





Sueños y espacios
sobre la animación, el modelado 3d y la pintura

SANTIAGO GALLEGO ARAVENA

Seminario para optar a la licenciatura en Arte
Profesora guía: Nathalie Goffard

FACULTAD DE ARTE, ARQUITECTURA Y DISEÑO
ESCUELA DE ARTE
Santiago, Chile

introducción.....	4
1.Los sueños.....	5
1.1 Fronteras y límites.....	8
1.2 Alcances poéticos y visuales.....	11
2.digitalidad y medios.....	12
2.1.los videojuegos y referencias artísticas.....	16
2.2 internet y recursos creativos.....	17
3.Proceso de obra.....	18
3.1 El juego.....	19
3.2 Dibujo y pintura	20
3.3 Modelado y animación 3d	23
Conclusión.....	26
Índice de imágenes y bibliografía.....	27

Introducción

En esta memoria se encuentra un desarrollo de mi problemática en torno a la creación artística y como he llevado a cabo mis obras este último tiempo.

En su gran mayoría mis obras abordan temáticas oníricas, sobre los sueños y mundos alternativos, tanto en mi desarrollo previo en la pintura, como hoy a través del modelado y la animación 3d. Revisaremos estos conceptos de trabajo junto con algunos aportes de filósofos de parte de Carl Jung en materia de los sueños o Byung-Chul Han sobre algunas concepciones contemporáneas sobre lo bello, comparando estos conceptos con mi trabajo.

Describiré también procesos de construcción de obra a través de estos tres últimos años, haciendo un recorrido por el dibujo, la pintura y finalmente con el modelado y animación 3d. Estos procesos de búsqueda y cambio de los soportes de obra a raíz de la experimentación, el aprendizaje de nuevas técnicas y principalmente la curiosidad por ampliar el abanico técnico de posibilidades que se nos dan en la contemporaneidad a través de herramientas como computadoras, tablets y avances tecnológicos en general.

1. Los sueños

A lo largo de mi desarrollo artístico siempre me he visto ligado a los conceptos de mundos oníricos o de los sueños, los cuales el día de hoy sigo trabajando con curiosidad en mi obra y probablemente en un futuro seguiré investigando en cómo representar las diferencias perceptivas de los sueños y la realidad. Un eje central del cual ramifican diversas ideas y conceptos, con las cuales me siento cómodo y principalmente curioso trabajando. Es una búsqueda sobre diferentes medios que me han permitido explicar aquellas cosas que llaman mi atención sobre los mundos oníricos, las fantasías y sus personajes.

En la psicología junguiana, los sueños se consideran como productos de la naturaleza;

emanaciones de aquella fuerza creativa que se encuentra implícita en la conformación de las células, en los tejidos de las hojas de los árboles, en nuestra piel y en las expresiones culturales y artísticas.

Para el psiquiatra suizo Carl Jung, creador de la psicología analítica, esta fuerza creativa hace uso de las impresiones de la víspera, de los restos diurnos y de nuestras experiencias vitales para construir las imágenes y las historias de nuestros sueños.

Quevedo, D. U. (2021).

<https://psicologiymente.com/vida/significado-suenos-psicologia-junguian>

Esta fuerza creativa proveniente de la naturaleza humana, la cual todos y todas compartimos según Jung, es capaz de sobrepasar los límites de la racionalidad y normalidad cotidiana de las personas. De crear escenarios surrealistas, haciendo alusión a diversos momentos de la semana o el día del individuo que sueña. El que lo imposible tenga lugar y que se mezcle de cierta forma con otras experiencias de la persona con la misma importancia que el cotidiano vivir.

En estos últimos puntos es donde intento poner mi enfoque como artista al momento de pensar en mi obra. Crear personajes y realidades alternativas de manera libre tal como sucede en un sueño. que estos puedan de alguna forma interactuar y/o crear diversos diálogos entre ellos.



Figura (1).



Figura (2)



Figura (3)

1.1 Fronteras y límites

Expertos, como Sigmund Freud, sostenían que los sueños existen para satisfacer los deseos que cada persona tiene, o que pueden ser también un reflejo fiel y simbólico que se adueña de la mente, de los sueños y anhelos del ser humano

Eafit, U. (2021).

<https://www.eafit.edu.co/ninos/reddelaspreguntas/Paginas/por-que-sonamos.aspx>

Dentro de un sueño existen pocas barreras imaginables y es esto lo que siempre ha llamado mi atención, el amplio abanico de opciones y combinaciones posibles aplicables a una creación.

Mi búsqueda artística sin darme cuenta se transformó con el tiempo en ampliar un abanico de posibilidades dentro de mi producción, tal como en un sueño todo es posible yo poder llevar a cabo mi imaginario sin restricciones.

Hace aproximadamente un año comencé a aprender un software de modelado y animación 3d llamado **Blender**. Este programa ha sido muy importante en mi enfoque reciente como artista visual, ya que en él puedo crear y producir cuerpos digitales de todo tipo de manera libre como también controlar también sus texturas, físicas, movimientos, como cámaras, luces y todo lo que pueda estar dentro de una grabación de escena.

La creación artística difiere de la vida productiva corriente por su similitud con los procesos que subyacen en los sueños y con el juego. El artista se asemeja al soñador y al niño que juega, porque ambos

logran una gratificación inconsciente en el plano de la fantasía. Igual que los niños, los artistas crean un mundo distinto del real. Pueden cumplir sus deseos en forma disfrazada.

Marinovic, M. (1995).

<http://revistaasthesis.uc.cl/index.php/RAIT/article/view/648>

Como lo publicado en AISTHESIS, revista chilena de investigaciones estéticas por Mimí Marinovic, profesora de la Universidad Católica de Chile, la creación de estos mundos productos de la imaginación pueden llegar a saciar nuestros deseos, siendo nosotros mismos los creadores de esta realidad, una especie de autocomplacencia producto de juego.

Mis capacidades técnicas dentro del área del modelado 3d aún se encuentran madurando, lo comprendo de esta forma, aunque ya estos últimos meses he sido capaz de cumplir con mis deseos e ideas creativas a través de estudio y práctica, logrando cada vez avances más notorios y sintiéndome mejor con los resultados obtenidos.

A pesar de que personalmente busque efectivamente lo onírico y lo ligado a los sueños, en mis obras la mayoría de las veces aparecen objetos ligados a la cotidianidad, pero puestos en espacios oníricos, como dice Carl Jung, estudioso de los sueños.

Nosotros no podemos imaginarnos en absoluto otro mundo en circunstancias totalmente distintas, ya que vivimos en un mundo determinado a través del cual nuestro espíritu y nuestras condiciones psíquicas son conformadas y configuradas. Estamos estrechamente limitados por nuestra constitución innata y por ello estamos vinculados a este mundo nuestro con nuestro ser y existencia.

Jung, C. (1961). Recuerdos, sueños, pensamientos [Libro electrónico].

Los detalles y situaciones de nuestros sueños siempre se encontrarán limitados finalmente por nuestras propias experiencias físicas y psicológicas, siendo este el campo y contexto de nuestros sueños, mezclado por impulsos inconscientes propios del estar soñando.



Figura (4)



Figura (5)

1.2 Alcances poéticos y visuales

Reflexionando sobre el potencial creativo de los sueños me planteo que es un buen foco de investigación para mi obra, utilizando el software blender para crear un corto animado donde pueda plantearse diferentes formas de expresar la cotidianidad y la fantasía, entendiendo fantasía como todo aquello que no es real, que proviene de la imaginación humana, pero donde todo sería posible.

Desarrollar lo que es conocido, cotidiano. Sus atmósferas y sonidos como también la búsqueda de lo fantástico y desconocido.

Existen precursores en la historia que ya han trabajado con el concepto de los sueños y los mundos oníricos. La vanguardia artística del surrealismo contó con muchos participantes, los cuales ponían a menudo sobre la mesa temas como los sueños, el inconsciente, la irracionalidad, etc.

2. Digitalidad y medios

Dentro de mi producción artística me gusta poner en diálogo el uso de la tecnología en las obras, ya que es donde hoy nos situamos como sociedad utilizando objetos tecnológicos cotidianamente y siendo parte de nuestra vida diaria.

La digitalidad palpita dentro de nuestra sociedad llegando a ser clave dentro de su infraestructura como una herramienta y evidenciando conceptos como lo pulido y lo pulcro como símbolo de belleza e identidad. Como dice Byung-Chul Han en su libro “La salvación de lo bello”

Lo pulido, pulcro, liso e impecable es la señal de identidad de la época actual. Es en lo que coinciden las esculturas de Jeff Koons, los

iPhone y la depilación brasileña. ¿Por qué lo pulido nos resulta hoy hermoso? Más allá de su efecto estético, refleja un imperativo social general: encarna la actual sociedad positiva. Lo pulido e impecable no daña. Tampoco ofrece ninguna resistencia.

En estos conceptos expuestos por Byung-Chul Han se me ha dado trabajar bastante bien este último tiempo, ya que modelando en 3D uno puede crear objetos, personajes y escenas completas de manera digital. Puedo simular vidrios con distintas refracciones, e incluso gelatina, todo tipo de materiales y texturas posibles. Es amplio el campo de opciones para trabajar y los resultados pueden ser exportados en altas definiciones y formatos.



Figura (6)

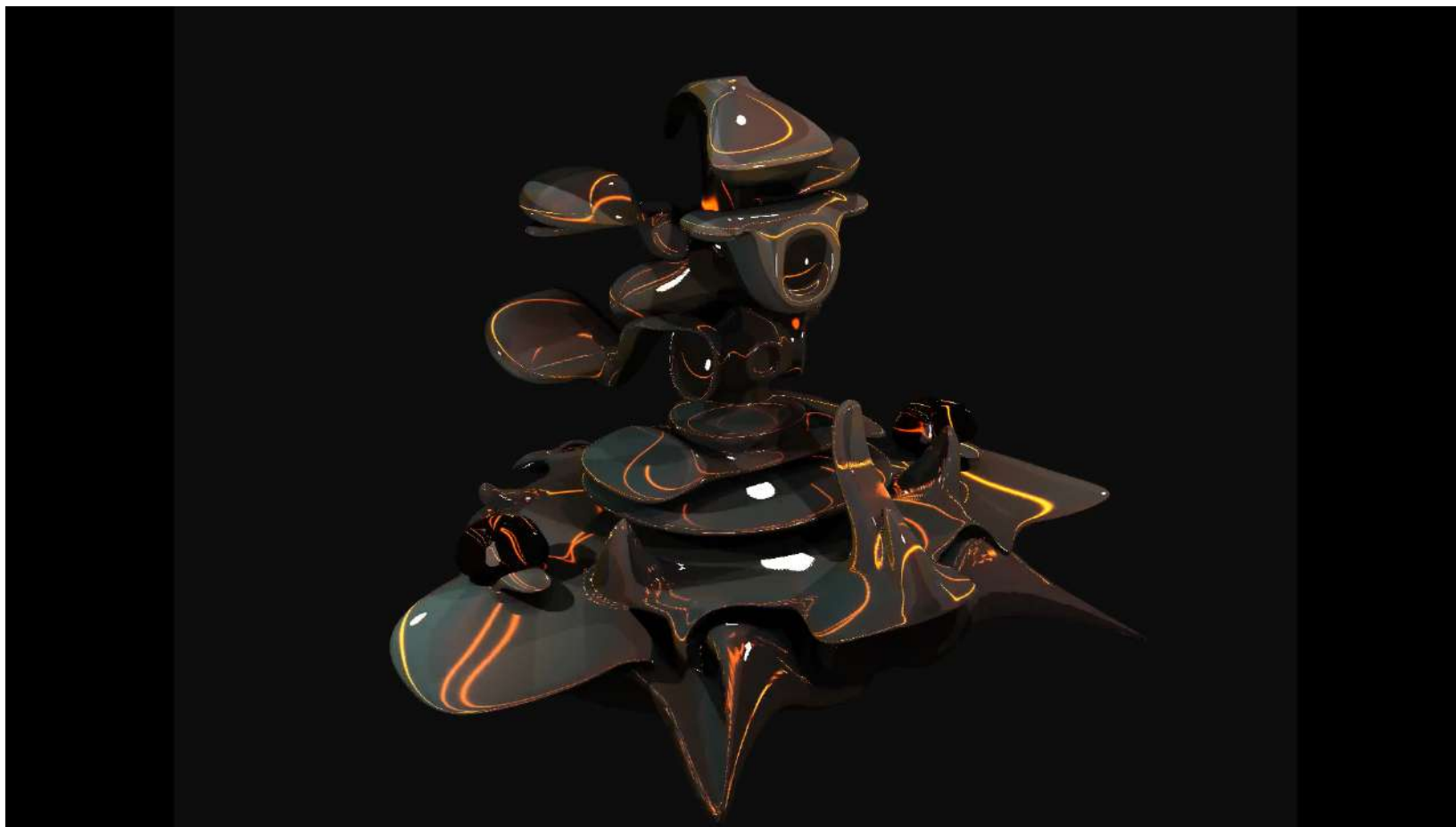


Figura (7)

A diferencia del trabajo artístico digital, en la pintura el original perdura como un objeto, con sus propias texturas, etc, el cual se quisiera replicar sería sumamente difícil y detallado el proceso, a diferencia de por ejemplo una publicación de una obra en redes sociales, donde se puede simplemente sacar pantallazos por ejemplo desde el celular como método de difusión o apropiación del archivo digital.



Figura (8)



Figura (9)

2.1 Los videojuegos y referencias artísticas

Existen diversos motivos por los cuales los videojuegos son importantes en mi obra. Al igual que en los sueños, se pueden generar mundos alternativos con sus propias leyes y funcionamientos. Existen muchos artistas que han trabajado su obra con la noción de los videojuegos. Encontramos el ejemplo del artista Cory Arcangel y su obra “Super Mario clouds”, en la cual podemos observar un paisaje típico del videojuego Super Mario Bros, con la particularidad de que solamente se observan las nubes del paisaje proyectado sobre la pared.

Desde muy pequeño me he visto en contacto con portadas de videojuegos, consolas, peluches y revistas como por ejemplo club nintendo, donde la cultura de los videojuegos, el amor y devoción de los fans se daba a conocer públicamente en las columnas de sus

artículos. Todo esto me ha hecho cultivar una fijación por los videojuegos y sus áreas adyacentes, contribuyendo a lo que hoy en día son mis gustos e intereses visuales.



Figura (10)

2.2 Internet y recursos creativos.

Siendo internet un medio abierto de circulación de información uno puede navegar libremente subiendo archivos e información a las redes. Hoy en día existe absolutamente de todo en internet, es un gran cúmulo de información, del cual uno puede orientarse a través de referencias y trabajos de otros artistas.

En mi caso particular he aprendido a modelar y animar 3d a través de plataformas educativas de internet, no a través de un sistema educacional formal como un instituto o universidad.

Dentro del internet existe un recurso que se usa bastante en los proyectos de animación 3d, el cual son las páginas de descarga de modelos de libre uso, lo cual en proyectos de poco presupuesto, o si no se tiene el conocimiento en el equipo para modelar lo deseados es aplicable. Gracias a

internet en el caso de mi área de producción puedo ver acelerados los procesos de creación de obra. Uno podría obtener un proyecto de animación 3D absolutamente gratis a través de internet. Esto sería una reproducción técnica por todo aquel que descargue este modelo gratis de internet, similar a lo que plantea Walter Benjamin en su ensayo del año 1936, “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica” casi ya hace un siglo, podría ser similar al hoy en día existir bancos de descargas gratuitos, modelos 3d, música, sonidos, imágenes, etc, aplicables a un proyecto 3d. Pero nunca sería lo que realmente uno desea o imagina en su mente, esta es la razón del por que si a uno le gusta la técnica del modelado y animación para una propia producción artística debe aprender y perfeccionarse dentro del amplio campo del 3d.

3. Proceso de obra

Mi proceso de obra varía mucho dependiendo de cuál sea el medio que esté utilizando para emplear mi trabajo. Dentro de la pintura y el dibujo mi obra se plantea generalmente desde el vacío, pocas veces tengo una idea preconcebida sobre qué problemática deseo tratar o representar. Simplemente dibujo lo que se me va ocurriendo. Me gusta que el arte visual se me presente de una manera más lúdica, como un chispazo. Podría ser similar a los sistemas que tenían algunos surrealistas con procesos de búsqueda creativa como por ejemplo la escritura automática.

Me gusta pensar que lo espontáneo tiene una riqueza única en el tiempo y el espacio, y por esto muchas veces al momento de hacer pinturas utilicé dibujos que ya he hecho que conservo guardados tal y como están dibujados, con sus imperfecciones y detalles, que generalmente fueron dibujados en papeles que tenía a mano en el momento.

Dentro de lo que sería animación el proceso creativo se vuelve más técnico, proyectos de mayor duración y debo pensar mejor cómo debo organizar todo, ya que existen más reglas a seguir que en un dibujo libre. En mi última producción artística he estado trabajando en un corto de aproximadamente tres minutos, en el cual tuve que organizar en primera instancia toda la idea a través de un storytelling y luego ir trabajando escena a escena para que todo fuese calzando sin desviarme mucho del guión existente.

3.1 el juego como motivación

Para mi, el proceso de crear obra siempre viene en primera instancia por hacer algo que me divierta a la vez que saque de mi rutina y propia normalidad que me saque de la normalidad y de lo quieto.

Durante los viajes en bus y metro suelo llevar una libreta y un par de tiralíneas para dibujar en el camino o en las filas que haya que hacer. Buscar una forma de entretenerme, de aprender información y técnicas

nuevas, dar riendas a mi curiosidad sobre los materiales y el desempeño de mis herramientas. Sin yo tener yo mucho control del pulso por el movimiento del microbús, o del poco tiempo que tengo para terminar un dibujo antes de que llegue mi parada y sea mi turno de bajar.

3.2 Dibujo y pintura

Mis principios dentro de la producción de arte visual fueron el dibujo en primera instancia, dibujando la mayoría de las veces personajes similares a los de películas y series animadas que me llamasen la atención sus líneas gráficas, como también letras de graffiti. Esta combinación me ha llevado a forjar un estilo de dibujo particular, repitiéndose el uso de lápiz tiralíneas como material y hojas de impresora tamaño carta.

Dentro de las referencias que atesoro sobre la expresión gráfica a través de dibujo encuentro muchos artistas provenientes del Art Brut, como por ejemplo los icónicos Adolph Wolfli y Martin Ramirez. Me llama mucho la atención en estos últimos 2 casos las pulsiones de los artistas y como estos emplean sus soportes en principio blancos. También el trabajo artístico y estético del manga y los artistas de videojuegos los encuentro fascinantes y forma parte de mis referentes preferidos como artista visual.

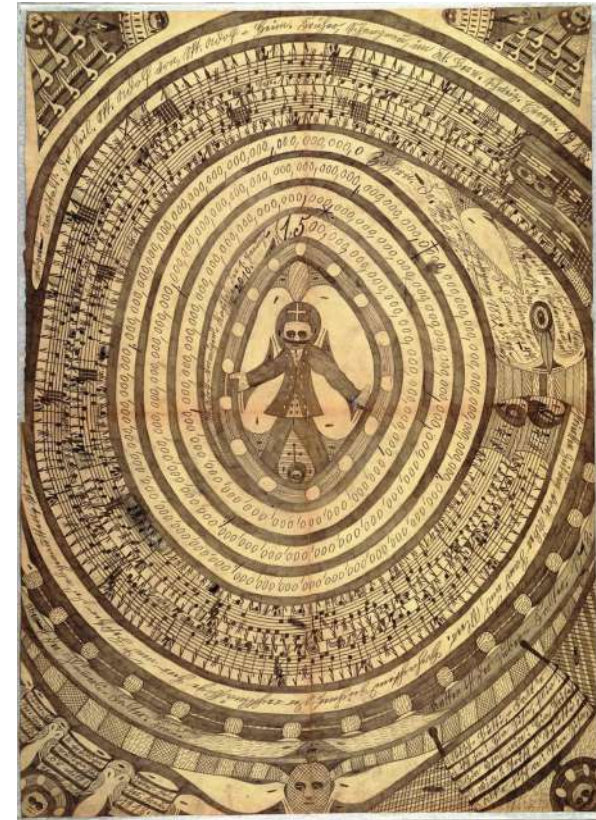


Figura (11)

Dentro de la pintura me he desenvuelto como grafitero y pintor desde hace muchos años teniendo como referentes los inicios del graffiti y el hip hop en nueva york y la cultura que se formó en cuanto a la pintura callejera.

En cuanto al uso de pinturas en mi obra siempre he utilizado pintura latex, ya que es con la cual me siento más familiarizado. Pocas veces he pintado con oleo debido al tiempo que toma en que se sequen las pinturas. Me atrae el látex ya que se seca rápido y posee la eficiencia de cubrir todo lo que deba. Durante mis experimentaciones dentro de la pintura también he creado obras utilizando técnica mixta, agregando el uso de spray en pintura o variaciones en la pintura en sí como una obra que produci el año pasado que consistía en una serie de 6 pinturas, pero que en vez de estar hechas con látex, acrílico, esmalte o cualquier otra pintura tradicional estaba hecho con materiales del hogar como pasta de dientes, vitaminas o café, debido a la situación de pandemia a nivel global, enfrentando la problemática de la escasez y del encierro.

Dentro de esta serie sin título creada para presentar en un examen trabajaba en algunas obras también con los conceptos de los sueños y lo onírico, dibujando a personas dormidas junto a personajes habitantes, tanto de su sueño como realidad.

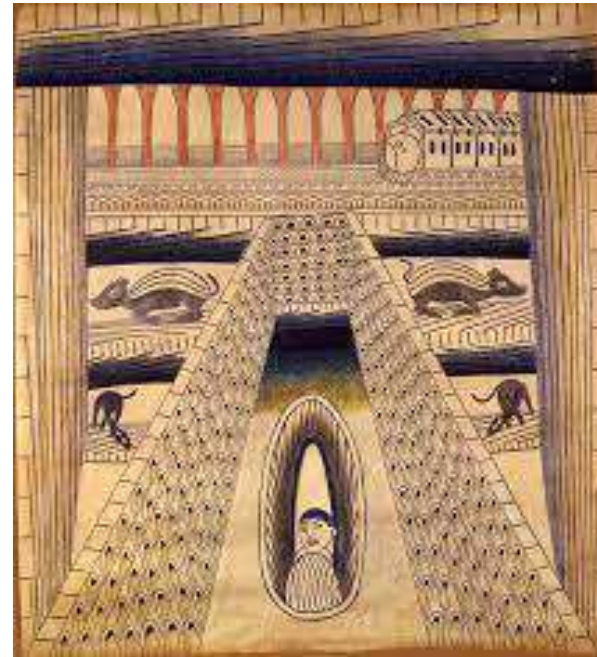


Figura (12)



Figura (13)



figura (14)

3.3 Modelado y animación 3d

Esta técnica se ha hecho cada vez más popular y útil con el uso masivo de los medios masivos de comunicación como el internet, generando nuevos empleos y redes de apoyo y aprendizaje, también como herramienta multifuncional para la creación artística en diversas ramas proporcionándonos un completo control sobre objetos y espacios generados por computadoras.

Mi inicio dentro del modelado 3d se dio de manera autodidacta con la finalidad de seguir haciendo crecer a mis personajes y poder desarrollar proyectos a mayor escala tecnológica. Con el tiempo fui adquiriendo cursos por internet e investigando a través de videos, creando listas de reproducción con temáticas, memorizando las funciones de la interfaz y anotando en una libreta todos los pasos necesarios para lograr mis objetivos.

Dentro del modelado y animación 3d existen pocos límites donde las funciones de los programas de generación 3d no

puedan llegar y trabajar. Esto crea un abanico enorme de posibilidades creativas, las cuales trabajadas en solitario o en conjunto pueden terminar como proyectos de diversas índoles.

En este momento mi apuro creativo con el 3D es seguir practicando la animación, mejorando todo aquello que hoy en día aún no se encuentra tan resuelto y perfeccionando poco a poco, ya que mis apuros anteriores ya han sido superados, como por ejemplo la construcción de modelos o la creación de esqueletos para animación funcionales.

Hoy en día existe mucha gente trabajando con softwares 3D, presentando su trabajo en las redes sociales, donde es visible a todo el público existen muchos referentes circulando en internet con distintos enfoques, algunos a los personajes propiamente tal, otros a las atmósferas, algunos a la fotografía, otros al trabajo arquitectónico y planificación de planos. Esta circulación de trabajos hace crecer mi curiosidad a diario sobre las técnicas aplicables a mi trabajo, al estar las redes sociales tan presentes en el día a día.

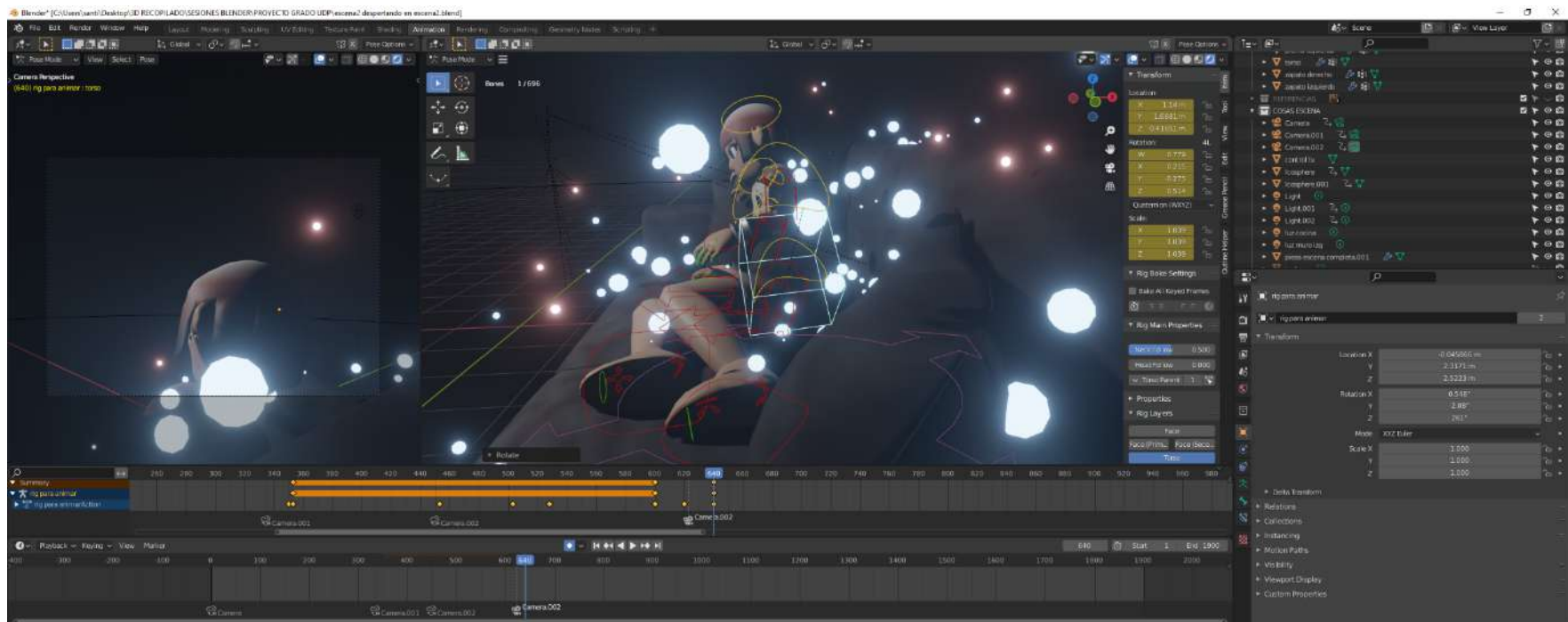


Figura (15)



Figura (16)

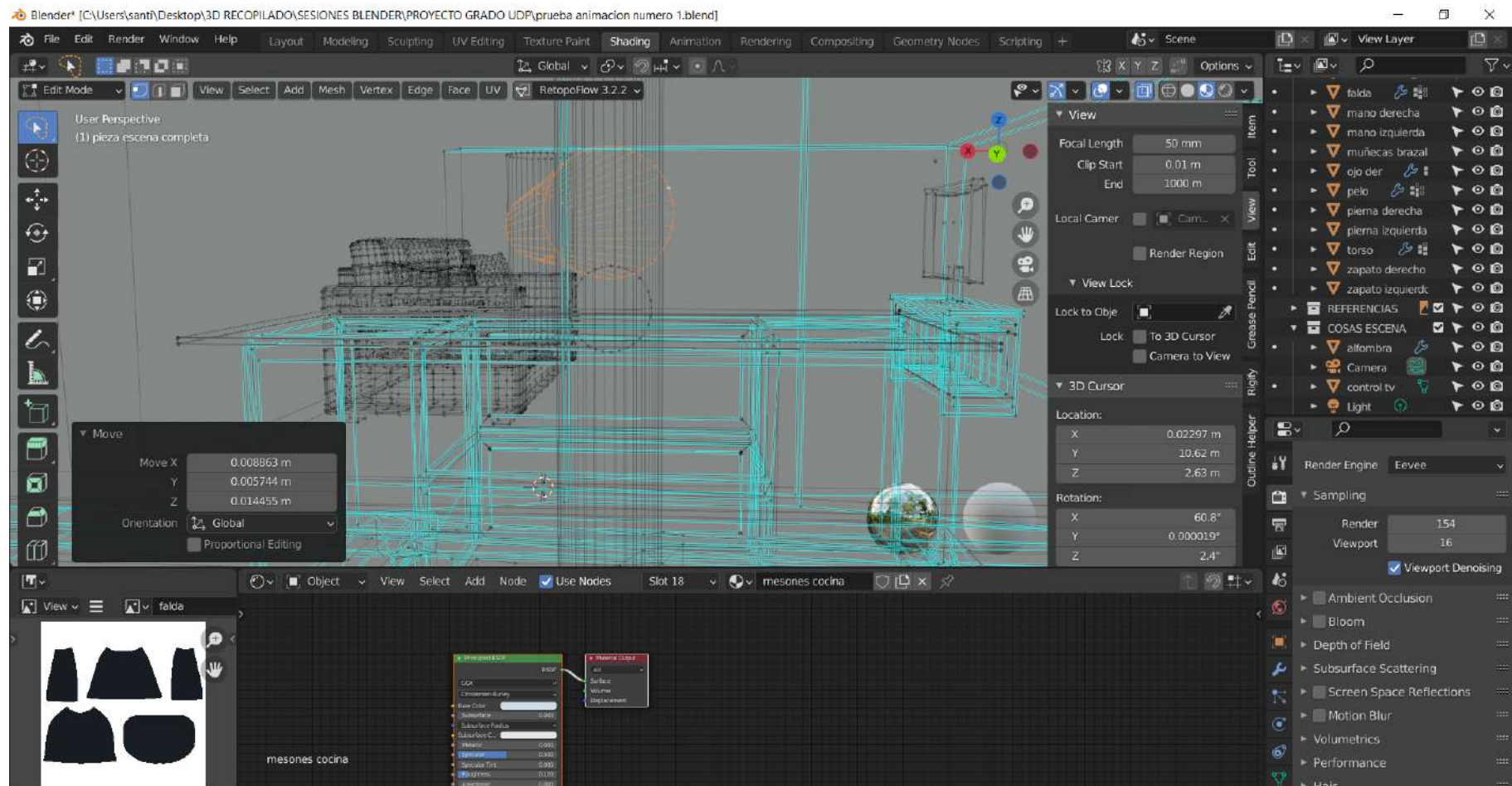


Figura (17)

Conclusión

Esta memoria me ha ayudado a comprender qué, temáticas como los espacios oníricos, los sueños, o la creación de mundos alternativos siempre han estado presentes a lo largo de mi trabajo como artista visual, mutando de diversas maneras dependiendo del soporte artístico que esté utilizando en dicho momento y la materialidad con la cual trabaje.

Como esto me ha ayudado a enfocar mi trabajo, principalmente con la técnica de modelado y animación 3d, pudiendo hoy elaborar proyectos de más larga duración y afinando poco a poco detalles de la producción, elaboración, modelado y animación.

El poder hacer comparaciones de mi obra con conceptos acuñados y estudiados por grandes filósofos de la historia, tales como Carl Jung, Freud y Byung-Chul Han, e identificar

conceptos claves planteados como por ejemplo Byung Chul Han sobre las superficies lisas y perfectas dentro de nuestra sociedad contemporánea me han hecho reflexionar este último tiempo sobre cuál es la importancia real de una obra y cómo esta puede comunicar un mensaje sin siquiera necesitarlo.

Revisar referentes me ha ayudado a poder ordenar qué es lo que realmente busco producir o comunicar como artista respecto a mis pares. Revisar cómo estos referentes definen sus obras y dilucidar qué elementos y temáticas se han vuelto recurrentes en mi producción.

Bibliografía

Libros:

-Byung-Chul Han. (2015). La salvación de lo bello.

Madrid : Herder editorial

-Marinovic, M. (1995). Presencia del Sueño en el Arte de Latinoamérica Chile: aisthesis

-Peña y Lillo, Sergio. (1997). El enigma de lo poético.

Chile:

-Jung, C. (1961). Recuerdos, sueños, pensamientos

(libro digital)

Sitios Web:

-<https://psicologiaymente.com/vida/significado-suenos-psicologia-junguian>

-<http://revistaaisthesis.uc.cl/index.php/RAIT/article/view/6480>

-<https://www.eafit.edu.co/ninos/reddelaspreguntas/Paginas/por-que-sonamos.aspx>

Índice de obras e imágenes:

- Figura (1). Extracto “noción de espacio”, 2021 S.Gallego
- Figura (2). Extracto “noción de espacio”, 2021, S.Gallego
- Figura (3). “S/T”, 2020, S.Gallego
- Figura (4). Extracto “noción de espacio”, 2021, S.Gallego
- Figura (5). Extracto “noción de espacio”, 2021, S.Gallego
- Figura (6). “Cyandog”, 2021, S. Gallego
- Figura (7). “Cyandog”, 2021, S. Gallego
- Figura (8). “sin título”, 2021, S.Gallego
- Figura (9). “tic tac”, 2019, S.Gallego
- Figura (10). “Super Mario clouds”, 2002, Cory Arcangel
- Figura (11). “S/T”, 1864-1930, Adolph Wolfli
- Figura (12). “sin título” (Hospital), 1954, Martin Ramirez
- Figura (13). “Cuarentena”, 2020, S. Gallego
- Figura (14). “s/t”, 2018, S. Gallego
- Figura (15). Extracto “noción de espacio” 2021 S.Gallego
- Figura (16). Extracto “noción de espacio” 2021 S.Gallego
- Figura (17). Extracto “noción de espacio” 2021 S.Gallego