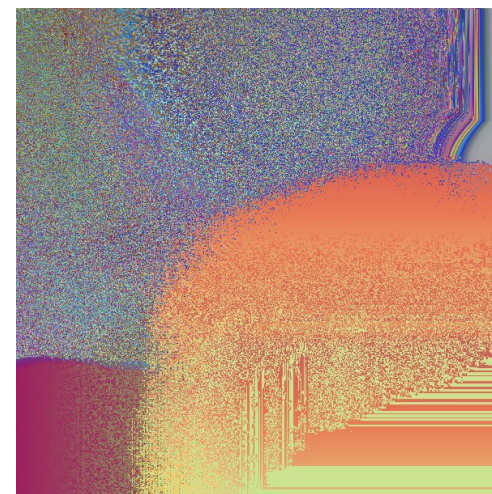
Frame de la audioreactiva que se proyectará en la pieza

Tamaño: 40x55cm

Material: Cartulina negra sobre MDF

Técnica: Serigrafía sobre papel

La última pieza retrata mi ojo con el mismo efecto de tramas realizado en Photoshop que la primera. Estará impresa en serigrafía sobre cartulina negra y pegada sobre una lámina de MDF. En el centro también tendrá la franja blanca en la que se proyectará la imagen generativa.



Frame de proyección audio reactiva

En la pieza habrá dos proyecciones generadas con el software TouchDesigner. Este programa funciona a partir de un lenguaje de programación visual basado en nodos y permite generar imágenes que pueden modificarse o manipularse en tiempo real. Las posibilidades de creación con este software son muy amplias, pero en el caso de esta obra se utilizará para dos propósitos específicos: la generación de una imagen audio-reactiva y el procesamiento de la imagen captada por una cámara web.

La primera imagen será la que abarque el fondo y también la que se proyecte sobre las franjas blancas que dividen el ojo y la mano. Esta proyección será una imagen audio-reactiva, es decir, sus características de color, forma y movimiento se modificarán a partir de la información contenida en el audio: en otras palabras, las ondas sonoras transformarán la imagen en tiempo real.

El audio utilizado corresponde a un montaje previamente editado que reúne las charlas que tuve con mis amigos después de clases durante los últimos semestres de la carrera, acompañado por una pista tenue de música ambient.

En esta proyección se evidenciarán dos modos de interacción: el primero se da cuando suena únicamente la música ambient, cuyas fluctuaciones generan transformaciones suaves y pasivas en la imagen; el segundo ocurre cuando aparecen las voces, que alteran de manera brusca la forma, el color y el ritmo de la proyección.



Frame de imagen de cámara web procesada con TouchDesigner

La segunda imagen será capturada en tiempo real por una cámara web y posteriormente procesada en TouchDesigner, donde adquirirá un efecto de alto contraste con apariencia diluida y fantasmagórica. Este visual interactuará directamente con la luz del espacio: cuando no haya nadie frente a la cámara, no se proyectará ninguna imagen; solo se activará cuando una persona se acerque. Esto ocurre gracias al reflejo de la luz en el rostro del visitante, pues en ausencia de este estímulo la cámara no obtiene información suficiente para generar ni proyectar la visual.

La proyección resultante se realizará sobre la impresión serigráfica de mi propio rostro, de modo que el rostro del espectador se superponga y fusione con el mío.

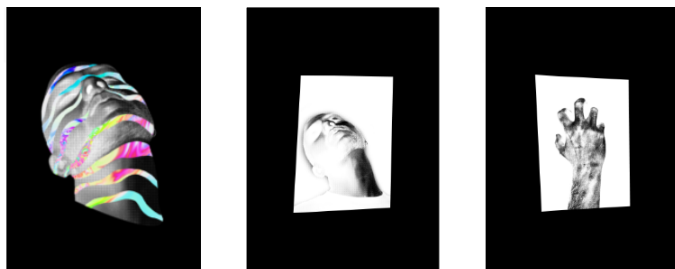
3. PROCESO E INSTALACIÓN

El proceso de esta pieza se ha caracterizado por la exploración y la prueba y el error constante de las cosas, en principio no había un objetivo muy claro y tampoco ninguna certeza sobre cuál sería la forma final del proyecto, lo que sí estaba claro era la intención de explorar dos “mundos” en principio opuestos, lo digital y lo análogo, y ver qué sucedía en ese proceso de fusión. Poco a poco la pieza fue tomando forma y se fueron tomando decisiones importantes en cuanto a su estructura y funcionamiento. Para llegar a estos resultados no hubo un método claro, pero la exploración de referentes y la constante experimentación fue ayudando a dar forma a la pieza final.

3.1 PROCESO Y AVANCE DE LAS PIEZAS



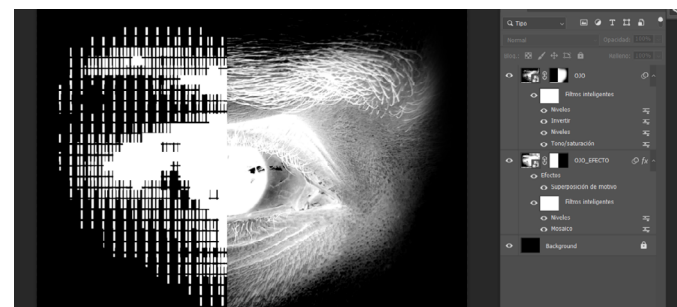
Proceso secuencial del avance de las piezas 01



Proceso secuencial del avance de las piezas 02

En principio la pieza fue tomada como un póster impreso en serigrafía en el que se proyectarían visuales generativas, la exploración con mi cuerpo empezó a aparecer sin darme cuenta, cada vez más estaba yo en la pieza. El fondo sería negro para que la luz pudiera proyectarse sobre la tinta blanca, las texturas y los patrones también debían ser características importantes en la pieza y en un principio había muchos más elementos en la composición.

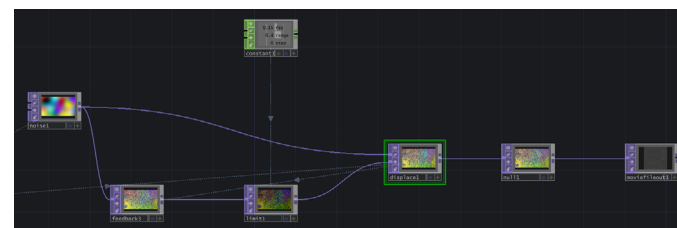
El maximalismo empezó a ser descartado debido al tamaño de la pieza, no era posible proyectar muchos visuales en un espacio tan pequeño, se perderían bastantes detalles, por esta razón era mejor proyectar solo un visual de mayor tamaño que proyectar muchos pequeños, de esta forma podían apreciarse mejor los patrones y texturas.



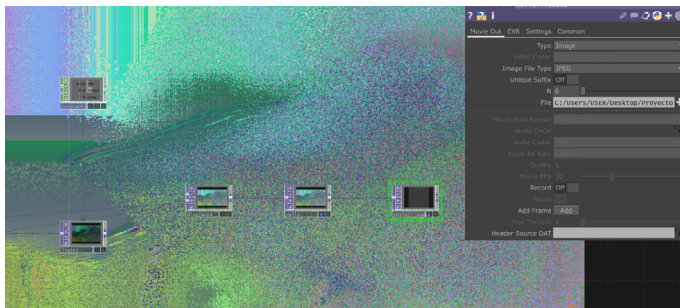
Interfaz de Photoshop mostrando las capas del efecto hecho en las imágenes de la pieza

Los efectos de las imágenes fueron hechos con Photoshop. Una capa es la foto en negativo que luego se convierte en trama de semitonos para impresión en serigrafía y que conforma la mitad de la imagen. La otra capa es un efecto de simulación de patrón CRT, un patrón con el que venían las pantallas de los televisores en los años setenta y ochenta, esto se logra por medio de filtros, superposición de motivos y ajustando también los niveles de la imagen.

3.2 DESARROLLO DE LOS VISUALES

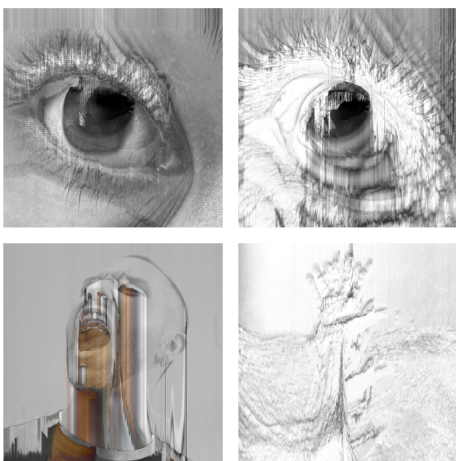


Estructura de nodos con la que trabaja TouchDesigner



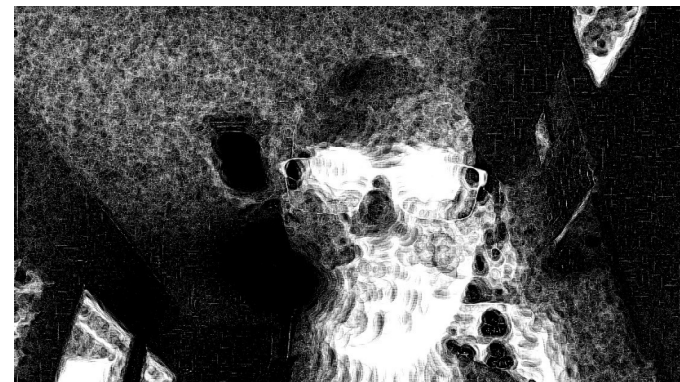
Visualización de los paneles del software TouchDesigner

Para el desarrollo de los visuales hubo mucha exploración e investigación del software. Era la primera vez que utilizaba TouchDesigner y su estructura es compleja; sin embargo, por medio de tutoriales en video y tras dedicarle mucho tiempo de práctica, empezaron a aparecer los primeros resultados interesantes.



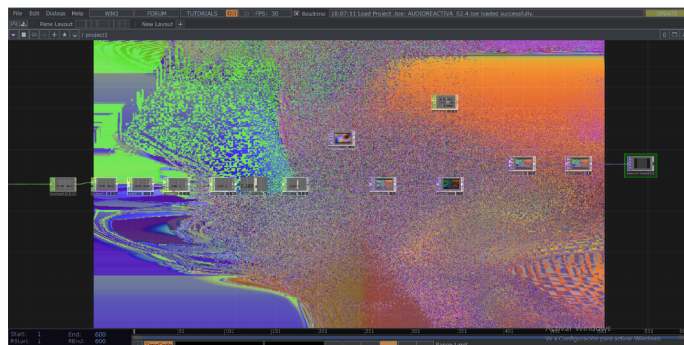
Frames de las imágenes manipuladas con TouchDesigner

Quería modificar las imágenes para lograr transmitir emociones con ellas por medio de tramas, fragmentaciones y glitch. Las posibilidades de este software son inmensas y lo que puede hacer con las imágenes resulta muy interesante. Logré que las fotos adquirieran un aspecto más impactante y sombrío por medio de la fragmentación de píxeles, y también conseguí procesar el video captado con mi cámara web, produciendo un visual de rostro diluido en alto contraste.



Frame de la imagen captada con la webcam y luego procesada con TouchDesigner

Este software también me permitió crear visuales abstractas que interactúan con audio en tiempo real, creando efectos de glitch y formas líquidas con una paleta cromática bastante vibrante. Con esto lograría darle color a la pieza por medio de la luz proyectada y podía incorporar los audios de las charlas con mis amigos para que pudieran interactuar con la pieza. Ver estas formas fluctuando al ritmo del sonido es hipnótico.



Interfaz del software TochDesigner procesando la imagen audio reactiva



Proceso de lavado y emulsionado 02

3.3 DESARROLLO DE LAS SERIGRAFÍAS



Proceso de lavado y emulsionado 01



Proceso de lavado y emulsionado 03

El proceso de serigrafía se divide en varias etapas que hay que respetar religiosamente para obtener un buen resultado; cada paso hay que abordarlo con bastante disposición y sigilo. De mis pasadas experiencias con la serigrafía logré conservar algunos marcos, así que con estos mismos realicé las planchas para este proyecto. Lo primero que se debe hacer es

realizar una limpieza de las antiguas imágenes que estaban reveladas en los marcos; con una hidrolavadora y un removedor de emulsión, los marcos vuelven a estar listos para revelar una nueva imagen. Con mi cuarto a oscuras y una luz roja emulsiono la plancha para luego pasar a revelarla con luz ultravioleta.

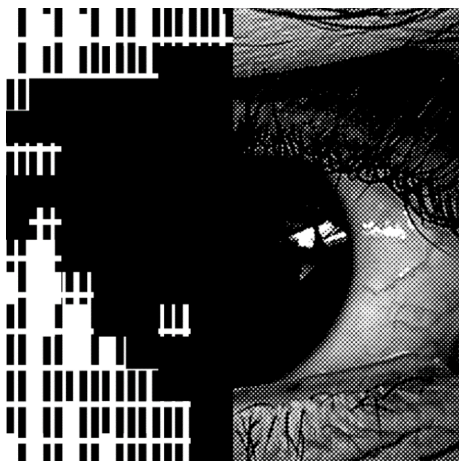


Imagen del positivo para revelar la plancha de serigrafía

Para revelar la imagen son necesarios los positivos, es decir, imágenes impresas en un material translúcido —en este caso, el acetato— que permita el paso de la luz en las zonas donde no hay tinta y, de esta forma, poder velar la imagen. La imagen debe estar previamente convertida en tramas de semitonos para lograr generar las luces y sombras a partir de patrones. En este caso, se usaron tramas de 78 y 90 hilos para conseguir un buen detalle; entre mayor sea la cantidad de hilos, mayor será el nivel de definición. El resultado visual de las tramas y los patrones impresos genera una textura que constituye una parte esencial de la pieza.



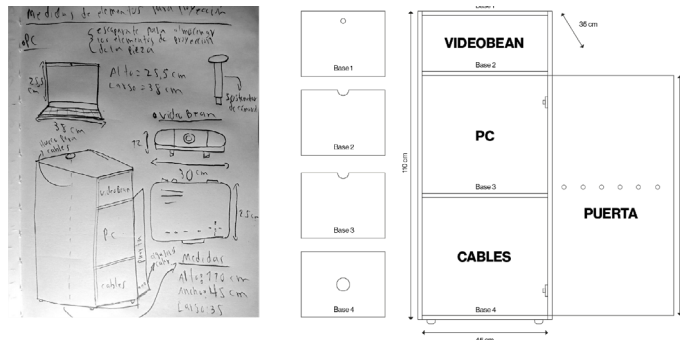
Registro fotográfico de las impresiones en serigrafía



Registro fotográfico de las impresiones en serigrafía

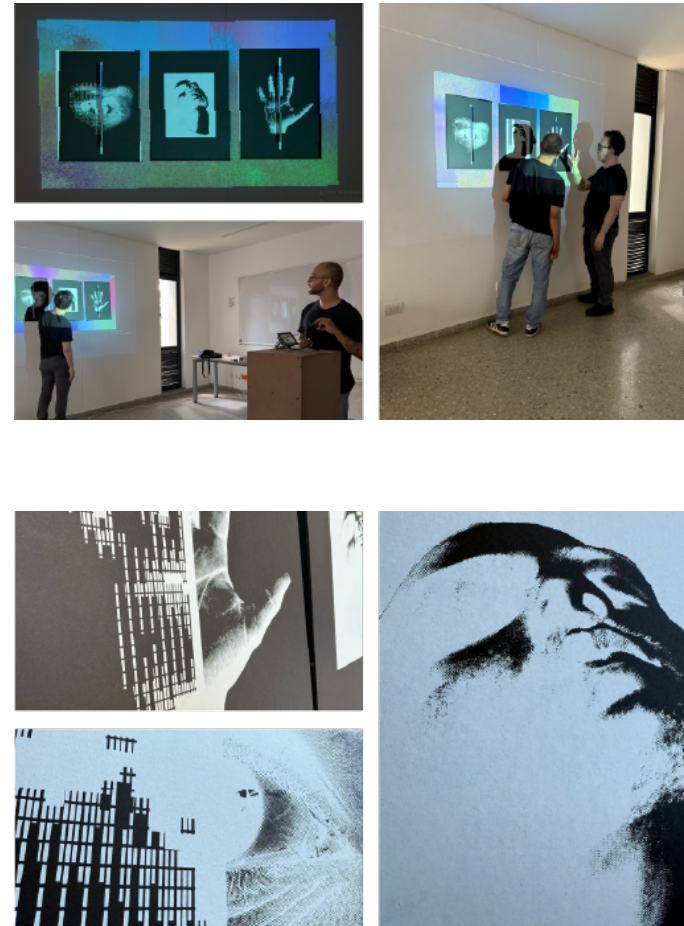
3.4 PRUEBAS Y REGISTRO

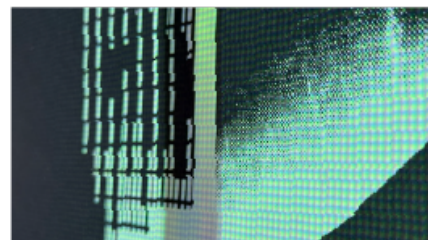
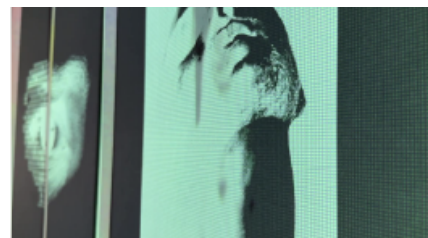
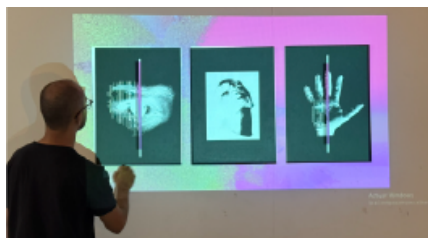
Para las pruebas de la pieza final fue necesario idear un mueble que permitiera almacenar el computador, el videobean y la gestión de los cables, de esta forma habría más facilidad para la ubicación de la proyección y los aparatos electrónicos quedarían organizados todos en un solo espacio.



Plano del mueble para almacenar las partes que darán vida a la proyección

A continuación, presentaré el registro fotográfico de las últimas pruebas donde quedó evidenciado de mejor forma la pieza, y su forma final.





4. CIERRE

Mi proyecto fue un proceso profundamente personal, lleno de retos y enseñanzas. Volqué la mirada hacia mí y decidí, como un acto de resistencia frente al estado liminal que me aquejaba, embarcarme en un camino de exploración y experimentación, donde solo la intuición y el entusiasmo por crear eran importantes: una especie de ritual de paso desde la exploración visual.

En un impulso desesperado por encontrarme, por hallar respuestas y aferrarme a alguna certeza, me perdí en mi propia oscuridad y angustia. Todo este proceso me fue mostrando mi condición de vulnerabilidad, y cómo la búsqueda interna necesitaba también del otro, del más cercano, para encontrar un poco de calma y sosiego en la vulnerabilidad compartida.

Mientras tanto, exploraba caminos visuales desde el azar, sin la intención de alcanzar un resultado concreto o funcional. En este tránsito, los softwares, las tramas de la serigrafía, los píxeles que me fragmentaban, los procesos y la experiencia estética de la imagen emergiendo se convirtieron en mi refugio. De repente, la imagen se manifestó y comprendí que tanto yo como el otro habitábamos en ella.

Salté de lo individual a lo compartido con el más cercano, hasta llegar a lo público. No encontré respuestas definitivas, pero descubrí que en el dolor compartido podemos sentirnos más livianos. Podemos dar la batalla desde nuestra frágil condición humana: un sentirse acompañado, un sentirse invencible.

BIBLIOGRAFÍA

Libros

- Appiah, K. A. (2018). Las mentiras que nos unen. Ariel.
- Byung-Chul Han. (2012). La sociedad del cansancio. Herder Editorial.
- Zafra, R. (2015). Frágiles. Seix Barral.
- Zafra, R. (2016). El entusiasmo. Seix Barral.

Series y videos de YouTube

Sztajnszrajber, D. (2018). Filosofía a martillazos | 8 problemas filosóficos en 8 encuentros [Serie de videos]. Facultad Libre de Rosario.

- La verdad. <https://www.youtube.com/watch?v=7Q4xCBpzpiM&list=PLjqzEtcINpx-bQ5shg-M6oi-QlnqUhLBV1&index=4>
- La identidad. https://www.youtube.com/watch?v=ilPA0V_Hjlg&list=PLjqzEtcINpx-bQ5shg-M6oi-QlnqUhLBV1&index=6
- El tiempo. <https://www.youtube.com/watch?v=VlhuJXAQiJM&list=PLjqzEtcINpx-bQ5shg-M6oi-QlnqUhLBV1&index=7>
- El poder. <https://www.youtube.com/watch?v=CGVxv7F4S6o&list=PLjqzEtcINpx-bQ5shg-M6oi-QlnqUhLBV1&index=8>

Feinmann, J. P. (2008). Filosofía aquí y ahora [Serie de videos]. Canal Encuentro.

- Temporada 1, Episodio 1: ¿Por qué hay algo y no más bien nada? <https://www.youtube.com/watch?v=nbRSgucXda8&t=93s>
- Temporada 1, Episodio 7: Hegel, dialéctica del amo y el esclavo <https://www.youtube.com/watch?v=lyVivWTL8lk>
- Temporada 1, Episodio 10: El capital <https://www.youtube.com/watch?v=ckXsHpL9BhI>
- Temporada 1, Episodio 11: Nietzsche, vida y voluntad de poder <https://www.youtube.com/watch?v=4n9U-JaVBoU>
- Temporada 1, Episodio 12: Nietzsche: “Dios ha muerto” <https://www.youtube.com/watch?v=U8pyri5kjOE>

Canales de YouTube / Tutoriales

PPPanik. (s.f.). PPPanik [Canal de YouTube]. <https://www.youtube.com/@pppanik007>

Bileam Tschepe (elektronaut). (s.f.). elektronaut [Canal de YouTube]. <https://www.youtube.com/@elektronaut>

Casadidio, J. (s.f.). Javier Casadidio [Canal de YouTube]. <https://www.youtube.com/@JavierCasadidio>

Agradezco el esfuerzo de mis padres y el apoyo de toda mi familia. Este proceso académico estuvo lleno de retos, pandemia y satisfacciones. Me siento afortunado de haber pertenecido a esta universidad; los profesores, el contexto y los alumnos forjaron gran parte de mi manera de entender el mundo hoy. Gracias a mis amigos, que me acompañaron, apoyaron y escucharon. Estoy inmensamente agradecido con mi director de proyecto: su entrega y su manera de proceder con sus alumnos, sin duda, hicieron que este proyecto se convirtiera en algo revelador.

Gracias.