

# sPACING oUT

Trabajo de Fin de Grado ◦ **2020**

**Elisa Egea Jurado** ◦ tutora: Blanca Montalvo  
Facultad de Bellas Artes ◦ Universidad de Málaga

## **ÍNDICE1**

Declaración de originalidad – **4**

Idea y palabras clave – **5**

Resumen – **6**

Trabajos previos – **7**

Investigación plástica – **9**

❖ Los estados de la imagen – **11**

○ Piezas encastradas – **16**

❖ El collage aplicado al espacio – **22**

❖ El estampado como envoltorio – **30**

❖ La luz – **33**

❖ El vídeo – **35**

Investigación teórica – **36**

❖ La metaimagen – **36**

❖ La narración – **38**

❖ El juego – **40**

Cronograma – **42**

Presupuesto – **43**

Bibliografía – **44**

Anexo fotográfico – **47**

## **IDEA3**

Spacing Out es un proyecto transmedia que surge de mi interés por la narrativa a través de lo pictórico. El desarrollo del proyecto antes de la pandemia se basaba en una pintura que combina tanto el collage como la ubicación de los elementos en el espacio y su relación.

Debido al confinamiento, el proyecto adquirió una dimensión digital, donde la imagen y la textura compartían importancia junto al espacio, el juego y el laberinto, todo para crear ambientes que sugieran una suspensión narrativa: una acción dramática que acaba de suceder o está a punto de ocurrir.

### **PALABRAS CLAVE**

Laberinto, juego, ficción,  
pintura, narrativa

Mi interés por explorar varios grados de representación y utilizar el collage como proceso creativo, ha favorecido que la formalización del proyecto conste de varias piezas en distintas técnicas:

- El elemento principal es el juego interactivo 3D, *sPACING oUT*, un laberinto de habitaciones formado por varias capas de representación tratadas de manera pictórica. El usuario puede recorrer estas habitaciones descubriendo una narrativa silenciada.
- Un vídeo, *Staring Into Space*, que responde a una aproximación al interactivo *sPACING oUT* mediante la grabación de un recorrido por este espacio. Se ha añadido una voz en off y banda sonora generando una narración concreta y cerrada con un principio y un final.
- Material gráfico, conformado por dibujos, capturas de pantalla y collages. Parte de esta producción procede del desarrollo del proyecto como bocetos o documentación, que durante el proceso han adquirido autonomía.

Me gustaría comentar que este TFG resulta el germen y la primera etapa de un proyecto mucho mayor, adaptado en estos momentos a la situación que estamos viviendo. El juego está pensado para su continuación, añadiendo salas y plantas y ampliando el recorrido. Así como mantener la práctica pictórica en torno a estos espacios.

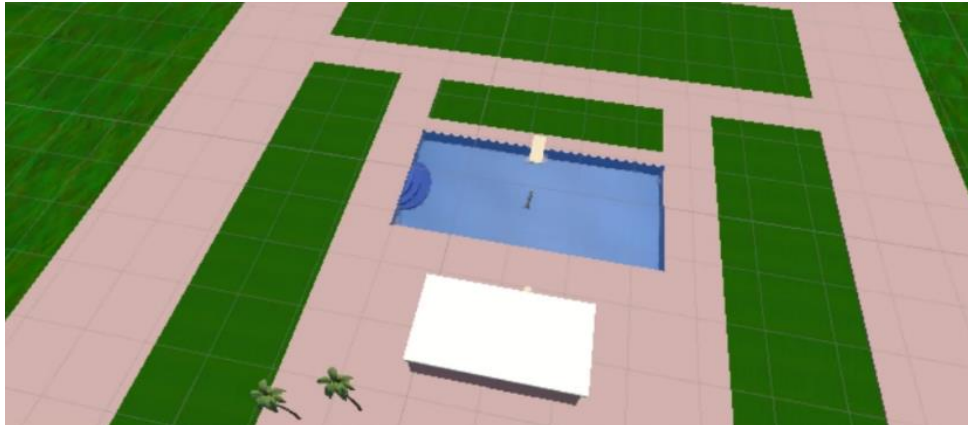
Destacaría tres momentos que considero decisivos en mi aprendizaje y que me han guiado hasta mi proyecto actual:

Debo comenzar en aquella primera clase de la asignatura *Taller de Pintura* de tercero, impartida por el profesor Javier Garcerá. Durante la asignatura fui desarrollando un fuerte gusto por la repetición en el cuadro mediante el empleo de patrones y signos decorativos. Estos se apoderaron de mi pintura y la hicieron virar hacia el estilo colorido que hoy intento desarrollar. Igualmente fue en este punto cuando despertó mi atención por el interior doméstico. A priori, debido meramente a la facilidad implícita al pintar el entorno del taller, en lugar de buscar motivos externos. Pero según iba trabajando el espacio, fui descubriendo las posibilidades narrativas que este me brinda.



*Sin Título* (fragmento) Acrílico sobre lienzo. 70 x 60 cm. 2018

Por otro lado, debo destacar uno de los proyectos para la asignatura de *Arte Virtual*, en el que me introduje en el entorno del programa Unity. Pese a tratarse de un simple ejercicio en el que aprender a controlar el motor gráfico, supuso para mí el descubrimiento de una herramienta con mucho potencial. Para el proyecto, llevé a la tridimensionalidad algunos de los cuadros de piscinas del autor David Hockney.



*Pool* (Vista cenital). Modelado y programación 3D en Unity. 2018

Comencé a establecer ciertas asociaciones en torno al espacio y su representación bidimensional en el cuadro, en relación a la simulación tridimensional del interactivo. Razonamiento que se ha convertido en inicio de la investigación para este TFG.

Por último, el proyecto final para la asignatura *Producción y Difusión de Proyectos Artísticos*, sin duda clave para desarrollar el gusto por salir del cuadro en sí y explorar distintas técnicas. Más que un proyecto previo, lo considero el inicio de la investigación que estoy llevando a cabo, y como tal, lo trataré en el siguiente apartado donde analizo el proceso de investigación plástica llevado.

## PROCESO DE INVESTIGACIÓN PLÁSTICA<sup>6</sup>

El proyecto comienza con *Printed* (2019), desarrollado para la asignatura de *Producción y Difusión de Proyectos Artísticos*. Se trata de un trabajo pictórico que relaciona la pintura con el espacio. En él utilizo el collage para generar bocetos mediante los cuales explorar la imagen con distintas técnicas, al tiempo que mantengo un marcado gusto por el empleo de patrones, estampados y repeticiones.



*Printed, vista general. 2019*

En un primer momento el peso recae en el cuestionamiento del cuadro como artificio representacional, pero comencé a relacionarlo con otros medios técnicos más allá de la pintura, así como con el propio espacio expositivo contenedor. Es entonces cuando me doy cuenta de que mi interés se centra en la imagen, en cualquiera de sus interpretaciones bidimensionales desde el punto de vista pictórico, independientemente de la técnica empleada.

En concreto, me intereso por el juego que viene dado cuando estas distintas imágenes se enfrentan a sus cualidades representacionales como icono legible, y a su vez, a diferentes interpretaciones de su nivel y grado representacional dependiendo del uso y de las condiciones heredadas de la propia técnica. Para ello utilizo el interior doméstico como

campo de estudio en el que tratar de fragmentar la experiencia del espacio, así como de la imagen.

De manera imprevista, mi producción pictórica quedó interrumpida por la pandemia mundial del COVID-19, siéndome imposible continuar el proyecto tal y como iba sucediendo. Debido a mi situación personal, la pintura ya no era una opción, así que el proyecto viró hacia una nueva técnica. Decidí afrontarlo con los medios de los que disponía y en este caso planteé trabajar las composiciones de manera digital, utilizando el motor gráfico UNITY.

El resultado ha sido un laberinto de habitaciones, interiores en los que trabajar explorando la misma problemática salvo por una gran diferencia. Ya no trabajaría en la superficie bidimensional del papel, o del cuadro, sino que ahora, cada habitación debe funcionar de manera tridimensional, como si de micro instalaciones se trataran, manteniendo el punto de vista pictórico presente.

Para explorar estos intereses utilizo ciertos recursos retóricos procedentes tanto de la pintura barroca holandesa, como de las prácticas contemporáneas para, mediante su atropello, conseguir cierta paradoja. Como digo, comienzo a utilizar estos recursos en la asignatura de *Producción y Difusión de Proyectos Artísticos*, pero continuaron formando parte de mi proceso creativo, evolucionando para adaptarse a estos saltos de técnica. Por ello me parece lógico tratarlos en esta memoria de manera comparativa, para que quede presente la evolución llevada, así como el proceso de investigación.

El enfrentamiento pintura-referente, identificando el referente principalmente en la fotografía, genera sin duda choques conceptuales en torno a la imagen y es un elemento que exploro en muchas de mis piezas. Esto se puede ver claramente en la obra *Objetivo Encontrado* (2019), formada por dos cuadros, un objeto y una intervención en el espacio expositivo.

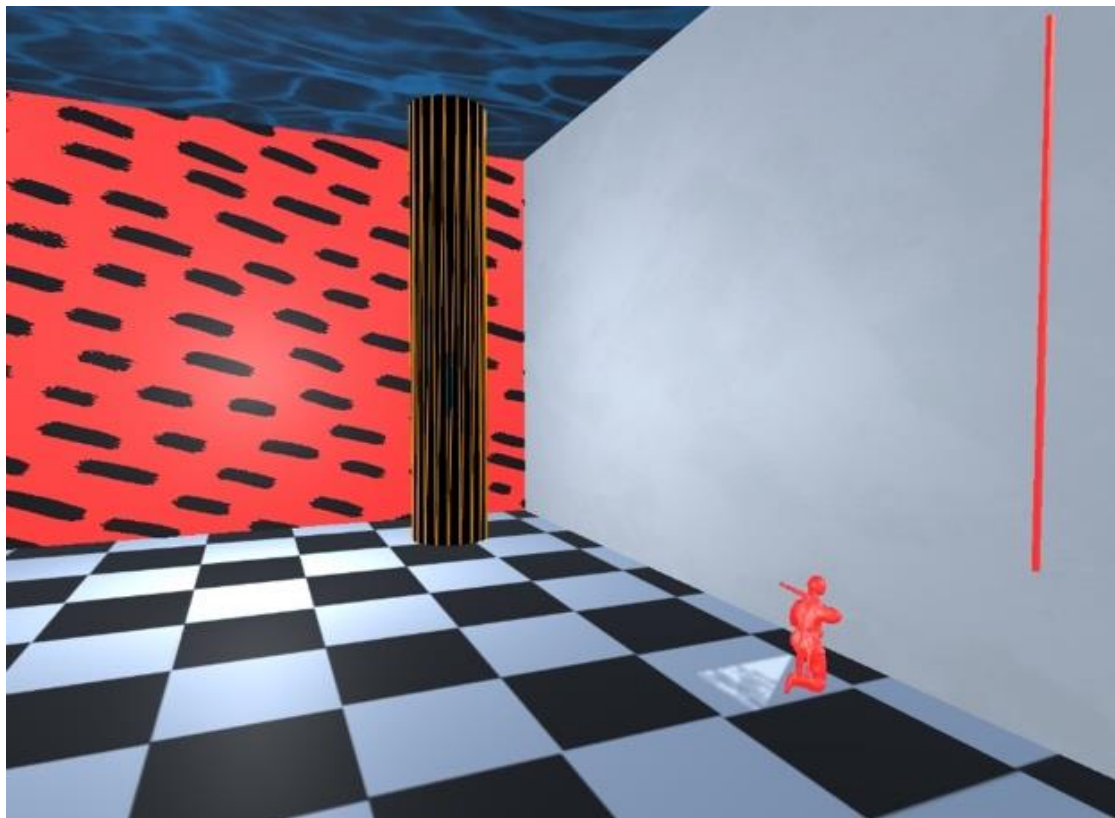


*Objetivo encontrado*. Composición en técnica mixta,  
33 x 30 cm | 35 x 46 cm, 2019

El primer cuadro se trata de la repetición de la figura de una joven huyendo. Al analizarlo más detenidamente vemos como una de estas figuras es en realidad una fotografía pegada al lienzo, es el referente que da origen al resto de chicas. Al enfrentar pintura y fotografía,

debido a la tradición de cada técnica, asociamos a la fotografía un grado representacional mayor que la pintura y sin duda trae a la actualidad una disputa que comenzó ya en el siglo diecinueve como nos cuenta Walter Benjamin.

En el otro lienzo vemos la contradicción, la pintura que mediante su grado representacional es capaz de sustituir a la fotografía, a su vez el cuadro pintado en blanco se camufla sobre la pared del mismo color. Sin embargo, un pequeño soldadito apunta a las chicas apoyado en el borde superior del lienzo en blanco denotando aquello que intenta ser invisible. La pieza en su conjunto resulta un vaivén entre la fotografía y la pintura donde la línea que separa la representación con el referente representado se mezcla. Este pequeño soldado aparece también en *sPACING oUT*, donde acompañado de la línea roja, recurre a su simbolismo anterior, para señalar en este caso un espacio ficcional.



Detalle de habitación Crosshair, modelado y programación 3D en Unity 2020

Por otro lado, podemos ver un proceso de repetición de figuras femeninas, similar al anterior, en el cuadro *Rose* (2019). Esta vez, sin embargo, está trabajado íntegramente de manera digital, impreso y añadido a la pintura, enmarcado como imagen dentro de

imagen, como un cuadro dentro de un cuadro. Es debido a esta disposición, que en este caso la imagen fotográfica se supedita a la pictórica actuando como un elemento anecdótico.



*Rose, composición en técnica mixta, 2019*

No obstante, este no es el elemento principal del cuadro. Además de un empleo inusual de la perspectiva para romper con la sensación de espacio, podemos encontrar otro juego de imágenes. En este caso en torno a la planta, no de la misma manera que se había estado trabajando, sino esta vez enfrentando la pintura con un objeto. Una discreta planta de juguete que cuelga en la pared al otro lado de la sala y que consigue que las relaciones entre las piezas se vayan descubriendo por el espectador según pasea y observa las obras.

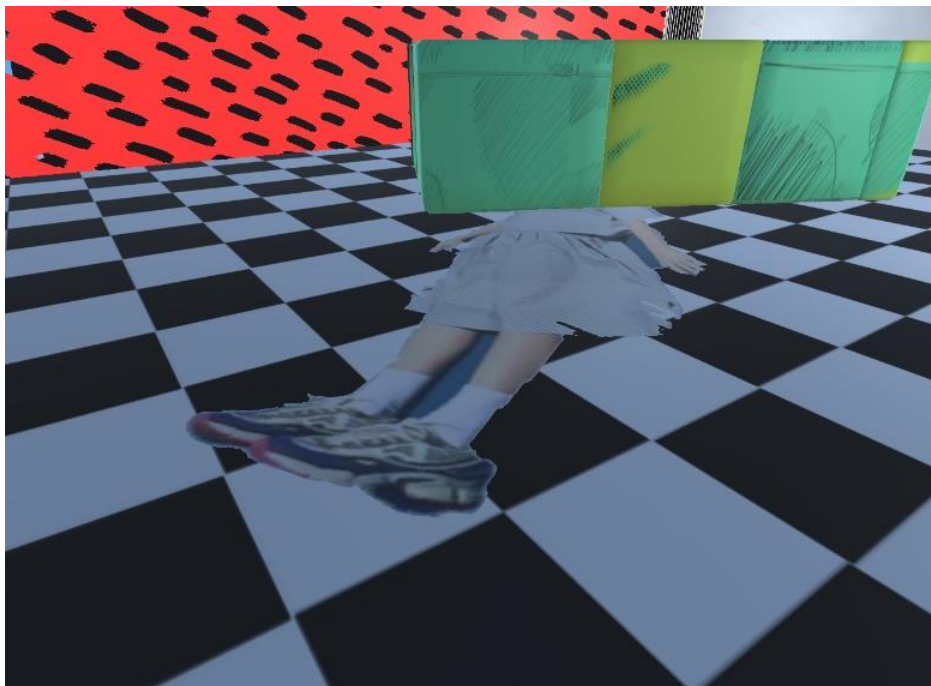


No se trata entonces de un enfrentamiento entre distintas opciones de representación, sino que contraponemos el propio objeto a su imagen. Al tratarlo de este modo, la tridimensionalidad se enfrenta a la bidimensionalidad para reafirmarla.

*Verde, juguete y post-it (2020) 7,6 x 7,6 cm*

Al mudarme al entorno digital, esta relación cobró cada vez más sentido, debido a la posibilidad de explorar el espacio de una manera profunda y reiterada. Pude trabajar las interrelaciones entre el espacio y los objetos allí colocados, y a su vez con las texturas que cubren objetos y muros como si de pieles se trataran. De esta forma podemos ver en varias ocasiones elementos bidimensionales que actúan como objetos, llenan el espacio conviviendo con la tridimensionalidad.

Además de la referencia a piezas externas al 3D, utilizo el recorte a modo de pegatina para conseguir este resultado. Encontré en la pegatina, no sólo estructuras simbólicas a nivel representacional, sino que destacaban unas cualidades pictóricas innegables.



Detalle de la habitación *Crosshair*, modelado y programación 3D en Unity, 2020



Detalle de la habitación X, 2020

Este recurso de *pegatina* descontextualiza la imagen, la hace etérea, volátil, como si flotara en un entorno que le es ajeno, prestándose al espacio en el que ahora se sitúa y de igual manera a los objetos físicos que la rodean. Como contrario encuentro la disposición de una composición completa colgada de la pared. En ese caso, la composición tiene peso, cuerpo, indica una fisicidad patente.

En su momento, exploré este aspecto en el cuadro “*Motel*” (2019) asociado al lienzo como objeto per se. Al traspasar este recurso al espacio interactivo, en el cual predomina el empleo del imaginario “pegatina”, la composición mantiene esa sensación de objeto. Ya no se trata de una descontextualización para introducirlo a este nuevo espacio, sino que hace referencia a un entorno distinto y externo.



“*Motel*”, Acrílico, óleo y collage sobre lienzo, 55 x 40 cm, 2020

*“El espacio que recibe la imagen no se limita a representar la otra imagen, sino que la encastra en su interior con toda su realidad física.”*  
(Stoichita, 2000, pág. 75)

En la última etapa de producción decidí, con ayuda de mi tutora, utilizar obras de otros artistas. Se trata de artistas cercanos al entorno de la facultad, Ana Morales, Paloma Castro y Carlos Miranda.

Las piezas quedan integradas en el espacio, como si se tratase de un gabinete de coleccionista en el que establecer un juego entre la representación física y su imagen, así como la relación entre pieza y galería, quedando fusionada intertextualmente en esta galería-obra.

Su funcionamiento como imagen se aplica a esta encastración<sup>1</sup> a la que nos referimos. Esto no actúa sino como otro mecanismo de ambigüedad, para conseguir distintos grados y capas de profundidad en este juego de planos representacionales, incluyendo el propio espacio expositivo y su relación con las obras. Por tanto, las piezas encastradas de otros artistas hacen referencia a un ambiente externo de ficcionalidad subjetivo a cada autor.

#### ❖ **Piezas encastradas:**

El origen de estas piezas encastradas viene de la idea de asociar el espacio del interactivo “*Spacing Out*”, con el espacio expositivo, puesto que desde un principio mi pintura tiene una relación muy importante con su situación en la sala y con las demás piezas. Se trata de un espacio contenedor de piezas artísticas que las contextualiza en un entorno con una autonomía al mismo nivel.

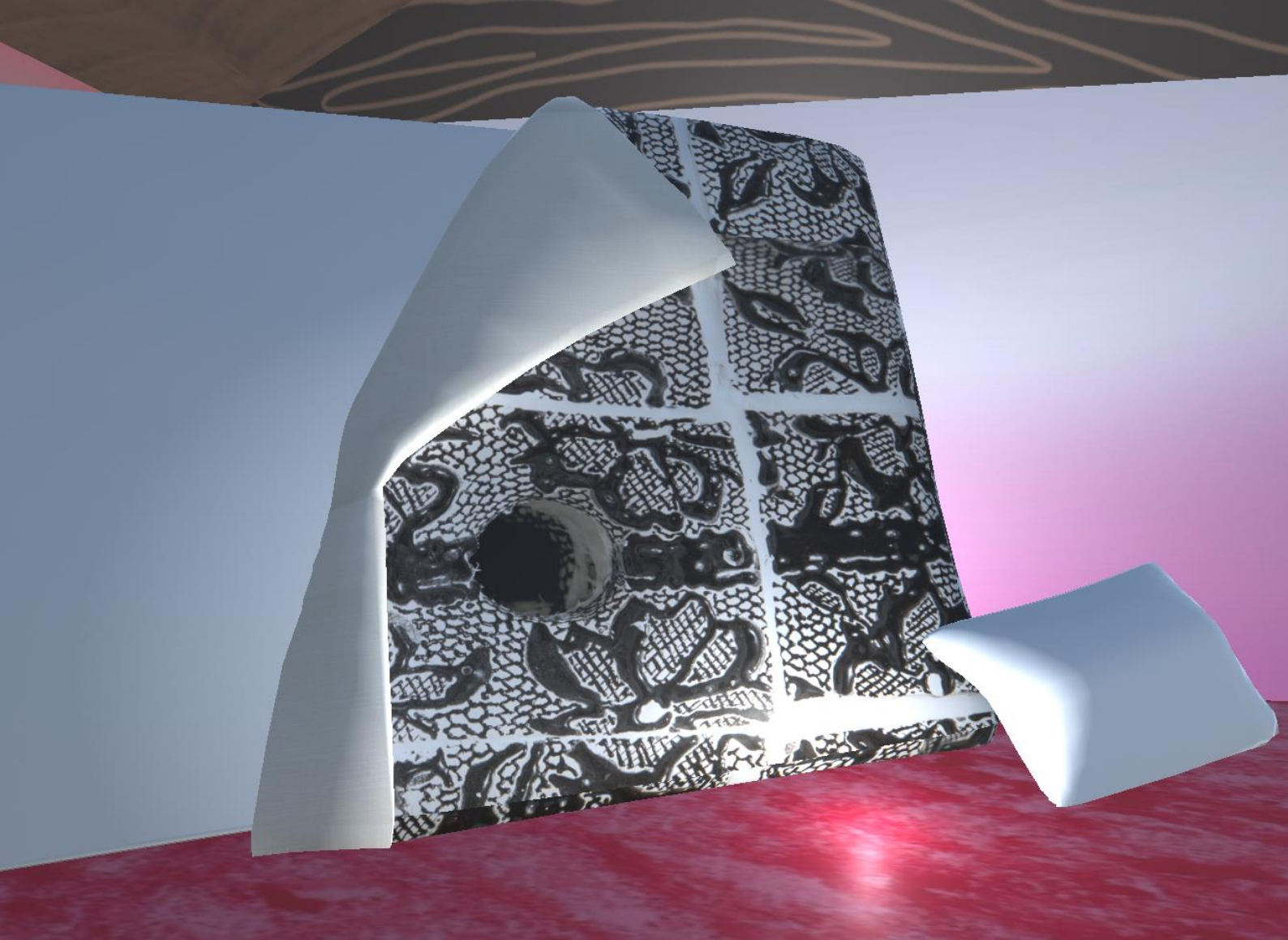
La elección de estas piezas en concreto responde al hecho de situarse en un ambiente cercano a la facultad y, por tanto, cercano a mi producción. Se trata de piezas que han influido en mi trabajo y la forma de afrontar el espacio desde las diferentes técnicas, salvo que, con una mayor profundidad, compartimos un origen. Son más que una referencia, sino que sirven para contextualizar “*Spacing Out*” en el momento y el lugar en el que se desarrolló.

---

<sup>1</sup> Llamaré a estas piezas de otros artistas como piezas encastradas, de acuerdo al término utilizado por Stoichita al referirse a aquellas imágenes insertadas en un espacio contenedor igualmente representado, con una intención metadiscursiva y autorreflexiva.



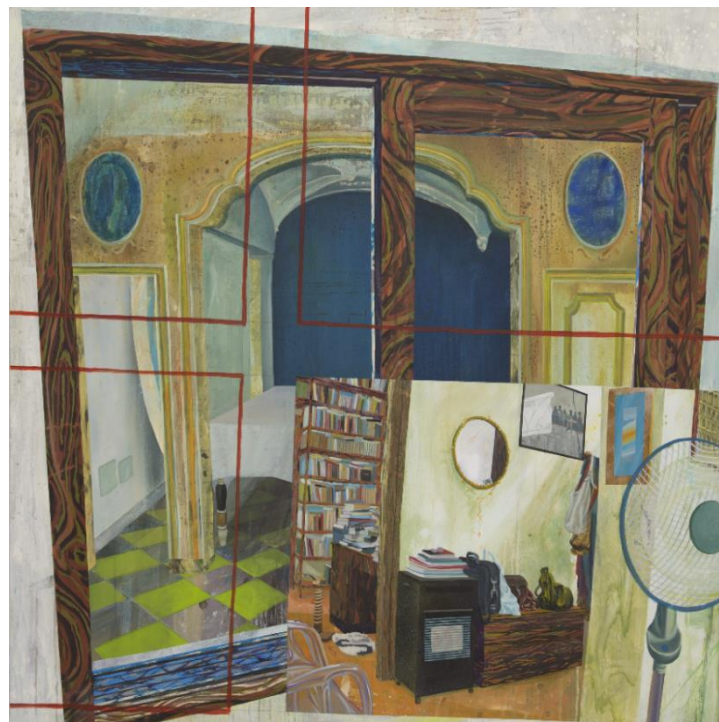
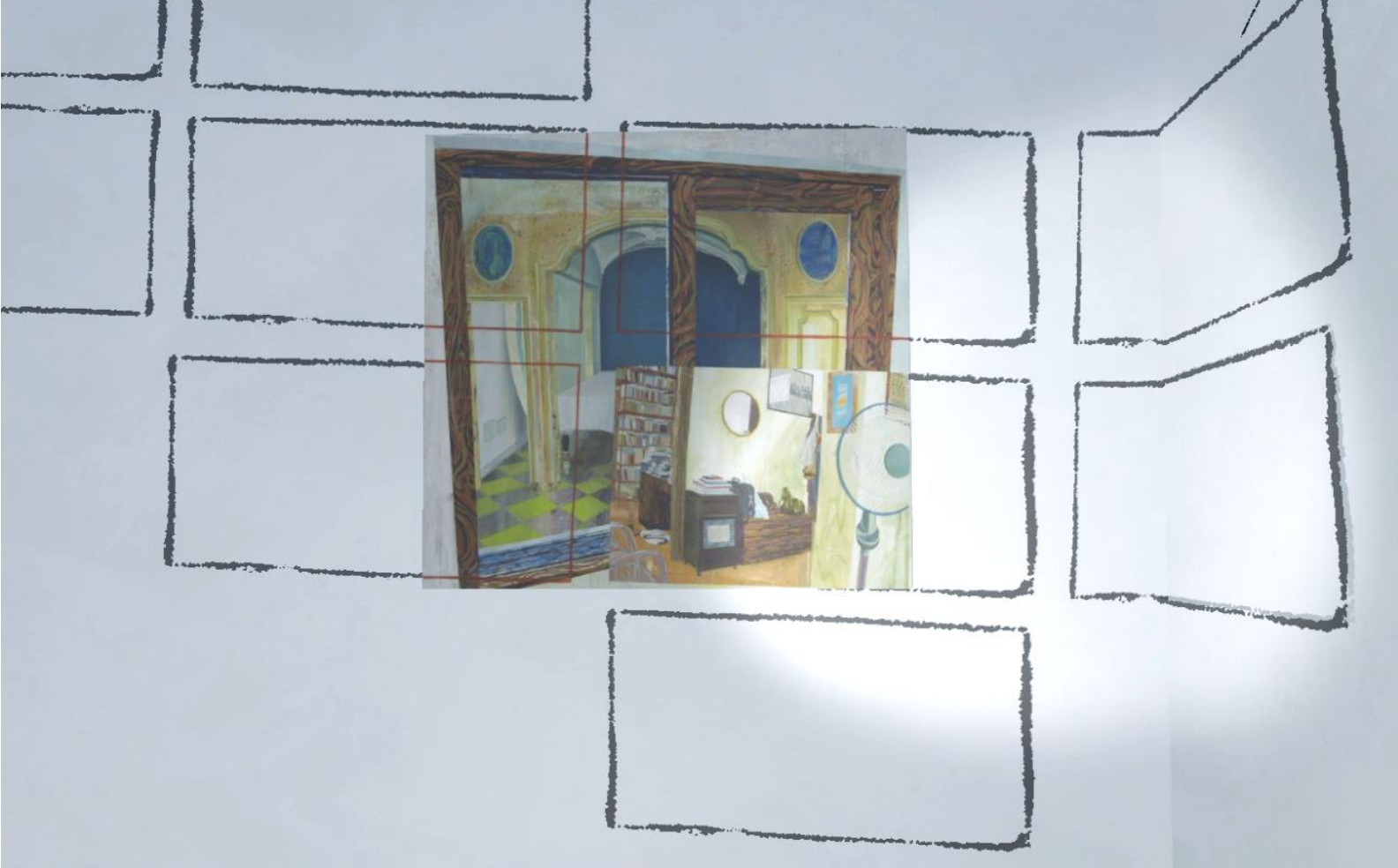
Paloma Castro, *Claustro* (2017), Cerámica esmaltada  
320 x 475 x 2 cm



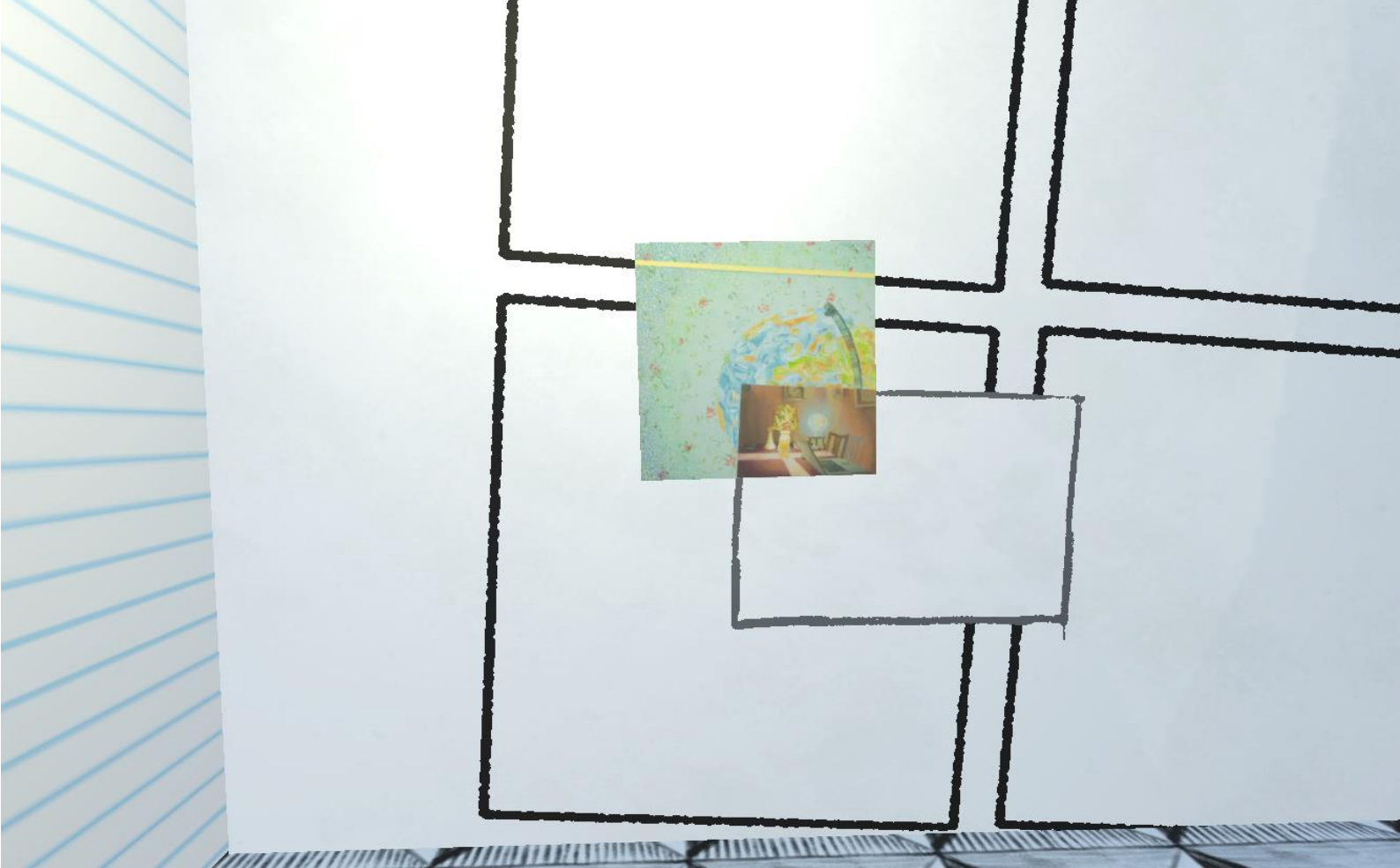
Paloma Castro, *El ciego instinto de los órganos*, (2017),  
Cerámica esmaltada sobre bidé 75 x 505 x 45 cm



Paloma Castro, *El ciego instinto de los órganos*, (2017), Detalle



**Carlos Miranda, Giulia Ingarao, "Leonora Carrington. Un viaggio nel Novecento dal sogno surrelista alla magia del Messico". Mimesis Edizioni. Milán, 2014, (2012), Técnica mixta sobre tela, 150 x 150 cm.**



**Carlos Miranda, Erika Pardo Skoug, proyecto "Faluröd" para la exposición "Sirenas". El Palmeral Espacio Iniciarte. Málaga, 2014. (2014) Técnica mixta sobre tela, 37 x 37 cm.**



Ana Morales, *Zzz (messing around :P)*, (2018)

Vídeo, medidas variables

El origen de todas mis piezas parte del collage, a modo de boceto tanto para la producción pictórica como para la posterior edición digital. El collage me permite una composición de elementos diferentes *a priori* inconexos en un entorno ficticio que asume estas imágenes y se torna ilegible para el espectador.



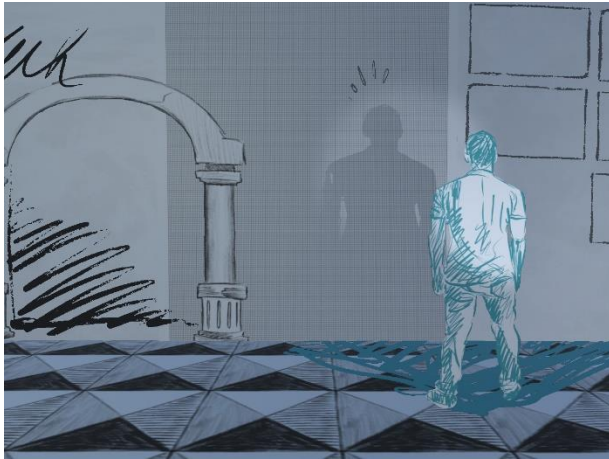
Boceto de la habitación *Crosshair*. Dibujo y Collage, 2020

La imagen es difícil de asimilar y por tanto oculta una realidad que no se llega a entender. En este sentido es imprescindible en mi trabajo la sensación de falta de información, de no saber qué está ocurriendo en la escena o qué acaba de ocurrir. Me interesa el momento en el que se produce ese des-reconocimiento del que Rupert de Ventós hablaba:

*El placer estético empieza únicamente cuando aquel reconocimiento sigue un nuevo desconcierto — un des-reconocimiento, por así decir-. Y dura sólo mientras nos han averiado las ideas hechas y (...) nos ha pillado a contrapié. (Xirau & Sobrevilla, 2003, pág. 221)*

Un ejemplo claro de este momento de desconcierto es el que se produce con el personaje que habita en la sala *Ruido Blanco* de la pieza interactiva. Lo podemos ver claramente

dándonos la espalda, observando lo que ocurre en la pared de enfrente, su propia sombra. Sin embargo, si intentamos acercarnos y verle la cara, resulta imposible, se vuelve invisible, el cuerpo no existe, estamos intentando ver donde no se ve nada.



Detalle de la habitación *Ruido Blanco*, Modelado y programación 3D en Unity, 2020



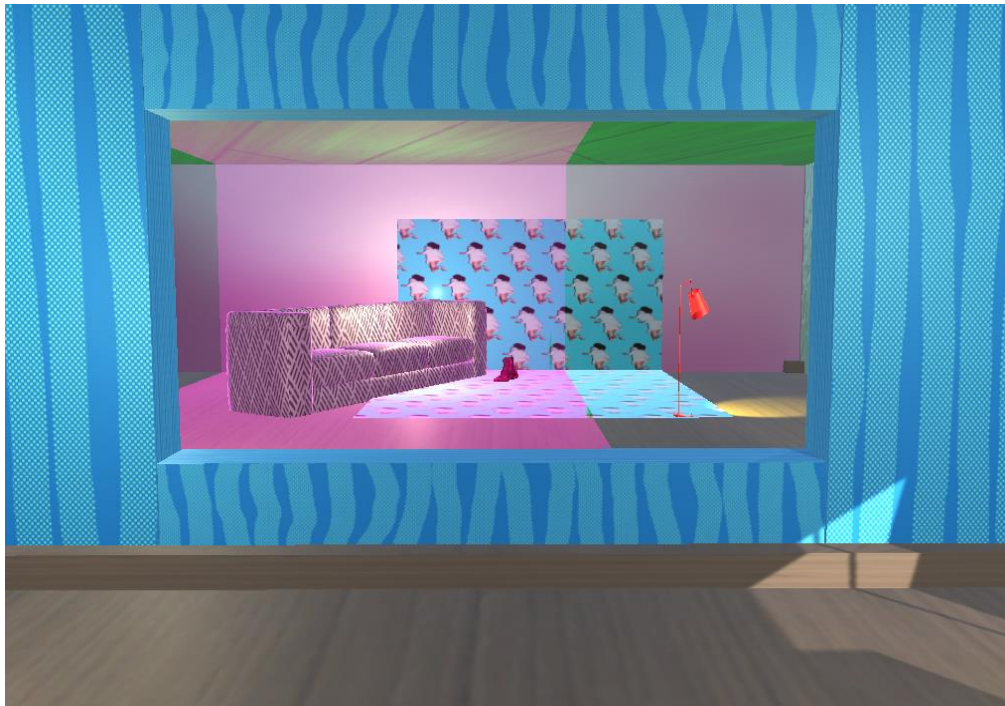
Ilya y Emilia Kabakov, *The man who flew into his picture* (1988) Boceto de instalación.

A la hora de empezar a conjugar las habitaciones y a jugar con las imágenes he de mencionar que en varias ocasiones he recurrido a Ilya & Emilia Kabakov como referentes. Me resultaron de mucha ayuda sus dibujos y bocetos previos a sus instalaciones, puesto que considero que su trabajo con el espacio es fundamental, así como el uso de la descontextualización del objeto para ser reintroducido en un ambiente que reformula su significado.

Esta descontextualización que mantengo en todo momento viene dada por el acto de recorte que el collage lleva implícito y acompaña a todos los elementos que componen las habitaciones. No se limita a la disparidad de los objetos, sino que, está aplicado a la propia estancia y, como la imagen dentro de la imagen, podemos ver habitaciones dentro de habitaciones, mediante una serie de recursos.

Utilizar los elementos arquitectónicos como puertas y ventanas entre unas habitaciones y otras no es sino el empleo de la clásica metáfora cuadro-ventana para limitar la visión del espectador a un punto de vista concreto como referencia pictórica. Recupero este recurso en un entorno de múltiples representaciones, donde el mismo espacio fluye entre ellas

dependiendo del punto de vista, consiguiendo introducir las habitaciones colindantes en la que nos encontremos.



Detalle de la habitación *Mirrored Room*, 2020

A lo mejor podríamos asociar igualmente cierta fluidez en cuanto a la propia ficcionalidad en sí. Es decir, las reglas de esta ficción cambian en función de las distintas representaciones, puesto que todas son imágenes con una configuración diferente expuestas al mismo nivel. Por esto es importante explorar la capacidad del espectador de enfrentarse a la obra, así como aquellos mecanismos que manipulan su experiencia para romper el espacio.

Como ejemplo claro para ver como se puede alterar la perspectiva del espectador, tenemos la exposición “Especies de Espacios” (2016) expuesta en el MACBA, en la que podemos ver varias aproximaciones al libro de Georges Perec con el mismo título. En todo momento, se realiza un estudio del espacio cotidiano siendo fragmentado por el punto de vista del artista. Y es precisamente esa alteración subjetiva la que dota a este nuevo espacio de sus cualidades artísticas.

Perec habla de la fraccionalidad intrínseca del espacio y aquel suceso inmaterial, invisible que lo condiciona y lo identifica.

*Cuando en una habitación dada se cambia de sitio la cama, ¿se puede decir que se cambia la habitación, o qué? (Perec, 2001)*

No se trata del mobiliario físicamente, sino de cuestionar que es lo que hace a la habitación y qué es lo que condiciona nuestra experiencia de ella. Si, como Perec, asumimos que el espacio no se puede concebir en su totalidad, sino que siempre es fragmento de un espacio mayor, la cuestión entra en el hecho como realizamos esta fragmentación. Como experimentamos nuestro entorno y como lo subdividimos para organizar dicha experiencia. En este sentido utilizo, como digo, algunos mecanismos para manipular la experiencia del espacio.

Uno de estos recursos fue el trabajo con la perspectiva de la sala. Mantener la alteración de la perspectiva, que ya venía trabajando en mi producción pictórica, procedente del proceso collage resultó complicado. Las normas de producción son diferentes, pero finalmente consigo una serie de efectos satisfactorios manipulando la escala espacio-espectador.

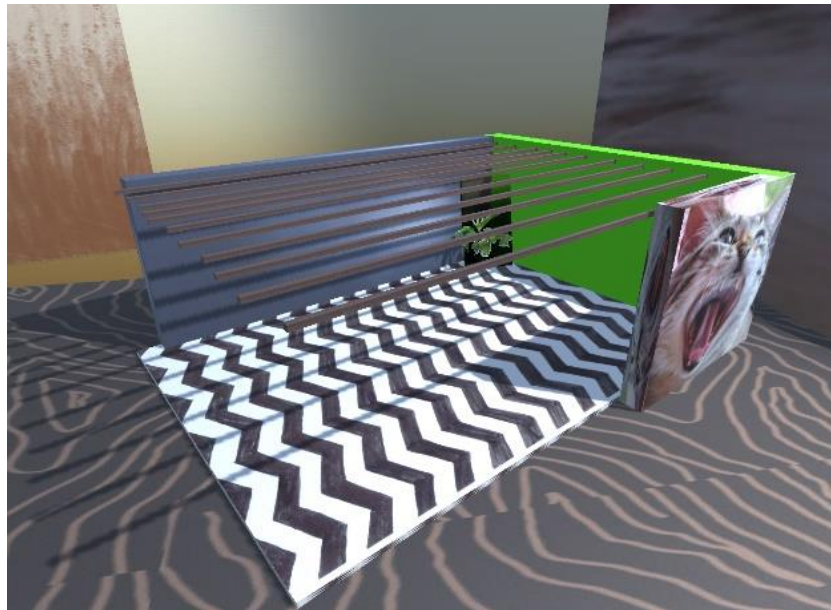
Unas salas se vuelven inmensas, mientras que otras varían su tamaño al ser recorridas, y por consiguiente el espectador habita de diferente forma. De la misma manera, se debe tener en cuenta aquellos posibles habitantes de la escena, aquellos con los que el espectador pueda establecer cierta sensación de similitud. En este caso, me resulta interesante trabajar con habitantes heterogéneos, pero totalmente despersonificados, sin identidad, como si formaran parte del propio mobiliario, más que de su entidad en sí.

Por otro lado, debo destacar la creación de subespacios dentro de las habitaciones, como recurso literal para la referencia al espacio dentro del espacio. Subespacios, no como zonas o fragmentaciones de este, sino como espacios en un segundo grado representacional, hablando de maquetas o escenas teatrales.

Es lo que ocurre en la sala "X". La habitación queda ocupada principalmente por un escenario verde croma en el que reposa sentado un perro, separados de la sala mediante la clásica cortina roja. Además, sobre la mesa, en la pared de enfrente podemos ver una maqueta de la propia habitación "X".

De esta forma, se hace referencia al proceso de creación del proyecto, asociando la habitación a un estado previo de desarrollo. A la vez que consigo reforzar la ficcionalidad

de la experiencia, como si al asimilar la maqueta de la habitación podamos salirnos de la ilusión 3D para darnos cuenta de la falsedad del mismo espacio.



Detalle de habitación X  
Modelado y programación 3D en Unity  
2020

La ficcionalidad no solo fluye entre las posibles representaciones, sino que se puede ver destruida y reconstruida por ellas. Una imagen puede meternos en el espacio ficcional sin dudar de él, mientras que más adelante nos podemos encontrar con otra que lo desmonte y todo resulta un proceso dentro de la experimentación del espectador.

Aunque resulta muy importante la narrativa generada con los distintos fragmentos de imágenes, la cual trataremos en mayor profundidad después, no debemos olvidar que cada uno queda dispuesto de acuerdo a una serie de características pictóricas encontradas en esa posición concreta.

En este punto fue primordial el estudio de los integrantes de la escuela de Leipzig (Matthias Weischer, Peter Busch, David Schnell, Tim Either, entre otros), debido a una afinidad común para trabajar este tipo de problemáticas, tanto conceptual como formalmente. En concreto el empleo del espacio de Matthias Weischer y su trabajo con el color y la textura fueron imprescindibles para mí. En sus obras podemos ver un maravilloso empleo de la luz y la sombra a nivel compositivo combinado con diferentes texturas consiguiendo una imagen única y personal dentro la pintura de interior.

Por otro lado, me parece obligado mencionar el trabajo de Stefan Saalfeld, especialmente su serie *Interiors* (2015), en la que explora el género de interior de manera pictórica mediante el modelado 3D. Las piezas se crean de forma digital para después ser impresas sobre lienzo con calidad fotográfica. Más allá de la técnica común con Saalfeld, su obra me sirvió para asimilar las posibilidades de las texturas 3D, una estética con la que no había trabajado antes, además de absorber la simbiosis 3D-pintura mediante patrones repetitivos y manchas orgánicas.

Igualmente, dentro del entorno cinematográfico he encontrado grandes referentes. Uno de los principales fue la película *Suspiria* del director Luca Guadagnino. En esta película podemos ver un uso del color en el interior maravilloso, así como el trabajo de las habitaciones a modo de maqueta, dejando ver facturas físicas de los materiales de construcción o un gran juego de la perspectiva para deformar el espacio propio del mismo collage. Por otro lado, la película *Barton Fink* de los hermanos Ethan y Joel Coen es un gran ejemplo a la hora de dar protagonismo a espacio, tratado en la película como un personaje más. Trayéndome a la mente esa estética de los hoteles de los años 40 y 50, con estampados florales en las paredes y remates en maderas.



Luca Guadagnino, *Suspiria* (2018)

Por último, el empleo del collage para el planteamiento del cuadro es una metodología bastante trabajada que podemos ver en varias ocasiones. Hablamos de que no sólo se compone la imagen con esta técnica, sino que sirve para combinar facturas buscando diferencias y afinidades entre ellas. Este método lo han seguido distintos artistas, como Miki Leal, David Hockney o Dexter Dalwood, siendo este último probablemente el mayor referente en mi trabajo para la composición de collages.

Seguramente esto se deba a que, durante su amplia producción, Dalwood no sólo utiliza el collage como origen de sus cuadros, sino que sustenta en ellos toda referencia a rupturas visuales y representativas conseguidas, por no hablar de un interés común por el género del interior.

*DC Are the collages just to set down the formal arrangement, and do the paintings change a lot as you go along—or are they quite similar?*

*DD No, the collages are more important than just getting the composition. The collages are where the literal tearing up goes on.<sup>2</sup>*

---

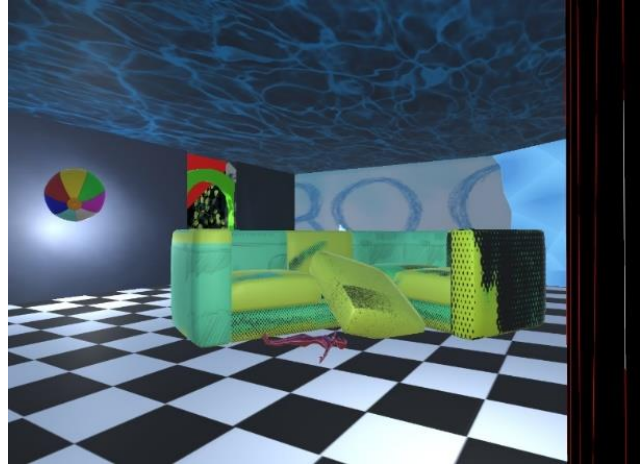
<sup>2</sup> Entrevista de David Coggins para Art in America 2010 (Dalwood, In the studio: Dexter Dalwood, 2010):

DC ¿Los collages son sólo para establecer el arreglo formal, y las pinturas cambian mucho a medida que avanza, o son bastante similares?

DD No, los collages son más importantes que simplemente obtener la composición. Los collages son donde continúa la ruptura literal.



**Dexter Dalwood**, *Wittgenstein's Bathroom* (2001) Oil on canvas, 234,9 x 279,4 cm



Detalle de habitación *Crosshair 2020*  
Modelado y programación 3D en Unity



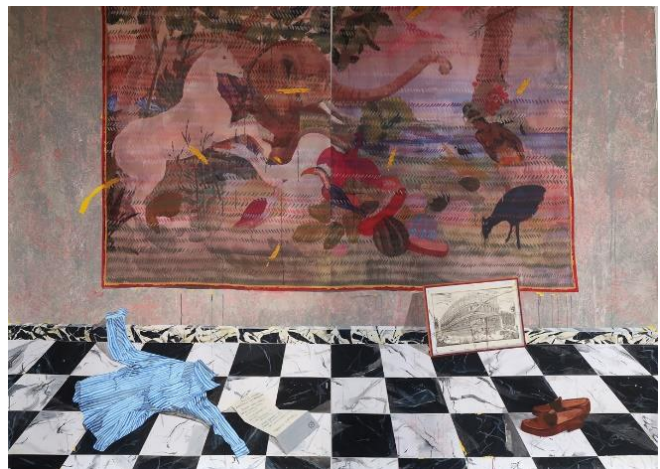
**David Hockney**, *Garden* (2015) Acrylic on canvas, 100 x 100 x 2 cm



**Stefan Saalfeld**, *Ready* (2015)  
Pigmentprint and acrylic on canvas, 90 x 120 cm



**Matthias Weischer**, *S/T* (2003) Oil on canvas, 170,2 x 189,9 cm



**Miki Leal**, *Dandy's en Roma* (2017) Acrílico y acuarela sobre papel, 220 x 304 cm

El trabajo en Unity tiene una serie de cualidades únicas que han condicionado mi forma de afrontar el proyecto desde el inicio en esta plataforma. El modelado 3D de las habitaciones está compuesto principalmente por cubos de distintos tamaños, cuya construcción comienza siendo independiente a sus cualidades representacionales o pictóricas. Primero se crean las paredes y una vez hechas se diseña y añade el color que albergarán. De esta forma, al ser un proceso independiente, existe un gran trabajo de desarrollo de patrones, colores y estampados, identificándolos como envoltorios de ese elemento oculto que conforma la estancia, de igual manera que la escena esconde lo ocurrido.



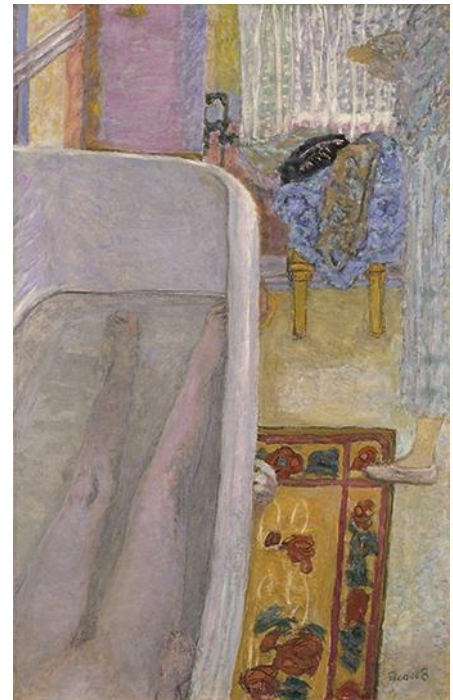
Detalle de habitación *Skyspace*  
Modelado y programación 3D en Unity, 2020

Es decir, aquello que identifica y le da sus cualidades plásticas a la habitación son representaciones en segundo grado, son imágenes dentro de un entorno con mayor fisicidad que ellas, pero que, sin embargo, no alcanza su grado de representación. Estos estampados, no resultan narrativos, sino que actúan de manera plástica, sin apenas iconicidad sobre los objetos en lo que se encuentran.

El empleo de esta clase de elementos está visible en la pintura de finales del siglo XIX, cuando artistas como Vuillard o Bonnard, comienzan a prestar la misma atención y dedicación a los elementos decorativos que a los propios interiores. Consiguiendo con ello que el recorrido visual sea mucho más lento al analizar el cuadro.



Édouard Vuillard, *Interior, Mother and Sister of the Artist*  
(1893) Oil on canvas, 46,3 x 56,5 cm



Pierre Bonnard, *Desnudo en la bañera*  
(1925) Óleo sobre lienzo

En la tridimensionalidad, actúan de igual manera, ralentizando la mirada. Aunque también se produce un efecto de desvanecimiento de los límites del elemento que contiene al estampado. Superponiéndose a aquellos que lo acompañan, absorbiéndose entre sí, o bien, el efecto contrario, un recorte visual como si ese elemento no perteneciera al lugar donde está.

Un ejemplo de esto, son las instalaciones inmersivas de Yayoi Kusama, donde los elementos plásticos básicos, como son los puntos y las redes, ocupan toda la superficie visible, negando el espacio, para generar uno nuevo. Este concepto me parece muy importante al hablar de envoltorio, hablamos de un acto de negación. Intentamos entretener al ojo como un mecanismo de distracción similar al mago que esconde su truco, no para silenciar la imagen como se puede pensar, sino para señalarla. Descubro este recurso gracias al cuadro “*Bananas*” (2019), donde más de la mitad del lienzo queda

negado bajo un patrón de plátanos sobre un fondo amarillo. Es un elemento completamente ajeno a la escena representada y que consigue centrar la atención en el lienzo y cambiar el formato de la imagen negando parte de ella.

Este doble sentido de ocultación y desconcierto probablemente sea asociado a tonos lúgubres. Sin embargo, decido tratarlo con colores vivos y llamativos, con elementos superfluos y anodinos, y es ahí donde se produce la paradoja. En lugar de ver la escena solo podemos ver aquello que no importa.



*Bananas*, Acrílico sobre lienzo, 110 x 50 cm, 2020

Por otro lado, el trabajo con la luz resultó imprescindible. Para ello utilicé tanto puntos lumínicos como focos directos para subrayar elementos importantes. Añadiendo además luz ambiental en prácticamente todas las zonas, variando entre luces cálidas y frías según convenio de la sala.

De manera excepcional he utilizado luces de colores, en concreto para el pasillo *Entreluces*. En este caso, el juego lumínico viene trabajado al estilo de James Turrell, en cuyas instalaciones podemos ver un maravilloso trabajo con la luz de color, mediante la cual genera unos ambientes sutiles de referencia onírica. Gracias a distintos campos de luz de color con tendencia geométrica, que se reflejan entre ellos y en las paredes de la sala, el espacio se dobla para generar un recorrido y una sensación visual única.



James Turrell, *Skyspaces* (2014)  
Instalación



Detalle de *Entreluces*  
Modelado y programación 3D en Unity  
2020

En el caso del pasillo al que me refiero, podemos ver un punto lumínico azul a uno de los extremos que da paso a un pasillo invadido por cuadrados y rectángulos luminosos. Estos fraccionan el espacio agrandándolo y disminuyéndolo mediante lo transitamos.

La sombra es un elemento unido a la luz y que ha dado bastante juego a la hora de trabajar las habitaciones. Al crear los objetos 3D en Unity desde cero podía alterar la forma en que estos proyectan sombra, o incluso negar que la proyecten por completo. Con ello podía conseguir iluminaciones forzadas similares a las creadas al pasar el sol por una ventana, o iluminaciones exteriores en salas herméticamente cerradas.

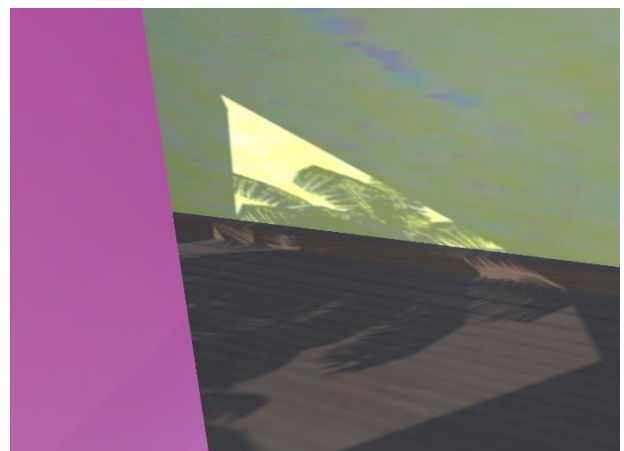
Precisamente gracias a este recurso comencé a trabajar la contraposición interior/exterior. En concreto me gustaría destacar dos ejemplos.

En primer lugar, la sombra de palmera que se proyecta sobre la habitación *Mirrored Room*. Se trata de un juego con las proyecciones de sombras de los modelos 3D que conforman las paredes, de esta forma introduzco un elemento sutil pero que da mucho juego mediante esta confrontación de extremos interior/exterior

Por otro lado, el caso de lo vegetal en la sala *Messing Around* me parece que escenifica a la perfección el efecto visual mediante la conjunción interior/exterior. Se trata de un juego con el terreno, mediante el que consigo que florezcan brotes vegetales sobre una superficie cromada según se acerca el espectador a dicho terreno. Sin embargo, lumínicamente hablando apoya esa sensación de exterior al situar un techo que no proyecta sombra.



Detalle de habitación *Messing Around*  
Modelado y programación 3D en Unity  
2020



Detalle de habitación *Mirrored Room*  
Modelado y programación 3D en Unity  
2020

Como he mencionado anteriormente, más allá del interactivo, el proyecto también consta de un vídeo, *Staring into Space*, que tiene como origen la experiencia del espacio. Surge bajo la necesidad de generar una pieza para exposición que permita al espectador experimentar el interactivo de otra manera, esta vez siguiendo una narración cerrada con principio y fin, en el que verse obligado a buscar la narración del recorrido.

Para su concepción, como digo utilizo el propio interactivo, en concreto se trata de una grabación de la pantalla mientras es jugado a modo de *gameplay*. Mediante un recorrido muy pausado, con atención a los detalles, sin embargo, el verdadero punto de atención es el audio.

Una voz en off nos guía por el espacio, comentando aquello que va encontrando con una narrativa que gira en torno a ciertas referencias que podemos identificar, y sin duda apoyando el carácter metadiscursivo que genera el proyecto.

El narrador toma la voz del narrador de *El Arca Rusa* (2002) de Sokúrov. Película en la que una voz anónima nos guía por el Palacio de Invierno, convertido en el Museo del Hermitage de Rusia. En todo momento mantiene un discurso que salta en el tiempo y el espacio, consiguiendo una fuerte ruptura de la cuarta pared.

Además, podemos ver referencias a otras piezas como por ejemplo a *Tango* (1981), de Zbigniew Rybczynski. Una pieza en *stop motion* que muestra la interacción de varios personajes en el espacio mediante un uso magistral de la repetición.

En general, tanto el narrador como la música proceden de obras o películas, aunque han sido fragmentadas y descontextualizadas en este nuevo espacio de la misma forma que ha ocurrido con las imágenes.

A lo largo del proyecto continuó trabajando en torno a la representación mediante recursos metalingüísticos, con el fin de evidenciar la maquinación que gira en torno a ella. En todo momento intento establecer un vaivén entre la imagen y su representación, entre signo y significante, mediante distintos recursos, siempre tratando de señalar su sentido más paradójico.

*La relación de lo significante con lo significado se aloja ahora en un espacio en el que ninguna figura intermediaria va a asegurar su encuentro: es, dentro del conocimiento, el enlace establecido entre la idea de una cosa y la idea de otra. Así lo dice la Logique de Port-Royal: «el signo encierra dos ideas, una la de la cosa que representa, la otra la de la cosa representada y su naturaleza consiste en excitar la primera por medio de la segunda»<sup>3</sup> (Foucault, 1968)*

El momento en el que la imagen atraviesa el plano representacional e invade el espacio del espectador, manteniendo la referencia entre estos dos mundos, es cuando se origina lo que Stoichita llama *imagen desdoblada*.

*El desdoblamiento de la imagen implica al espectador de una forma demasiado evidente como para no intentar su interpretación (Stoichita, 2000)*

La imagen actúa como lugar de fricción entre el observante y el lenguaje de lectura, considero que en este sentido el empleo de nuevas tecnologías como creación artística es fundamental, y precisamente por ello el trabajo en 3D supone un fuerte apoyo al espectador, un empujón a esa necesidad interpretativa. La mezcla de vídeo e

---

<sup>3</sup> Logique de Port-Royal, la parte, cap. IV. 17. Citado por Foucault en *Las palabras y las cosas*. 1968.

interactividad 3D no sólo generan un grado de simulación e ilusión visual mayor a técnicas más tradicionales, sino que al tratarse de un espacio ficcional cargado de múltiples representaciones el proceso de descifrado pasa por diferentes grados y técnicas dando pie a mayores posibilidades conclusivas.

En todo caso, la imagen denota su propia condición de imagen y resulta autoanalítica. No sólo en cuanto a su modo de comunicación con el espectador, sino también a su entorno histórico y situación institucional. En este sentido, tanto el uso de un imaginario procedente de redes sociales, revistas y catálogos, como el empleo de imágenes *encastradas* de otros artistas relacionados con la Facultad de Bellas Artes de Málaga, resulta un ejercicio no sólo de referencia a la propia producción artística, sino una ubicación de la obra dentro de su entorno más cercano.

*La metaimagen es una potencialidad inherente a la representación pictórica en sí: es el lugar donde las imágenes se revelan y se “conocen”, donde reflexionan sobre las intersecciones entre la visualidad, el lenguaje y la similitud, donde especulan y teorizan sobre su propia naturaleza e historia. (Mitchell, 2009)*

Estos sucesos de autoreferencia contextualizados en un entorno contenedor y ajeno, consiguen un cuestionamiento en el que la certeza de la identidad queda interrumpida y abren las puertas a posibles reinterpretaciones dentro de este espacio ficcional.

La narración siempre ha estado implícita en mi trabajo, sin embargo, en todo momento he tratado la narración de una forma muy personal. Considero que para afrontar la narración primero debo tratar el origen de las imágenes para luego establecer cómo se relacionan entre ellas y el espacio, puesto que su naturaleza condiciona su afinidad.

En este caso, las imágenes empleadas provienen de redes sociales, catálogos y revistas, seleccionadas de acuerdo a unas características plásticas y pictóricas aisladas y recompuestas en una escena con el fin del desarrollo de una interrelación. Se trata por tanto de unas imágenes a priori con un contexto, provenientes de un entorno.

La mayoría de las veces el proceso de búsqueda consiste en la divagación, un método similar a la deriva empleada por los situacionistas o a lo que Benjamin llamaba *flâneur* hablando de la producción de Baudelaire. Se trata de un proceso de experiencia del entorno urbano mediante la deambulación y la contemplación del espacio, sin intención concreta salvo la de abrirse a los posibles sucesos encontrados.

Mi deriva no sucede en la calle, sino en la web, en distintas redes sociales y catálogos, aunque Flickr tiene una mención especial entre ellas. La imagen encontrada no tenía un objetivo concreto, sino que respondía a la necesidad de su mera recolección, como parte de un imaginario propio de elementos con potencial pictórico, con el que posteriormente empezar a jugar.

Por tanto, el proceso de desarrollo narrativo surge del propio acto de collage, del recorte y su conjunción entre fragmentos. Precisamente por la disparidad entre estos mismos elementos se ofrecen con mayor facilidad a generar nuevos lazos entre ellos. No hablamos de una composición azarosa, o de una búsqueda narrativa posterior al collage, sino de generar una serie de vínculos entre los distintos recortes, para que en su conjunto tracen un hilo narrativo, obstaculizando su lectura completa.

Este aspecto es importante, “obstaculizar su lectura completa” me parece principal no dejar de lado cierto sentido de extrañeza y confusión a la hora de leer la imagen y de esta manera, el reto de interpretación es mayor por parte del espectador, de la misma forma que es mayor su grado de implicación.

En este sentido, Puelles, en su libro, *Imágenes sin mundo*, habla sobre las imágenes-fantasma. En concreto sobre Manet, “*sabe que la imagen expone su vida a ser mirada y*

*deja de ser visible al ser leída-entendida” (Romero, Imágenes sin mundo: modernidad y extrañamiento, 2017, pág. 146), “no se trataría de evitar la presencia del signo, sino de provocar su parodia, su avería, su entorpecimiento, consiguiendo que sea la imagen la que domine al signo” (Romero, Ni formas ni signos. El destino moderno de la imagen-fantasma, 2018)*

Para seguir este razonamiento y aplicarlo a mi proyecto mantengo la norma de no cerrar las relaciones entre los fragmentos a una zona concreta, sino que a lo largo del interactivo se puedan observar menciones o paralelismos a otras salas. De esta manera, la imagen se convierte en un recorrido, no solamente un recorrido espaciotemporal, pensando en el desplazamiento físico por el entorno, sino que hablaríamos de un recorrido narrativo, ambos relacionados entre sí.

Se trata de una narración que queda supeditada a la experiencia de las piezas por parte del espectador, descubriéndola y cambiando según se desplaza. Además, eliminamos así la posible lectura narrativa lineal, puesto que frente a la libertad de tránsito de la que dispone el espectador, la propia narración será subjetiva. Subjetiva no solo por los nexos establecidos por este, sino que dependerá del recorrido elegido y su proceso de observación.

*“El vacío del lugar está en el ojo de quien lo contempla y en las piernas del habitante o en las ruedas de su auto. Son vacíos los lugares en lo que no entramos y en los que nos (...) un poco asustados ante la vista de otros seres humanos.” (Bauman, 2000)*

Esto responde a la cualidad líquida del espacio según Zygmunt Bauman. Bauman habla de la cualidad líquida a partir de la modernidad, cuando, debido tanto a los cambios que estaban sucediendo como al sentimiento de transición, identificaba una sociedad fluida e inestable en la que la realidad estaba en continuo cambio.

Este razonamiento, aplicado al espacio, a la arquitectura, daba lugar entre otras clasificaciones, a los llamados espacios vacíos. No físicamente vacíos, sino vacíos de sentido, vacíos de interacción con otros. La relación del habitante ya no se centra en la civilización, en la interacción con otros humanos, sino en la relación con el propio espacio el cual toma un carácter individual al ser experimentado. “*Spacing Out*” es un espacio vacío para el espectador, no solo por su configuración narrativa, sino por su cualidad digital. El espectador no espera encontrar a nadie más allí dentro por lo que el espacio se vuelve específico, obligando al espectador a relacionarse con él.

Un elemento innegable en mi trabajo, no solo por su desarrollo técnico, sino también por el empleo de la imagen a la hora de componer, es el juego.

*Jugar implica interactividad: jugar con un juego, con un juguete, con una persona, con una idea es interactuar con ellos. Más específicamente jugar a un juego significa tomar decisiones dentro del sistema de juego diseñado para soportar acciones y consecuencias de modo significativo (Zimmerman & Salen, 2004, pág. 58)*

Lara Sánchez Coterón expone en *Arte y videojuegos: mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea*, que existen una serie de proyectos que trabajan sobre el videojuego de forma más directa. Permitiendo al jugador experimentar el espacio, eliminando la atención a la interactividad del juego en sí.

Sin embargo, estas prácticas suelen estar asociadas a proyectos cuyo origen se encuentra en los MODS (Modificaciones sobre un juego ya existente) debido a que lo asume como mero contexto, no le interesa su mecánica más allá de la modificación. Ejemplos de estas prácticas son Velvet Strike<sup>4</sup> de Anne-Marie Schleiner, Joan Leandre y Brody Condon, o Super Mario Clouds<sup>5</sup> de Cory Arcangel.

En mi juego, la interactividad queda limitada a la mera habitabilidad y el recorrido. No hay forma de influir en lo que uno ve, simplemente recorre los espacios como espectador ajeno a la situación en la que se encuentra. El acto de juego se sitúa más en el intento de identificación y relación de los elementos, que en el hecho de la toma de decisión en sí. Sin embargo, es una creación desde cero, no una modificación. Está creado en su totalidad con esta finalidad, no ser jugable, sino navegable.

*“Nuestra pregunta por la esencia misma del juego no hallará por lo tanto respuesta alguna si la buscamos en la reflexión subjetiva del jugador. En consecuencia, tendremos que preguntar por el modo de ser del juego como tal.” (Gadamer, 1992, pág. 144)*

---

<sup>4</sup> Velvet Strike es un MOD para el videojuego de guerra Counter Strike, en el que se añade publicidad pacifista y en contra de las armas en el campo de batalla del juego.

<sup>5</sup> Super Mario Clouds, elimina todos los elementos del videojuego Super Mario Bros salvo la cinemática de las nubes que se reproduce en último plano. De esta forma elimina la interactividad totalmente.

Como reflexiona Joaquín Ivars sobre el texto anterior en *El concepto artístico de juego en Hans-Georg Gadamer: El juego se realiza en su integridad cuando el jugador se abandona por completo a él*. Esto ocurre precisamente por la naturaleza del juego, debido a su carácter simulacral<sup>6</sup>. En el que el jugador, no pretende ser representado fielmente, sino que se entregará a su sumisión.

Cuando aplicamos esta misma cualidad a un objeto, ocurre lo que Gadamer define como la *transformación del juego en construcción*. Un objeto que se transforma en su representación se convierte en “constructo”, en obra. Produciéndose su identificación como elemento diferente. La representación supera a lo representado, y es en este punto en el que las imágenes que conforman la obra, en diferentes técnicas, empiezan a luchar, debido precisamente a sus distintos grados de representación.

En el videojuego, la transformación va más allá de la mera objetualidad, alcanza al mismo espacio. El espacio es representado como simulacro, es decir, no solo se imita, sino que la representación se rige por las mismas normas que este, y resulta igualmente recorrible. Hablaríamos no solo de espacio expositivo, sino de espacio expuesto.

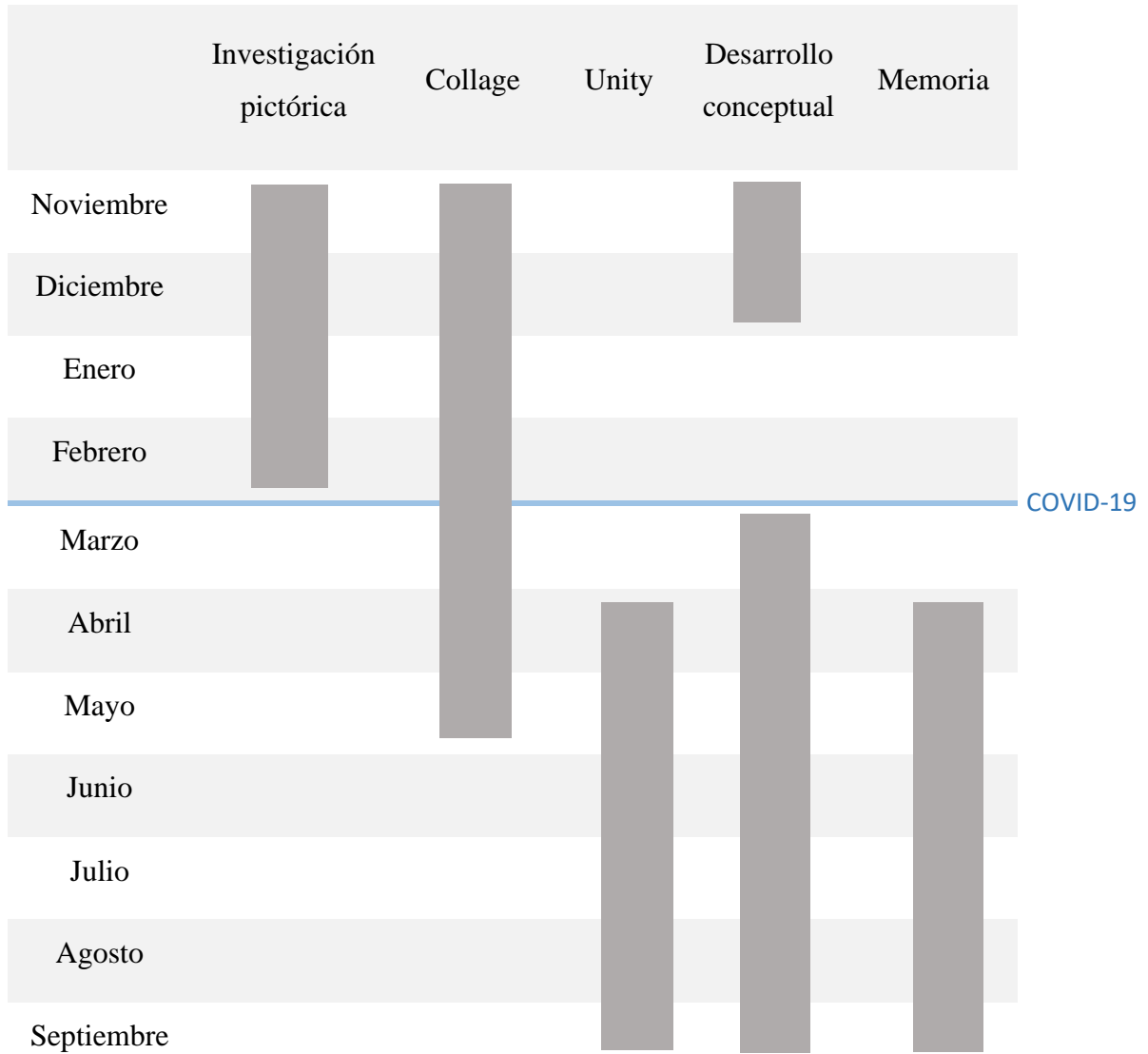


Anne-Marie Schleiner, Joan Leandre y Brody Condon, *Velvet Strike* (2002)  
Intervención en el videojuego Counter Strike

---

<sup>6</sup> Tratamos el término simulacro desde la definición dada por Jean Baudrillard en *Cultura y simulacro*.

## CRONOGRAMA 8



<b>Collage</b>	<b>Importe</b>
Papeles	50€
Material de papelería (acuarelas, rotuladores, lápices, pegamento, carboncillo, ...)	100€
Revistas	20€
Impresión fotográfica	20€
<b>Total:</b>	<b>190€</b>

<b>Pintura</b>	<b>Importe</b>
Tela	70€
Bastidores y soportes	100€
Pintura acrílica	450€
Pintura al óleo	500€
Imprimación	100€
Brochas y pinceles	50€
Líquido de enmascarar	20€
Cinta de carroceros	50€
<b>Total:</b>	<b>1340€</b>

<b>Vídeo y videojuego</b>	<b>Importe</b>
Ordenador con tarjeta gráfica dedicada	1200€
Ratón	20€
Teclado	50€
Monitor	200€
<b>Total:</b>	<b>1470€</b>

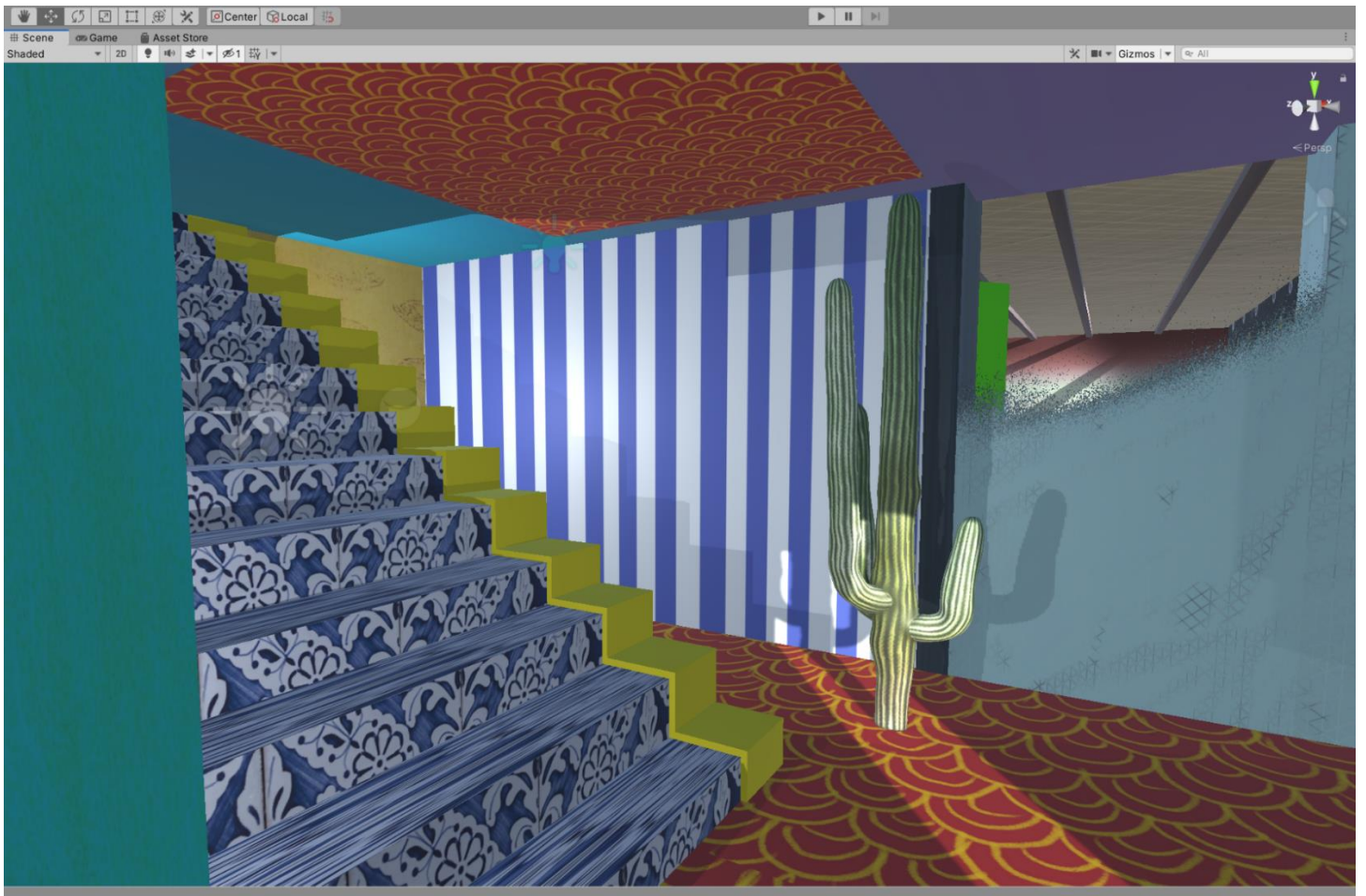
<b>TOTAL</b>	<b>3000€</b>
--------------	--------------

- Acevedo, M. I. (2013). La imagen visual en los videojuegos: un acercamiento desde el arte y la estética. En M. I. Acevedo, *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, vol. XIX (págs. 29-46). Colima, México: Universidad de Colima.
- Arcangel, C. (08 de 2020). *Cory Arcangel's Official Portfolio Website and Portal*.  
Obtenido de <http://www.coryarcangel.com/>
- Arnheim, R. (1997). *Arte y percepción visual*. Madrid: Alianza Editorial.
- Bachelard, G. (1957). *La poética del espacio*. París: Fondo de cultura económica de Argentina.
- Badalamenti, A. (1990). Laura Palmer's Theme [Grabado para Twin Peaks].
- Badalamenti, A. (1990). Night Life in Twin Peaks [Grabado para Twin Peaks].
- Baudrillard, J. (2014). *Cultura y Simulacro*. Barcelona: Kairós.
- Bauman, Z. (2000). *Modernidad Líquida*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica de Argentina, S. A.
- Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México DF: Editorial Itaca.
- Bourriaud, N. (2008). *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Coen, E. J., & Coen, J. D. (Dirección). (1991). *Barton Fink* [Película].
- Coterón, L. S. (2012). *Arte y videojuegos: mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea*. Madrid: Tesis Doctoral, Universidad Complutense de Madrid.
- Cruz, P. C. (s.f.). *Erótica inversa. TFM*. Universidad de Málaga, Málaga.
- Dalwood, D. (15 de enero de 2010). In the studio: Dexter Dalwood. (D. Coggins, Entrevistador)
- Dalwood, D. (08 de 2020). *Página del artista*. Obtenido de <http://www.dexterdalwood.com/>
- Dalwood, D. (14 de Junio de 2020). *Simon Lee Gallery*. Obtenido de <https://www.simonleegallery.com/artists/dexter-dalwood/>

- Enaudeau, C. (1999). *La paradoja de la representación*. Barcelona: Paidós.
- Foucault, M. (1968). *Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas*. Argentina: Siglo XXI Editores.
- Gadamer, H.-G. (1992). *Verdad y método*. Salamanca: Sigueme.
- Gombrich, E. H. (2002). *Arte e ilusión: estudio sobre la psicología de la representación pictórica*. Madrid: Debate.
- Guadagnino, L. (Dirección). (2018). *Suspiria* [Película].
- Hockney, D. (08 de 2020). *David Hockney*. Obtenido de Página del artista: <https://www.hockney.com/home>
- Hockney, D. (2020). *Página del artista*. Obtenido de <http://www.hockney.com/home>
- Kabakov, I., & Kabakov, E. (08 de 2020). *Ilya & Emilia Kabakov*. Obtenido de <http://www.kabakov.net/>
- Leal, M. (2020). *F2 galería*. Obtenido de <http://www.f2galeria.com/artista/miki-leal/>
- Maderuelo, J., & Marchán Fiz, S. (1990). *El espacio raptado: interferencias entre arquitectura y escultura*. Madrid: Biblioteca Mondadori.
- Miranda, C. (08 de 2020). *Carlos Miranda: The Estate of Anonymous*. Obtenido de Página del artista: <http://www.carlosmiranda.eu/>
- Mitchell, W. (2009). *Teoría de la Imagen: Ensayos sobre representación verbal y visual*. Madrid: Akal.
- Moralejo, S. (2004). *Formas elocuentes: Reflexiones sobre la teoría de la representación*. Madrid: Akal.
- Morales, A. (Dirección). (2017). *Zzz (Messing around :P)* [Película].
- Perec, G. (2001). *Especies de espacios*. Barcelona: Novagràfik.
- Pineda, J. L. (2009). *Relaciones transversales entre los conceptos artísticos de juego (Gadamer), ironía (Rorty) y ritornelo (Deleuze y Guattari)*. Madrid: Tesis Doctoral, Universidad Complutense de Madrid.
- Romero, L. P. (2017). *Imágenes sin mundo: modernidad y extrañamiento*. Madrid: Abada editorial.
- Romero, L. P. (2018). *Ni formas ni signos. El destino moderno de la imagen-fantasma*. Málaga: Universidad de Málaga.
- Russo, J. (2014). Bemidji, MN (Fargo Series Main Theme).
- Russo, J. (2014). Wrench and Numbers [Grabado por FILMharmonic Orchestra Prague, & A. Klemens].
- Russo, J. (2017). Murder [Grabado para Fargo (serie)].

- Rybczynski, Z. (Dirección). (1981). *Tango* [Película].
- Saalfeld, S. (14 de Junio de 2020). *Página del artista*. Obtenido de <http://www.stefansaalfeld.de/index.html>
- Sokúrov, A. (Dirección). (2002). *El Arca Rusa* [Película].
- Stoichita, V. I. (2000). *La invención del cuadro. Arte, artífices y artificios en los orígenes de la pintura europea*. Barcelona: Ediciones del Serbal.
- Todorov, T. (2013). *Elogio de lo cotidiano*. Barcelona: Galaxia Gutenberg. Círculo de Lectores.
- Turrell, J. (08 de 2020). *Página del artista*. Obtenido de <https://jamesturrell.com/>
- Umebayashi, S. (2000). Yumeji's Theme (from the soundtrack of the film In the Mood for Love) [Grabado por V. Boutellis-Taft, J. van Steen, & Royal Philharmonic Orchestra].
- Wallis, B. (2001). *Artes después de la modernidad: Nuevos planteamientos en torno a la representación*. Madrid: Akal.
- Weischer, M. (08 de 2020). *Matthias Weischer*. Obtenido de <http://www.matthiasweischer.de/>
- Weischer, M. (14 de Junio de 2020). *Página del artista*. Obtenido de <http://www.matthiasweischer.de/>
- Xirau, R., & Sobrevilla, D. (2003). *Estética. Enciclopedia iberoamericana de filosofía*. Madrid: Editorial Trotta.
- Zimmerman, E., & Salen, K. (2004). *Rules os play: game design fundamentals*. Cambridge, Massachussets: The Mit Press.

## ANEXO FOTOGRÁFICO 11



*sPACING oUT*, simulador en primera persona, Unity, 2020

<https://elipsis.imfast.io/Web%20GL/index.html>

## sPACING oUT – Manual de instrucciones

**Aplicación (Windows)** Simplemente abrir el archivo .exe sin borrar ninguno de los archivos que lo acompaña

### Aplicación (Mac):

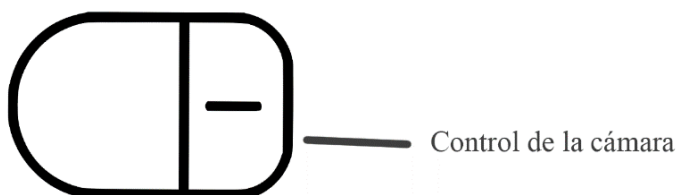
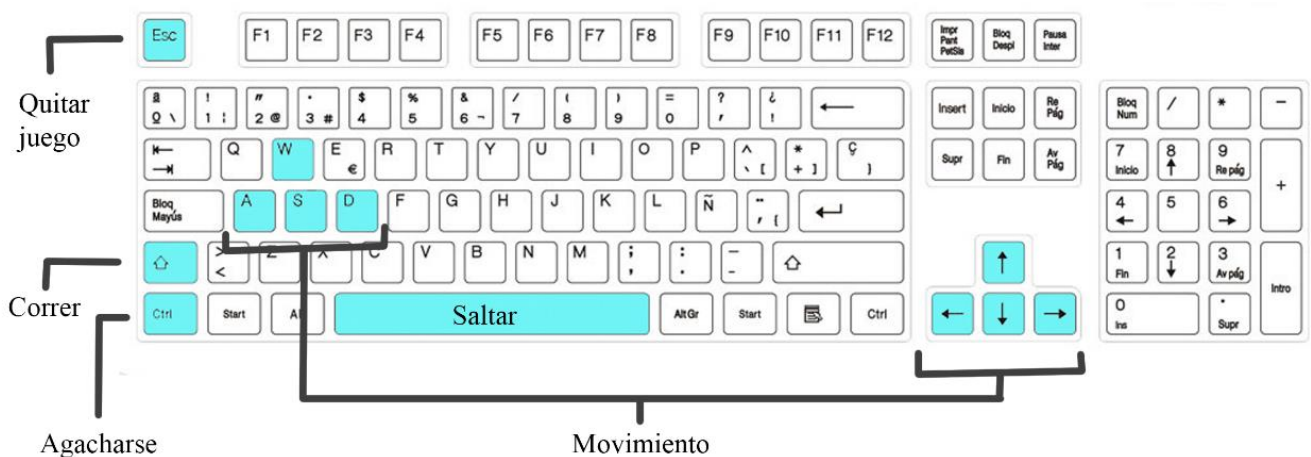
1. Pasar aplicación al escritorio
2. Doble clic para abrir
3. Conceder permisos
4. Al terminar borrar carpeta ScreenShots

### Web:

Se debe tener en cuenta que el proyecto está pensado para su reproducción mediante aplicación en exposición, la reproducción en servidor web es una solución temporal posterior para poder visualizar el proyecto sin su exposición física.

La carga será automática. Dependiendo de los permisos concedidos al navegador web y su velocidad de Internet, la carga de los vídeos puede fallar. Si el problema es de su velocidad de descarga al recargar ventana se puede solucionar.

### Controles:

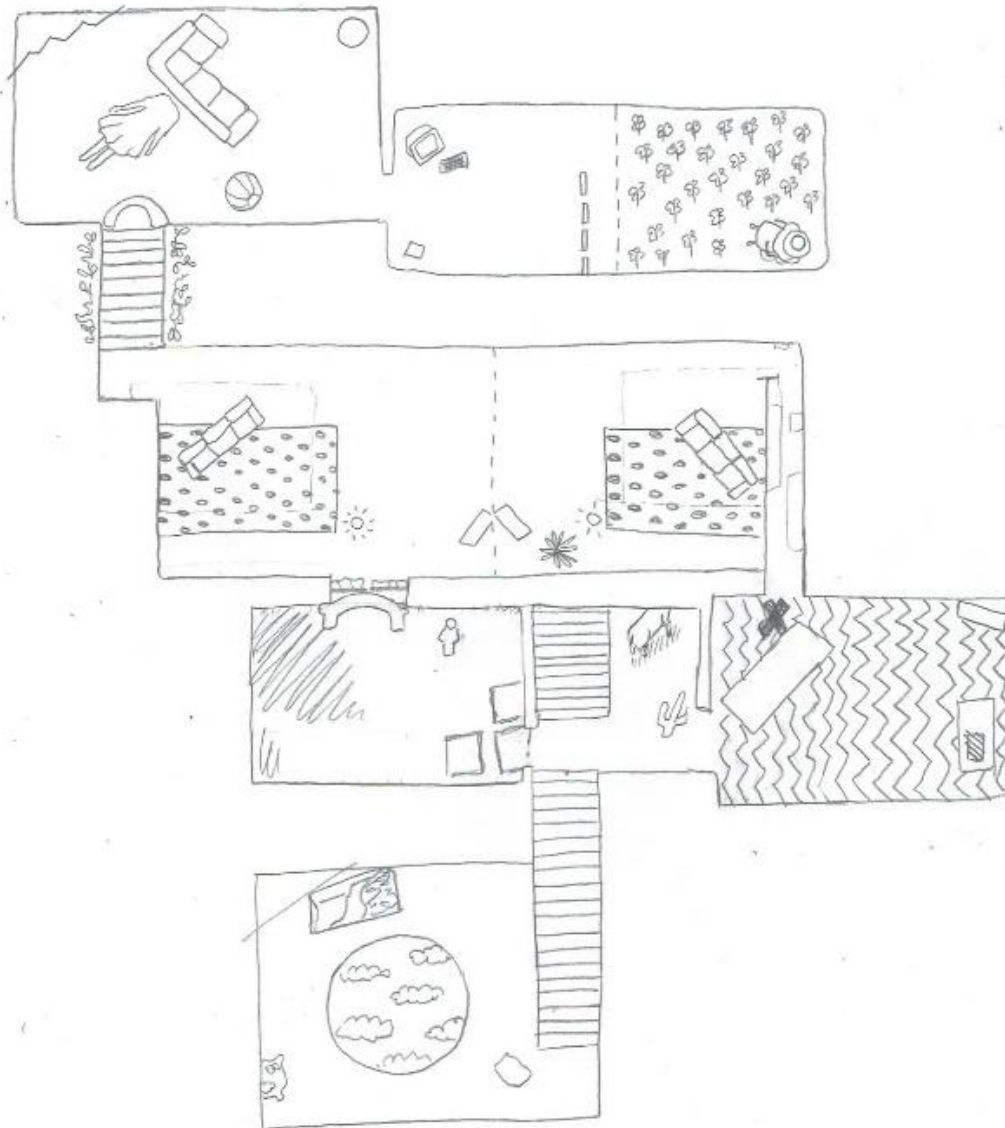




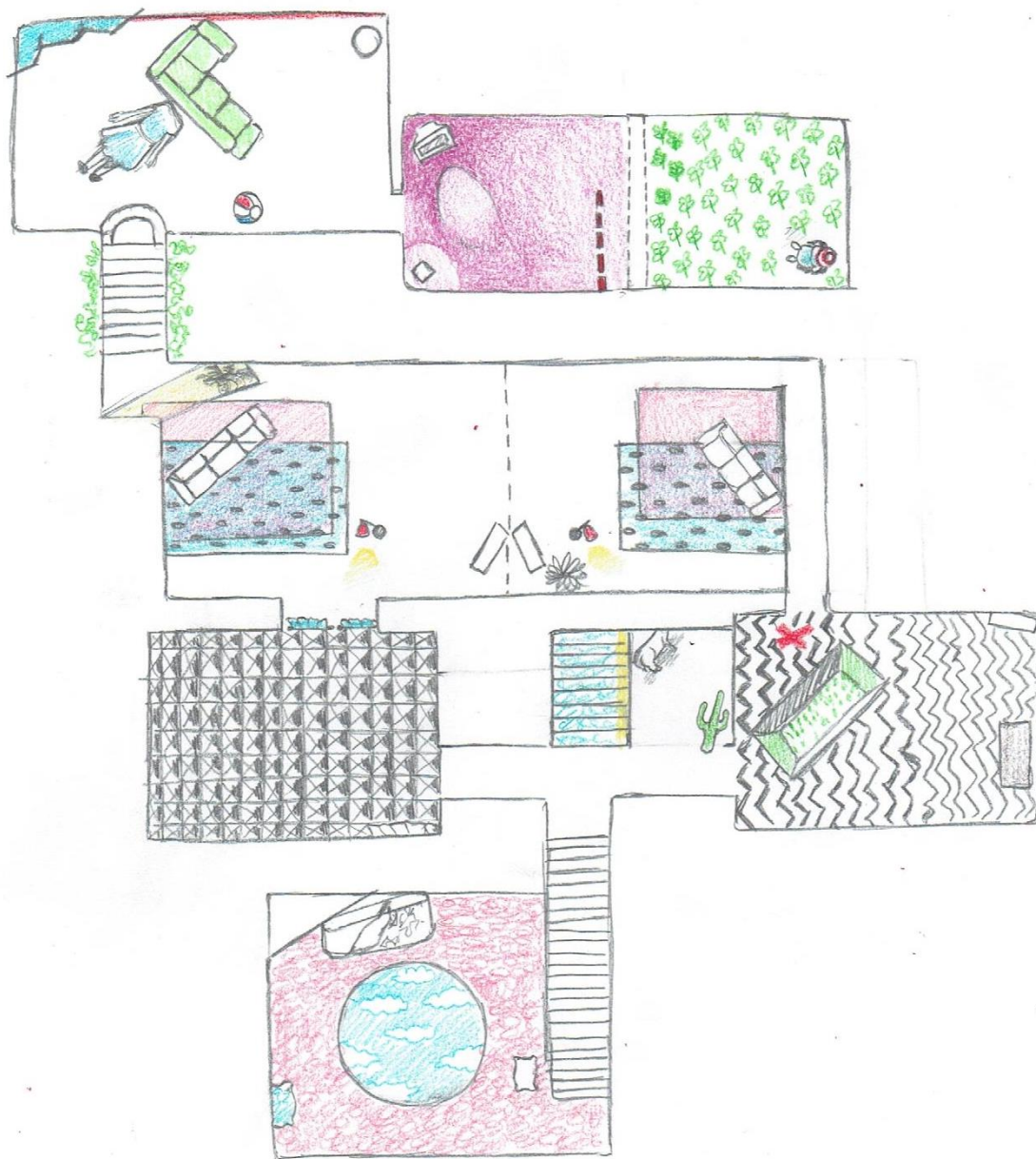
Staring Into Space, HD vídeo con sonido, 10:35 min, 2020.

<https://youtu.be/ESAJTBuvL7g>

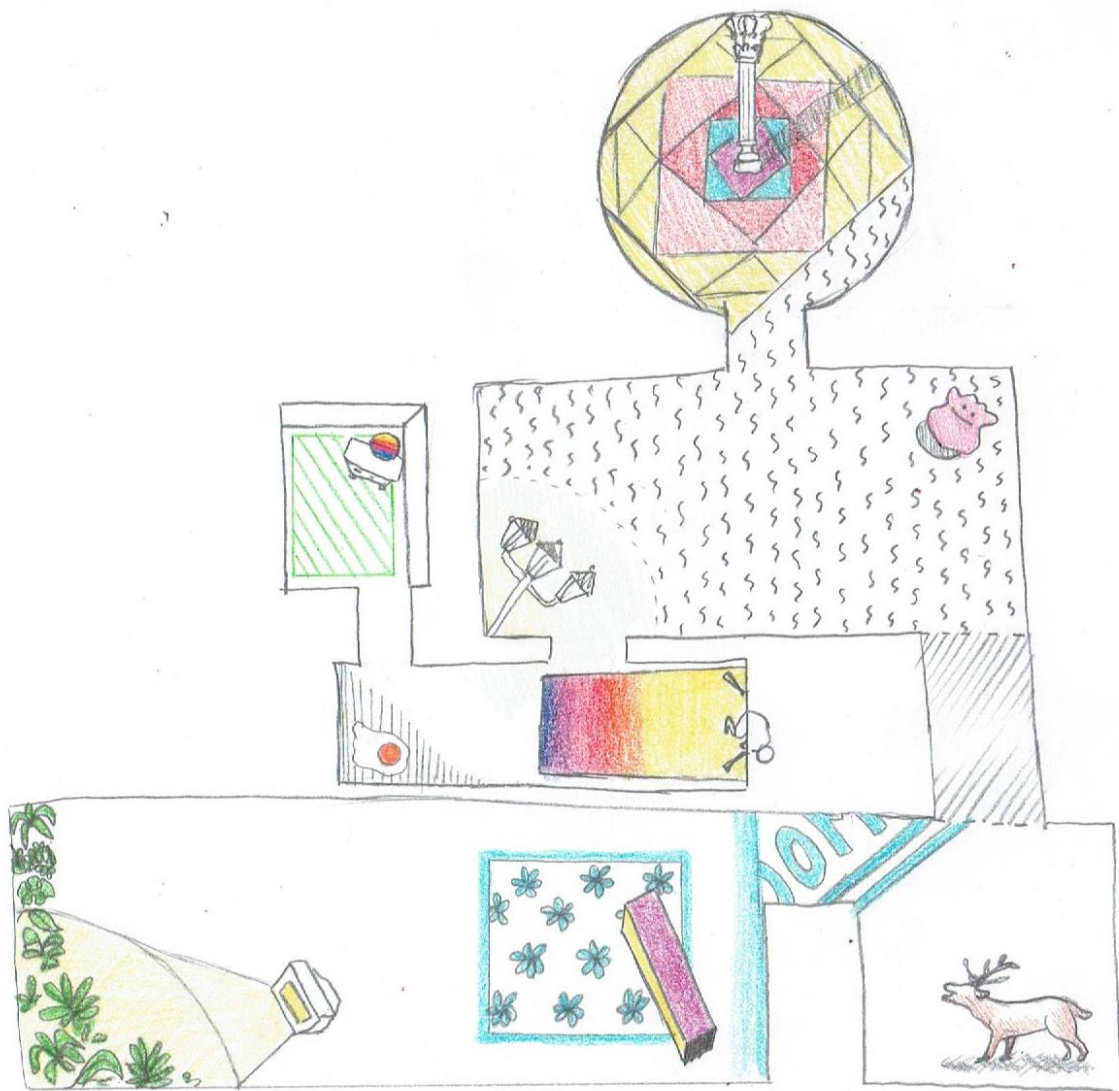
**Material Gráfico:**



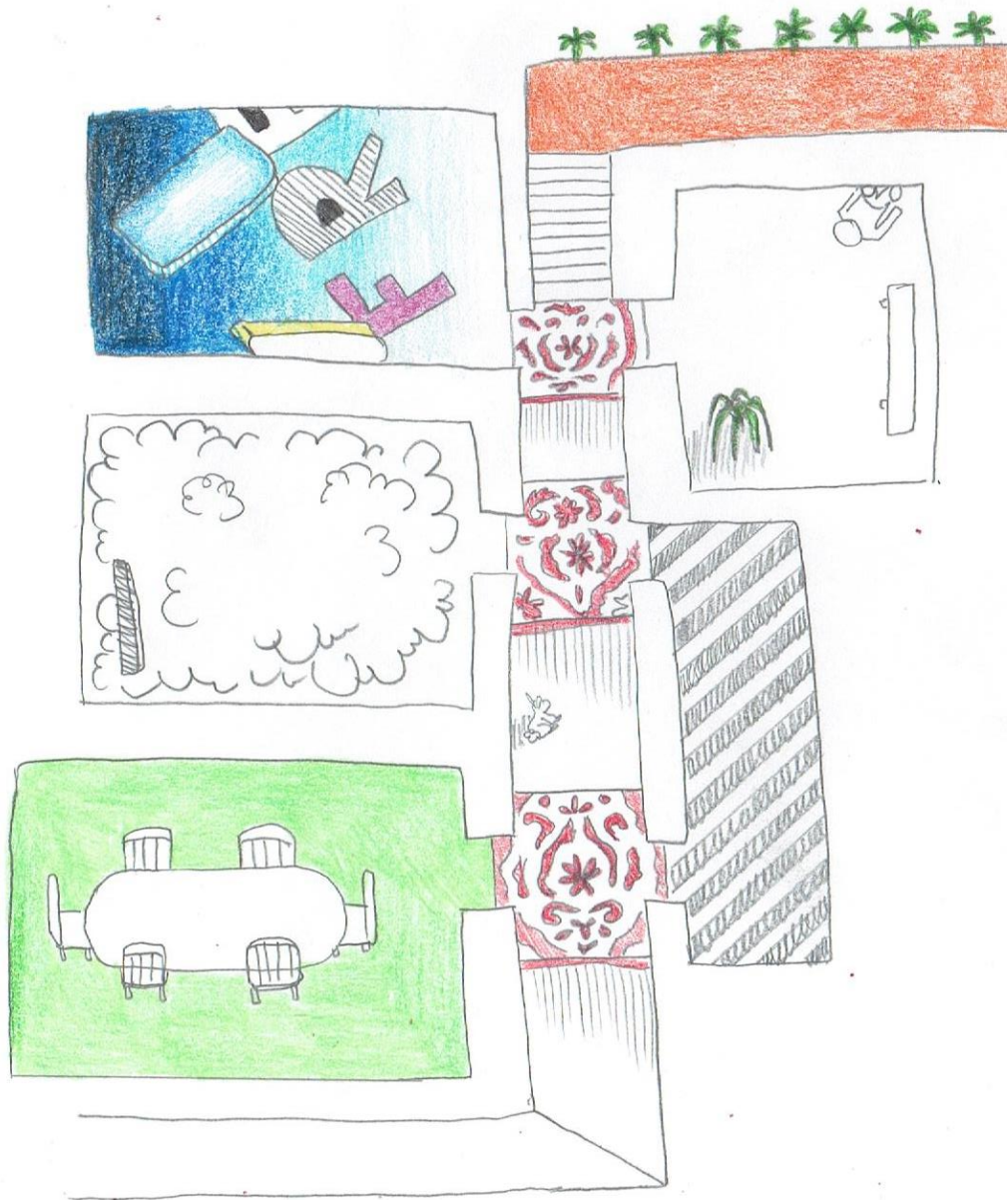
Upstairs, grafito sobre papel Canson. 42 x 59 cm (2020)



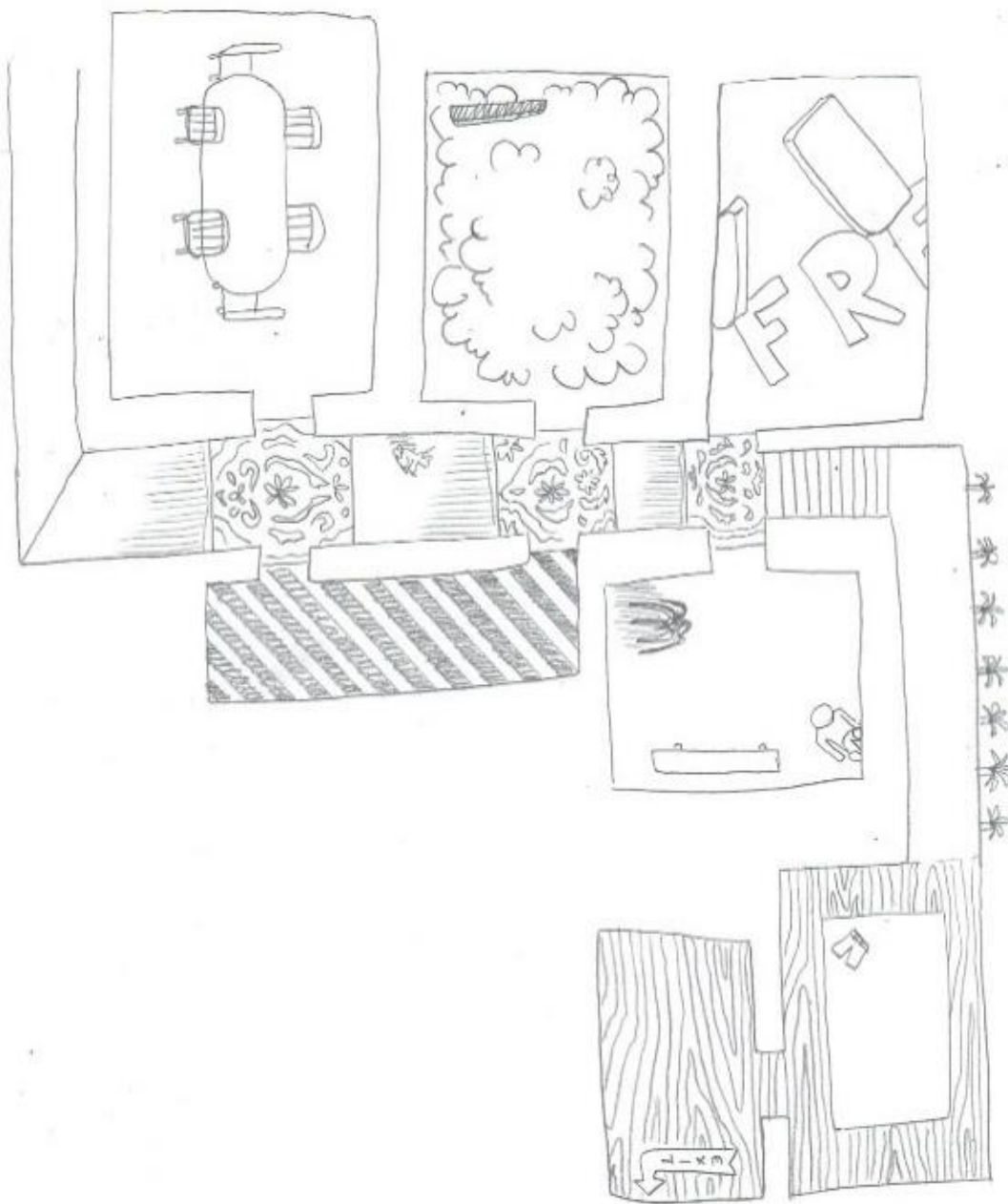
*Downstairs*, grafito y lápices de color sobre papel Canson. 42 x 59 cm (2020)



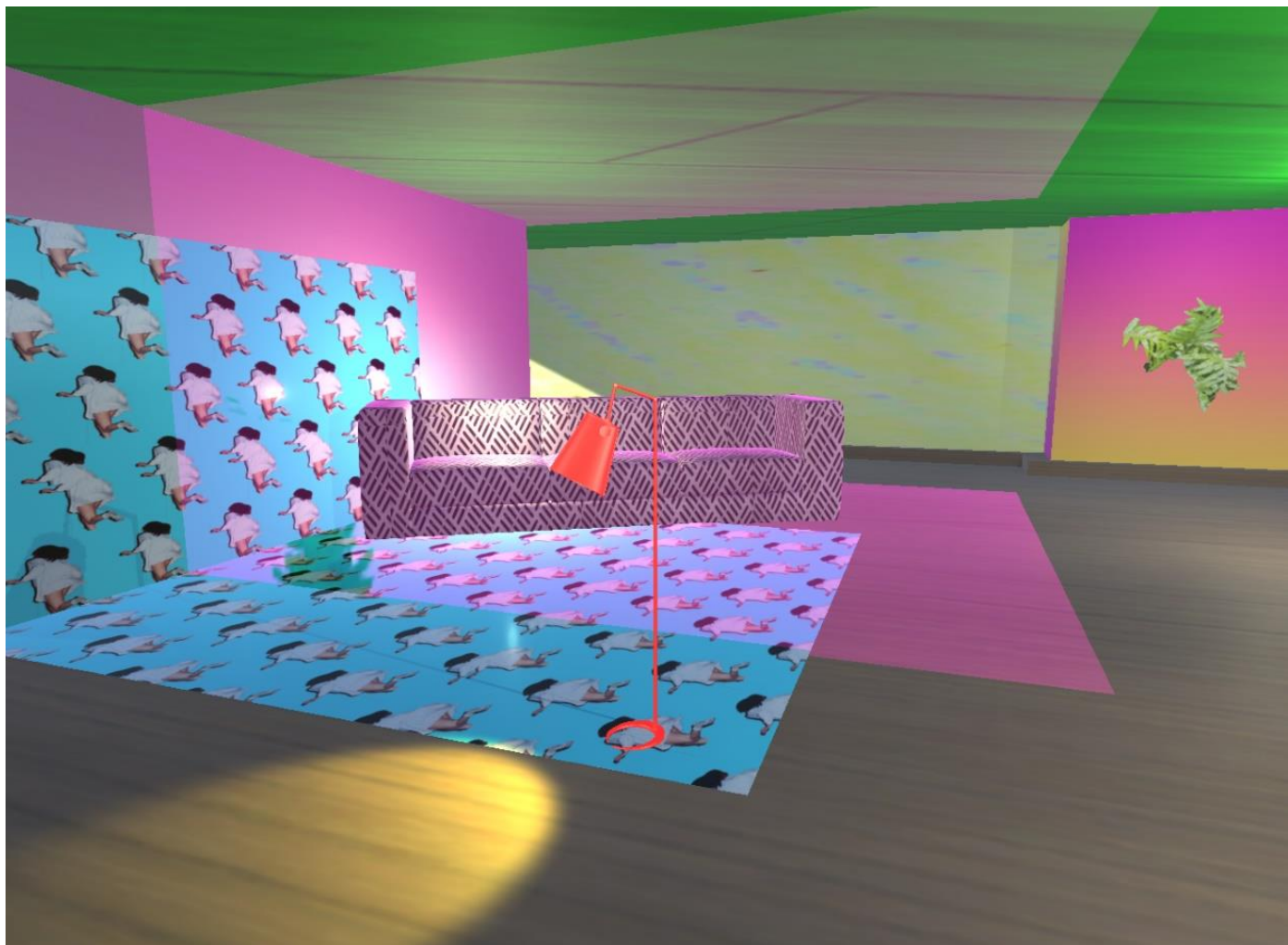
*Ditto*, grafito y lápices de color sobre papel Canson. 42 x 59 cm (2020)



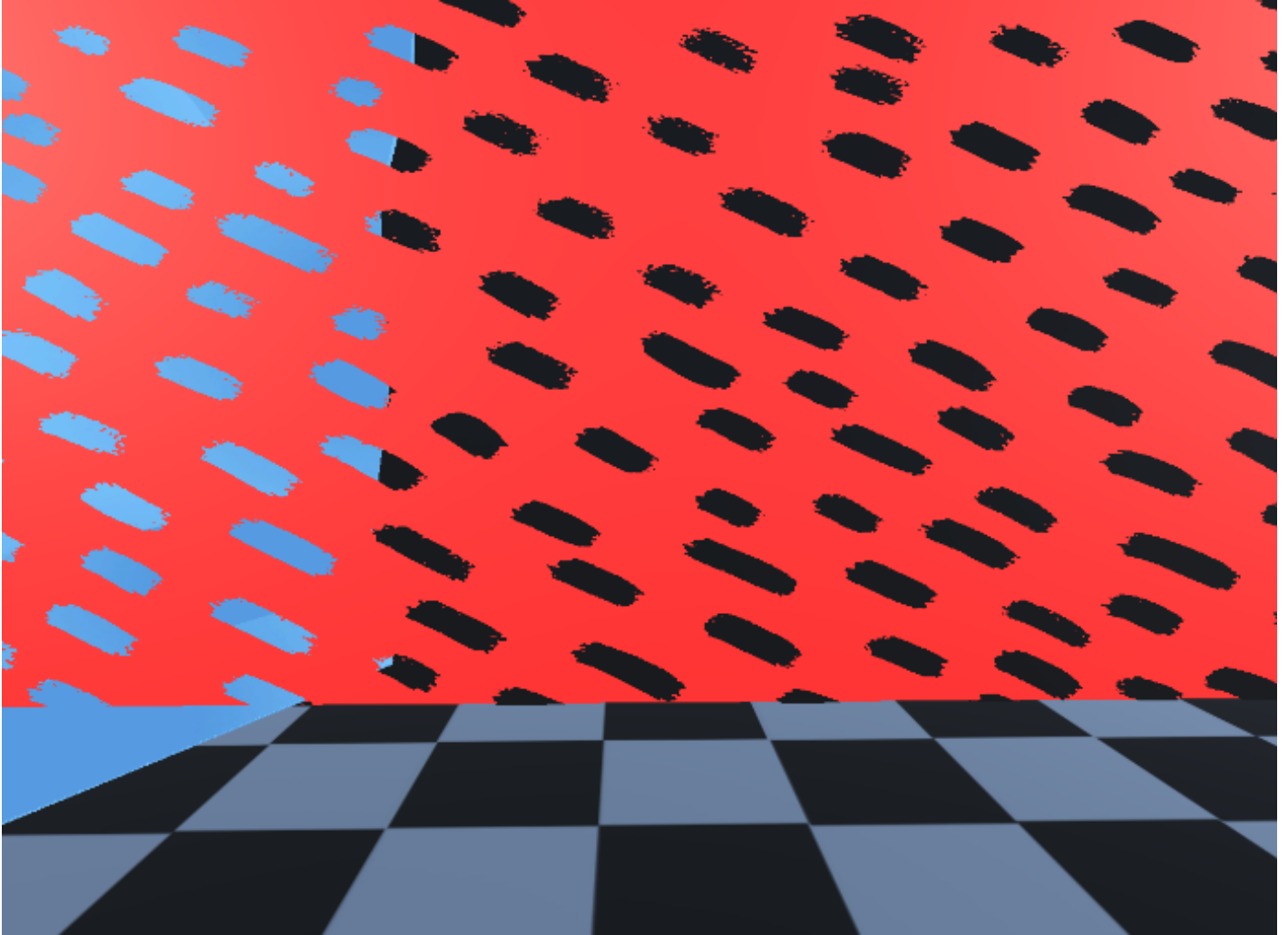
Croma, grafito y lápices de color sobre papel Canson. 42 x 59 cm (2020)



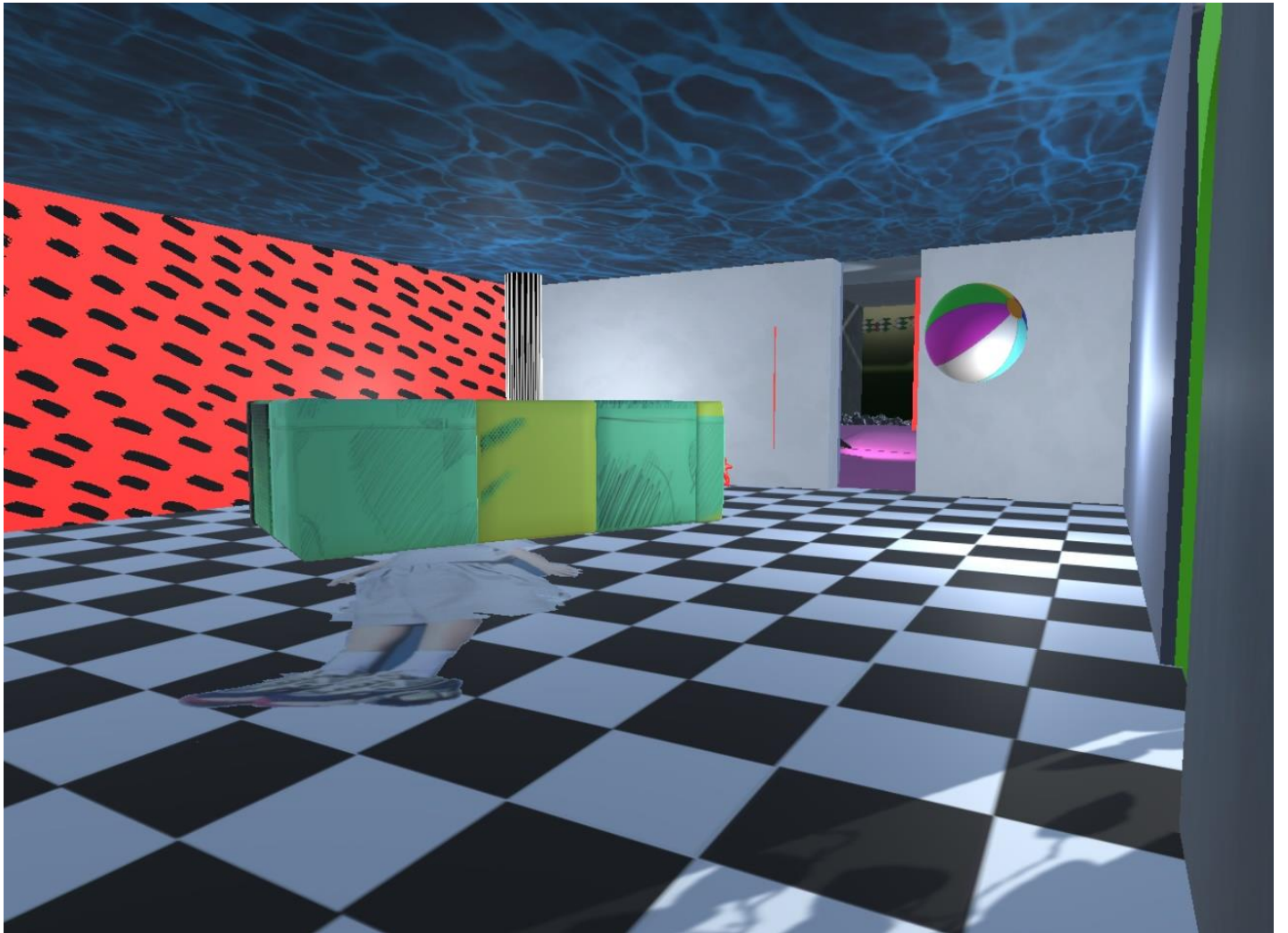
*Palm Path*, grafito sobre papel Canson. 42 x 59 cm (2020)



*Mirrored Room*. Fotografía en papel RC photogloss Premium 270 gr., sobre Dibond. 35 x 47 cm (2020)



*Rojo sobre negro.* Fotografía en papel RC photogloss Premium 270 gr., sobre Dibond. 20 x 27 cm (2020)



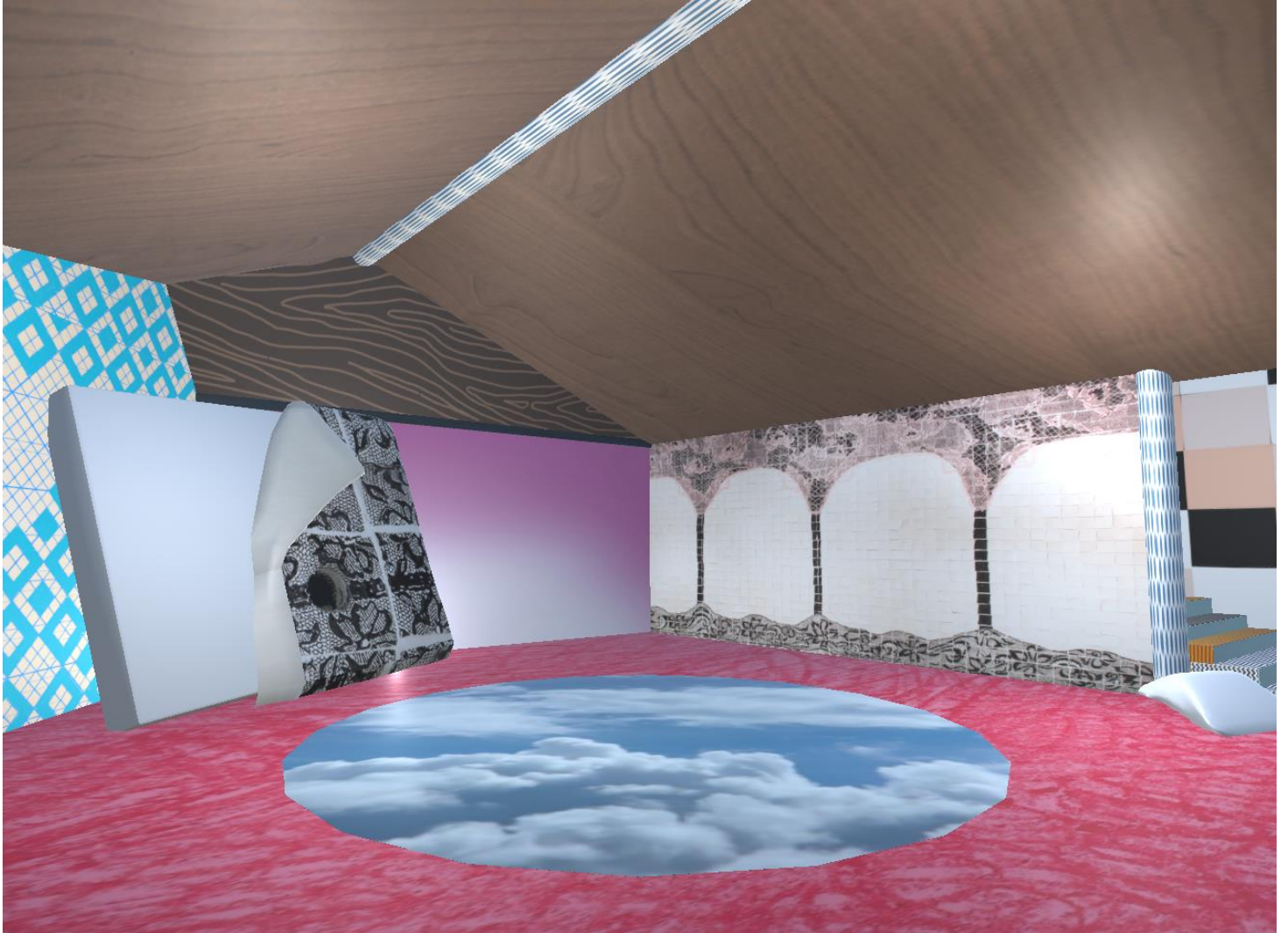
*Crosshair*. Fotografía en papel RC photogloss Premium 270 gr., sobre Dibond. 50 x 70 cm (2020)



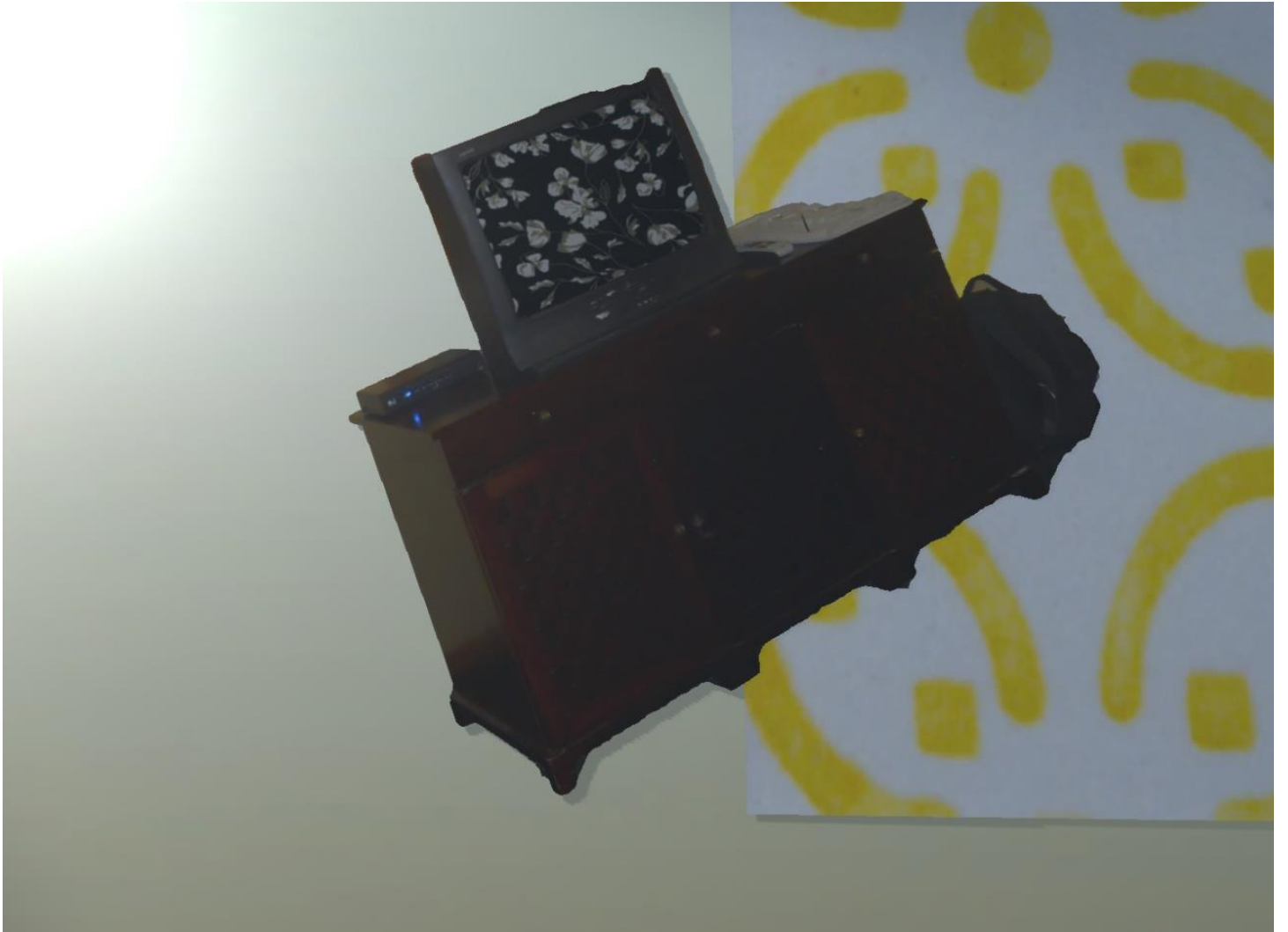
*Boot.* Fotografía en papel RC photogloss Premium 270 gr., sobre Dibond. 35 x 47 cm (2020)



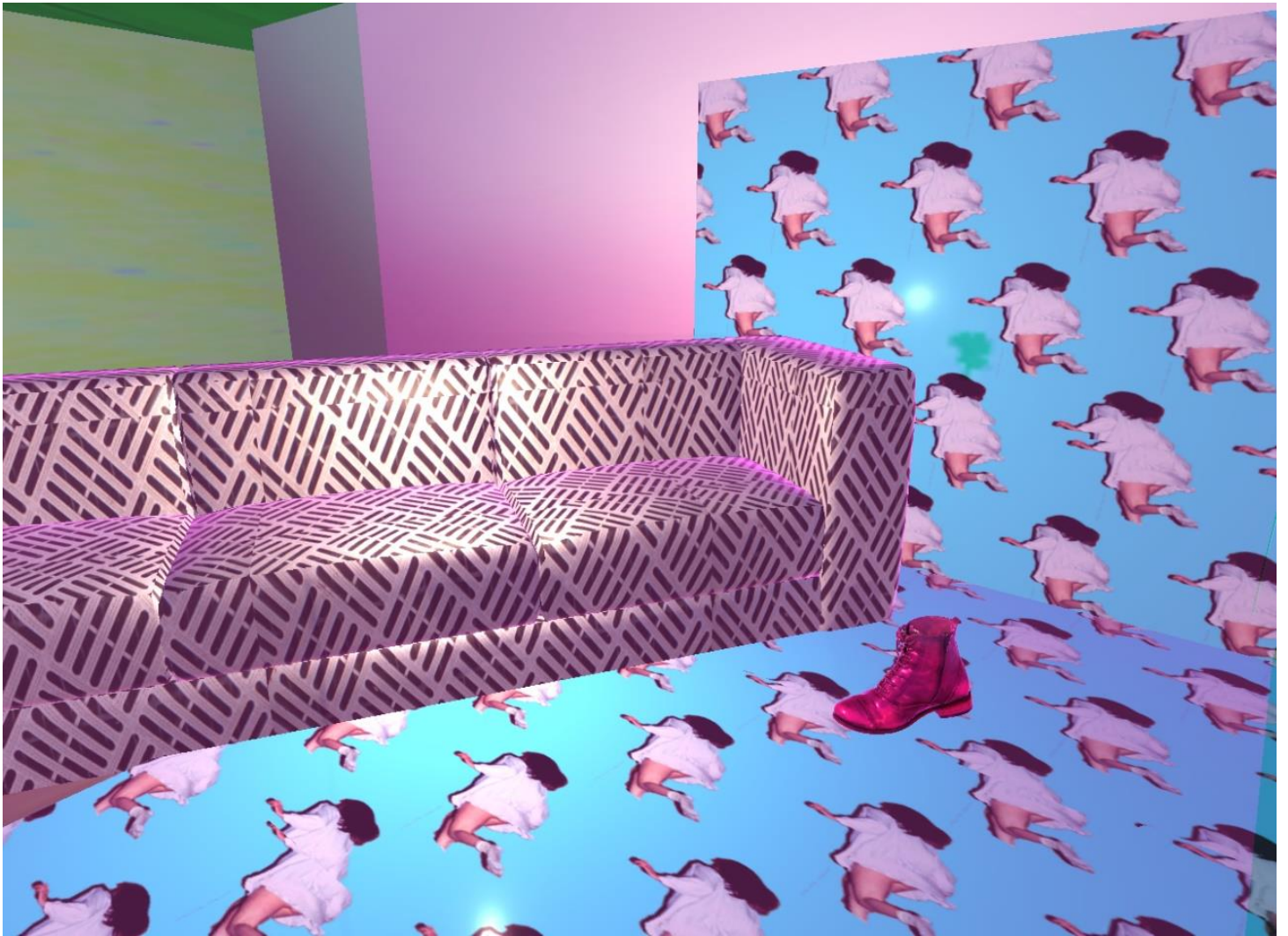
*Blind garden.* Fotografía en papel RC photogloss Premium 270 gr., sobre Dibond. 35 x 47 cm (2020)



*Celda*. Fotografía en papel RC photogloss Premium 270 gr., sobre Dibond. 50 x 70 cm (2020)



*Sticker.* Fotografía en papel RC photogloss Premium 270 gr., sobre Dibond. 20 x 27 cm (2020)



*Missing*. Fotografía en papel RC photogloss Premium 270 gr., sobre Dibond. 50 x 70 cm (2020)



*Smiley*. Fotografía en papel RC photogloss Premium 270 gr., sobre Dibond. 20 x 27 cm (2020)



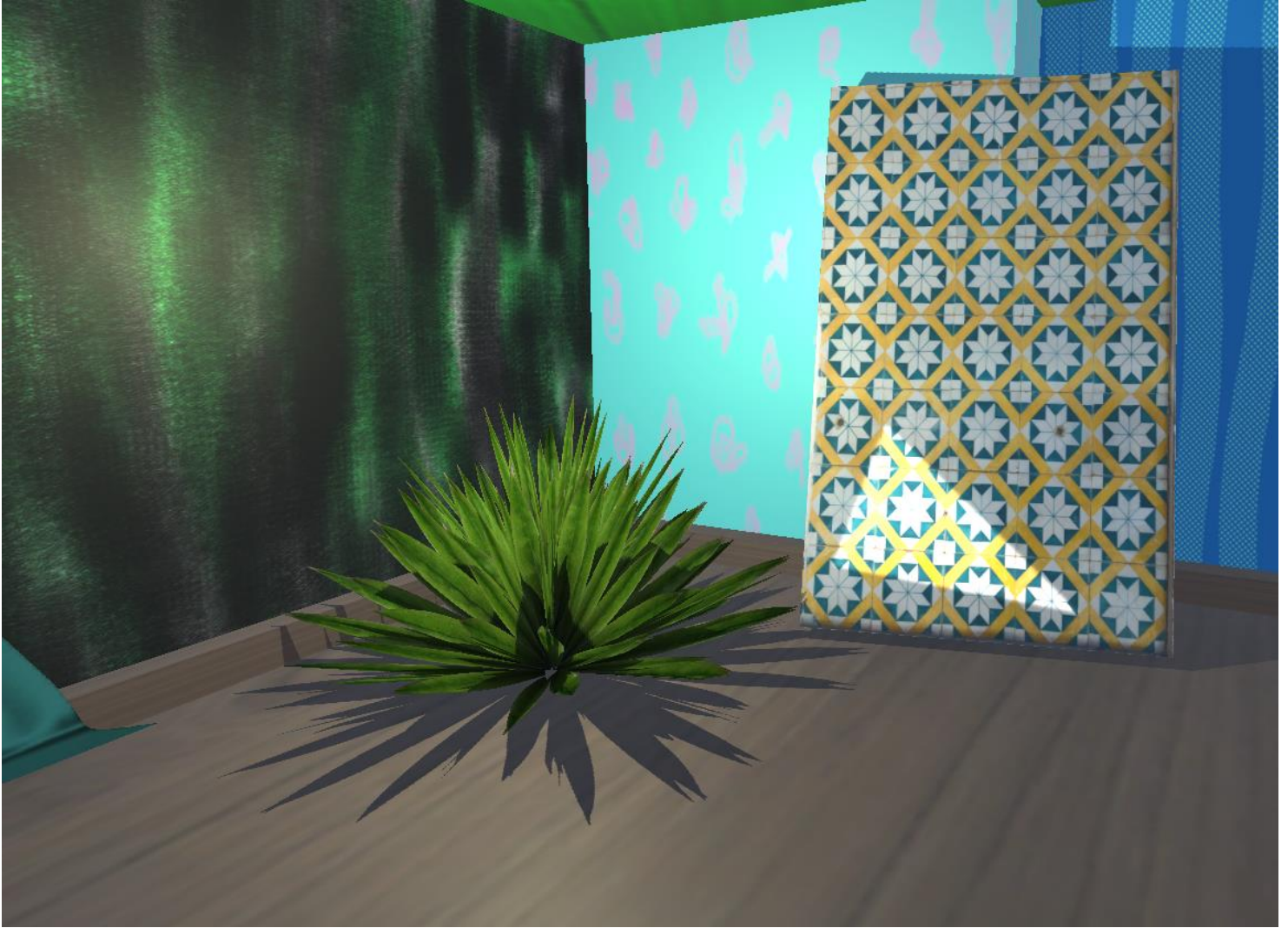
*Trofeo de caza.* Fotografía en papel RC photogloss Premium 270 gr., sobre Dibond. 20 x 27 cm (2020)



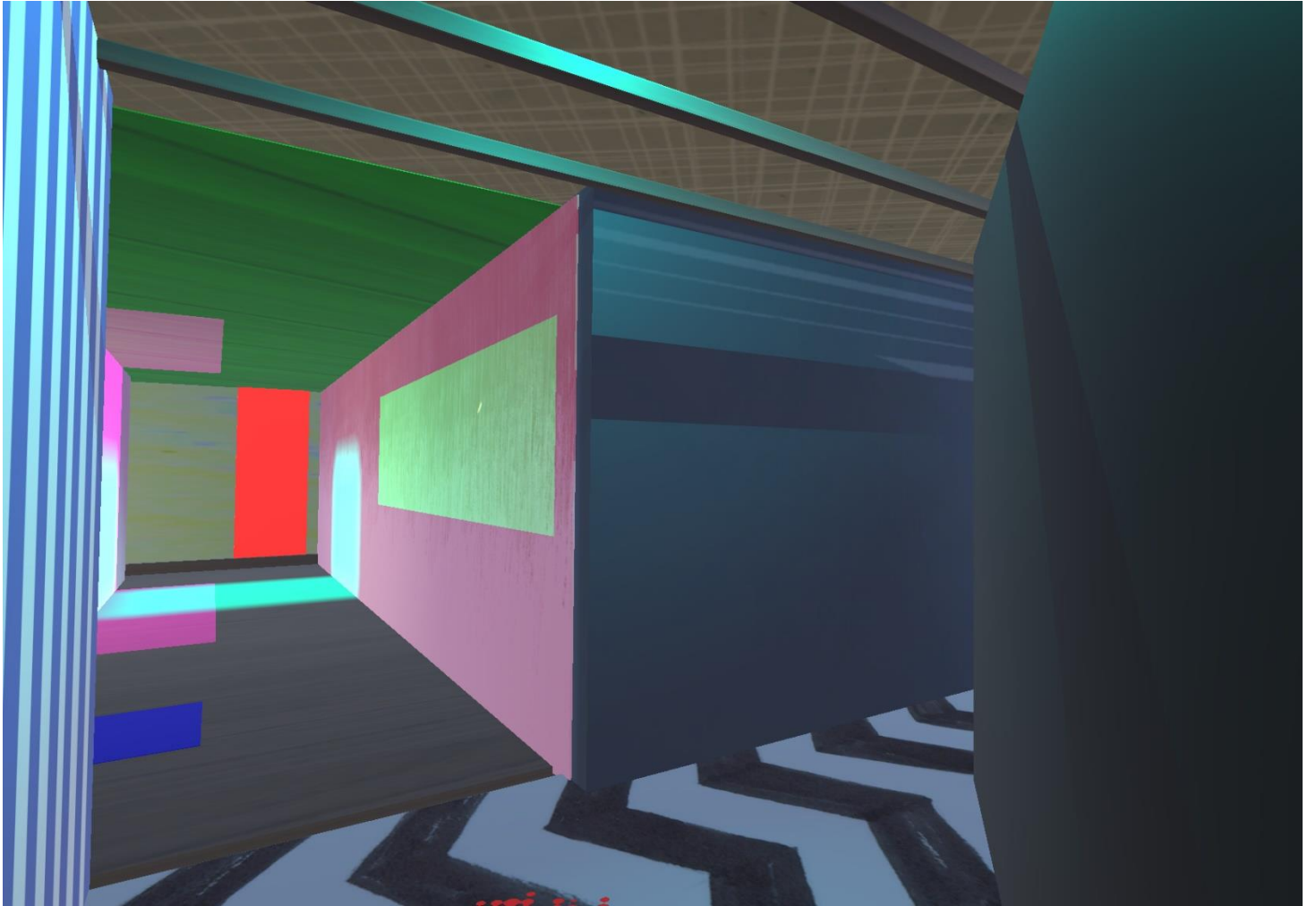
*Ruido Blanco*. Fotografía en papel RC photogloss Premium 270 gr., sobre Dibond. 50 x 70 cm (2020)



*Upside down.* Fotografía en papel RC photogloss Premium 270 gr., sobre Dibond. 20 x 27 cm (2020)



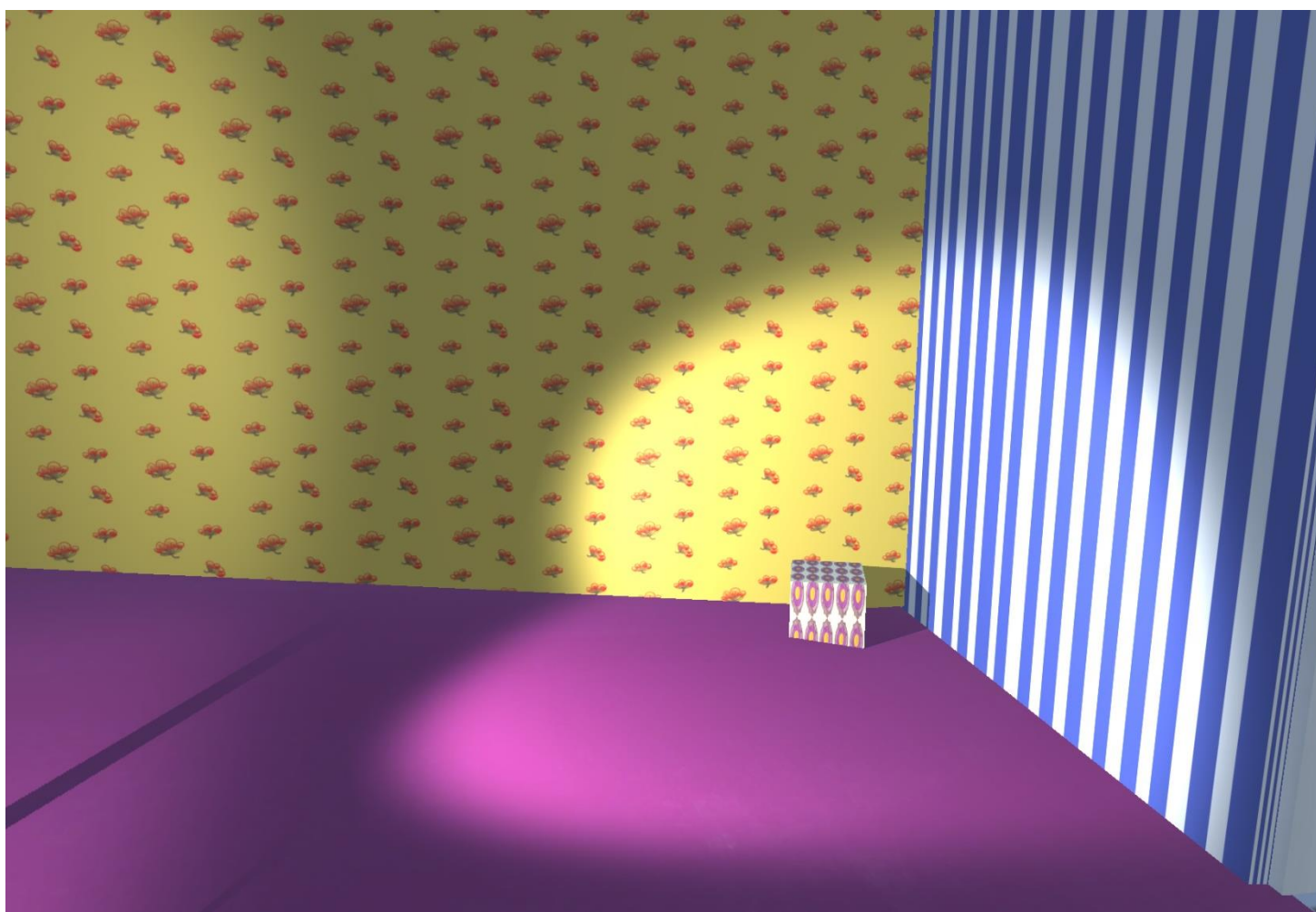
*Behind.* Fotografía en papel RC photogloss Premium 270 gr., sobre Dibond. 50 x 70 cm (2020)



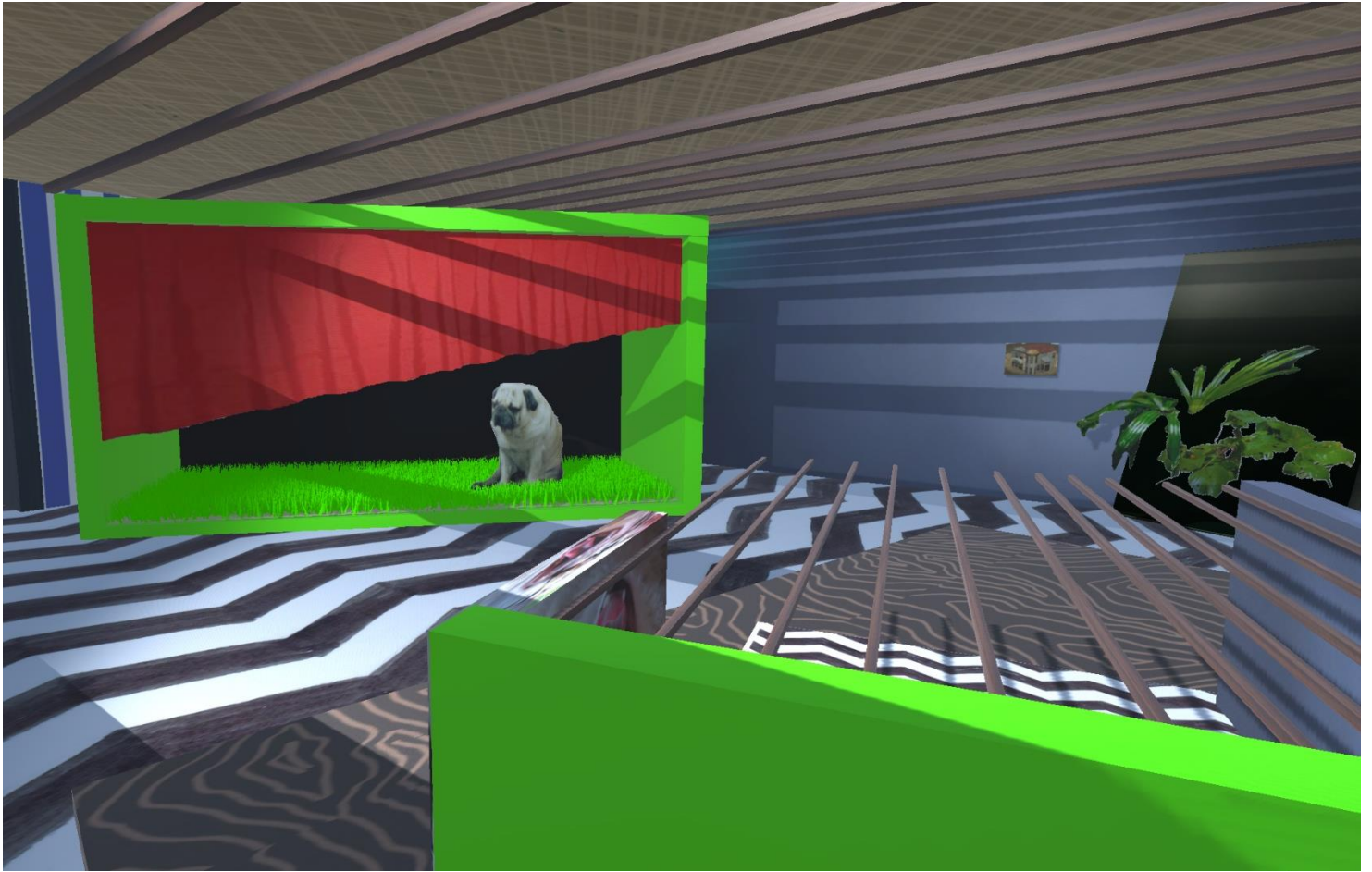
*Entre luces.* Fotografía en papel RC photogloss Premium 270 gr., sobre Dibond. 45 x 70 cm (2020)



X. Fotografía en papel RC photogloss Premium 270 gr., sobre Dibond. 25 x 47 cm (2020)



*Bodegón.* Fotografía en papel RC photogloss Premium 270 gr., sobre Dibond. 20 x 27 cm (2020)



*Pug.* Fotografía en papel RC photogloss Premium 270 gr., sobre Dibond. 50 x 70 cm (2020)

**FIN**