



VIRTUAL MAZE

2023

Comisarios:

Carlos Pesqueira Calvo

Lidón Ramos Fabra

Emilio Delgado Martos

David García León

Catálogo de
Exposición

Virtual Maze

Del 25 al 28 de septiembre, experiencia inmersiva 3D, de 09:00 a 12:00 horas

Mesa redonda el 28 de septiembre, a las 12:00 horas

Experiencia en Módulo de emergencia Campus UFV y mesa redonda en el DOT
Experiencia inmersiva de realidad virtual donde los participantes exploran un laberinto virtual basado en mitología.

Organizador: Grado en Bellas Artes y Arquitectura UFV

Carlos Pesqueira Calvo

Lidón Ramos Fabra

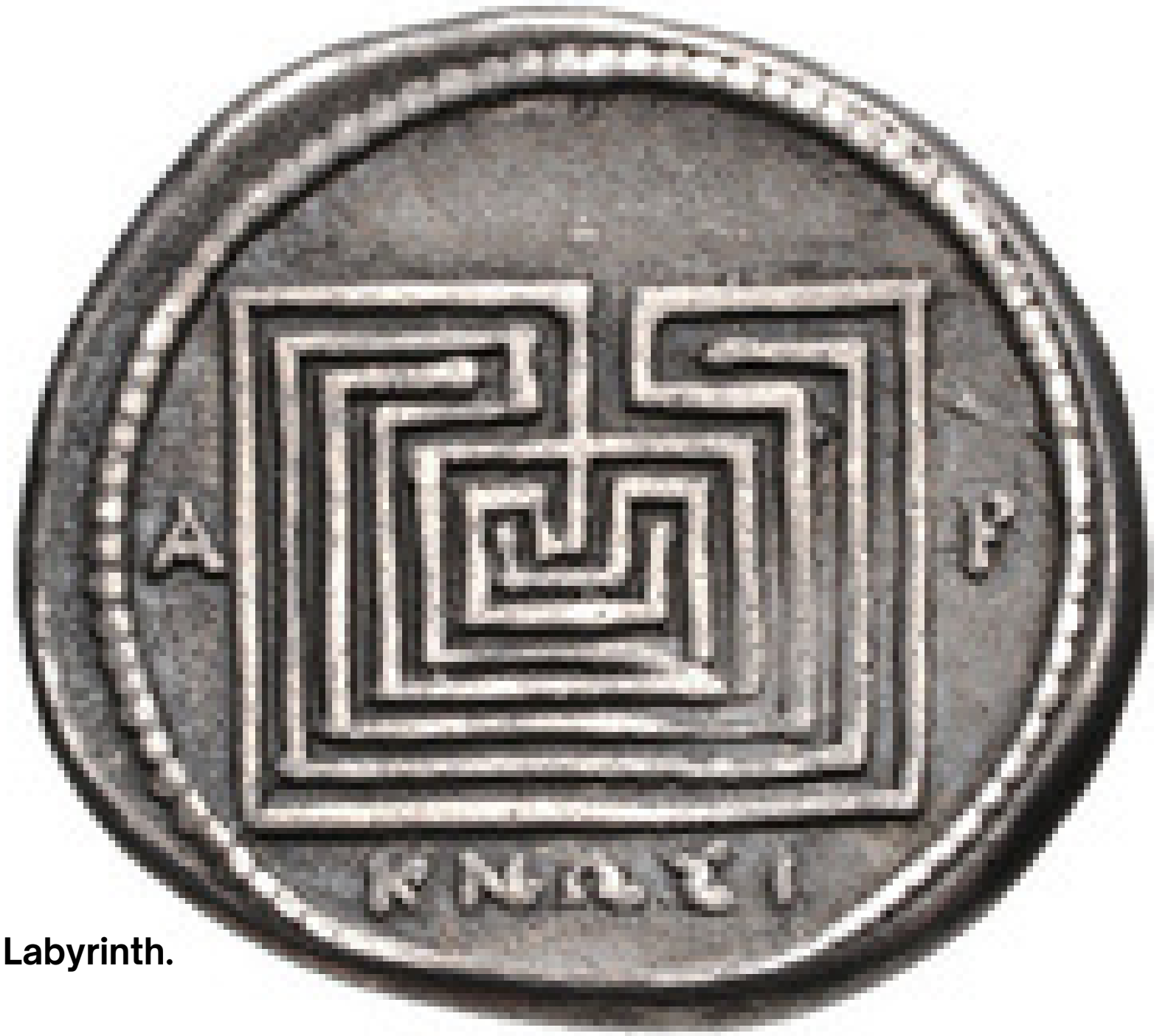
Emilio Delgado Martos

David García León

Eduardo Zamarro

María João Durão (Universidade de Lisboa)





Above Ancient Greek coin from Knossos showing the Labyrinth.

Silver, c.300-270 BC.

Size: 2.6cm diameter



VIRTUAL MAZE es una iniciativa para la introducción de la Realidad Virtual en los procesos creativos de las Instalaciones Artísticas inspiradas en el Laberinto.

El origen del laberinto se sitúa en el mito del Teseo y el Minotauro. El laberinto se muestra como un lugar único sin comparación con otros espacios conocidos hasta entonces. Un espacio delimitador entre lo visible y lo invisible; entre lo aparente, lo conocido y lo escondido que deja de estar regulado por la apariencia.

En este proyecto nos centraremos en este espacio laberíntico como desencadenante creativo para la concepción de las instalaciones artísticas



LABERINTO. MITO Y SIGNIFICADO

VIRTUAL MAZE:

Investigación teórica:

Origen

Significado

Materialización espacial

Teseo y el Laberinto del Minotauro.
(Edward Burne-Jones, 1961)



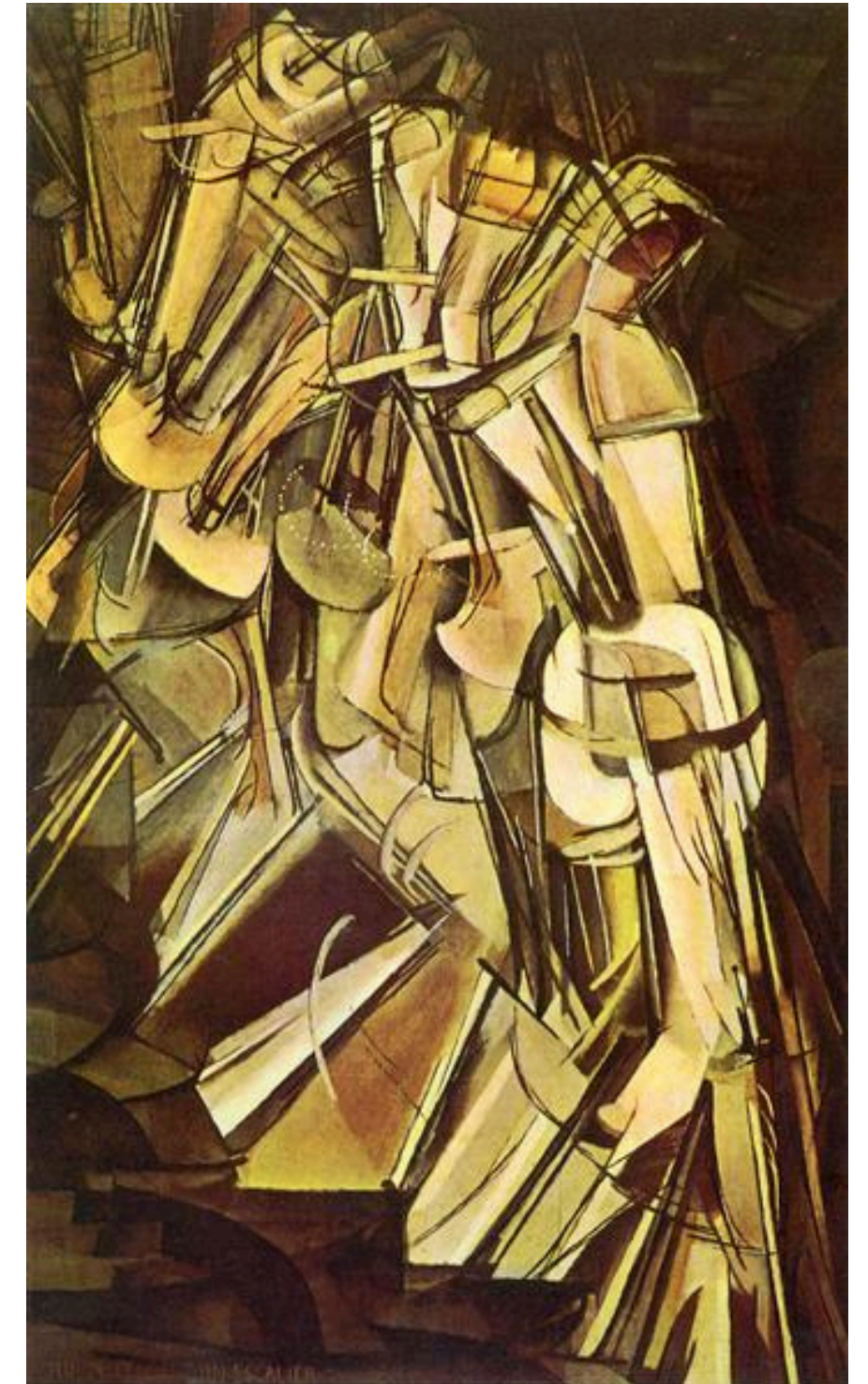
INSTALACIONES ARTÍSTICAS

Del cuadro al espacio

Las intervenciones artísticas de espacios es una manifestación propia del arte contemporáneo que surge alrededor de los años 60. En un momento dado, el arte da un salto al pasar de ser contenido en los elementos arquitectónicos a ocupar el espacio intersticial dotándolo de un nuevo significado.

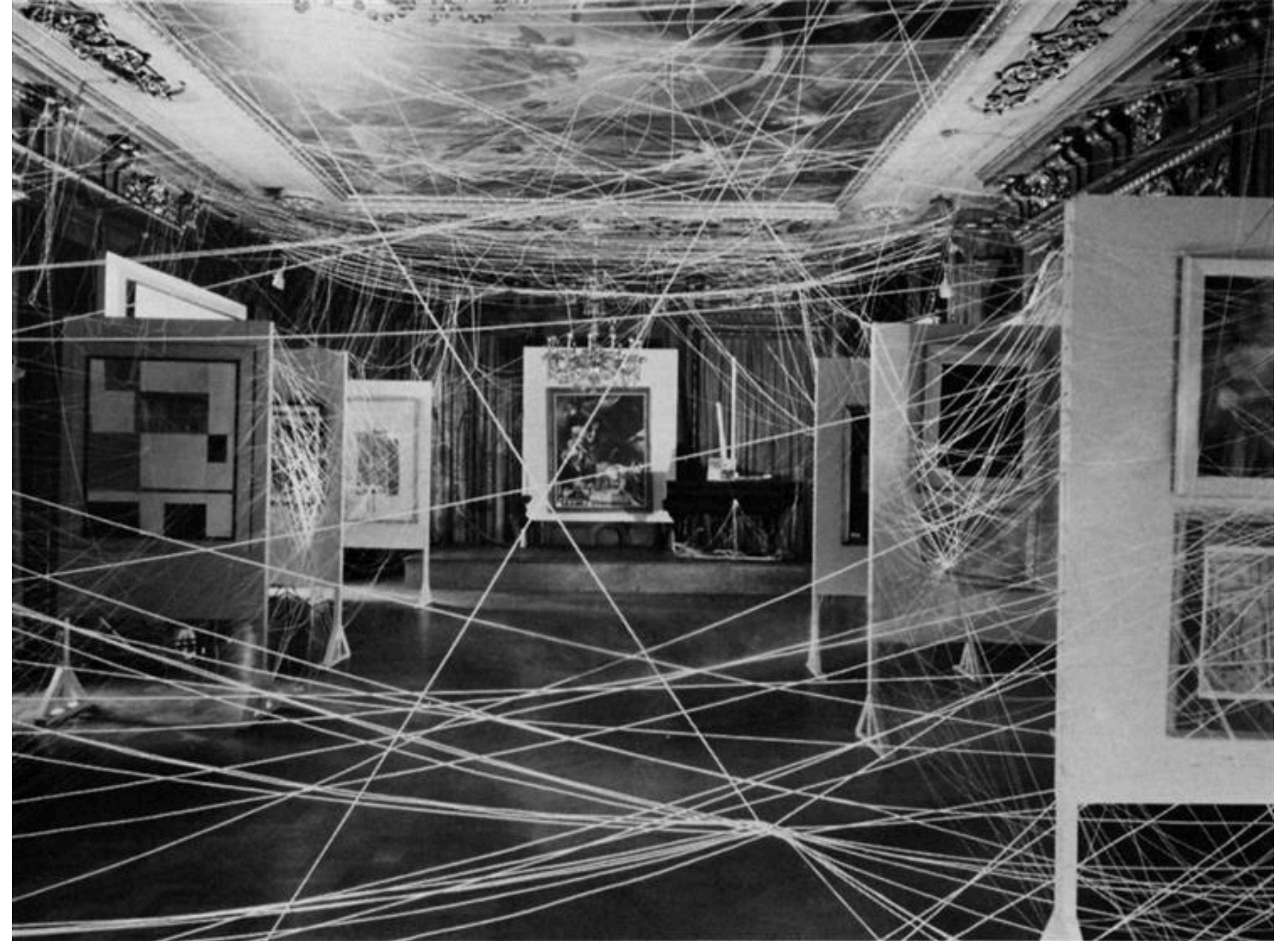
Es así como podemos considerar que nacen las instalaciones artísticas. Se produce así una ruptura de límites de la obra de arte. Existe sin embargo un precursor anterior a la fecha señalada. En 1942 Marcel Duchamp propone colonizar el espacio de la exposición First Papers of Surrealism con una estructura laberíntica de cuerdas.

Hombre bajando una escalera
(Marcel Duchamp 1912)



INSTALACIONES ARTÍSTICAS

Del cuadro al espacio



First papers of surrealism. New York
(Marcel Duchamp 1942)



EXPOSICIONES

Los escasos ejemplos que podemos encontrar de instalaciones artísticas concebidas y realizadas en VR son excesivamente contemplativas y demostrativas. Generalmente no muestran recorridos asociados a situaciones laberínticas que requieran de un modo más proactivo de interactuar con el entorno.



Exposiciones Inmersivas.
Klimt, Sorolla.

EXPOSICIONES



Exposiciones Inmersivas.
Van Gogh, Monet



EXPOSICIONES

Los escasos ejemplos que podemos encontrar de instalaciones artísticas concebidas y realizadas en VR son excesivamente contemplativas y demostrativas. Generalmente no muestran recorridos asociados a situaciones laberínticas que requieran de un modo más proactivo de interactuar con el entorno.

Tratan de mostrar las obras artísticas de otro modo más divulgativo acorde a las nuevas tecnologías. Se confunde con el arte inmersivo, la mayoría realizados en entornos 360. Técnicas mixtas de proyección y Realidad Aumentada.

Exposición Laberintos.

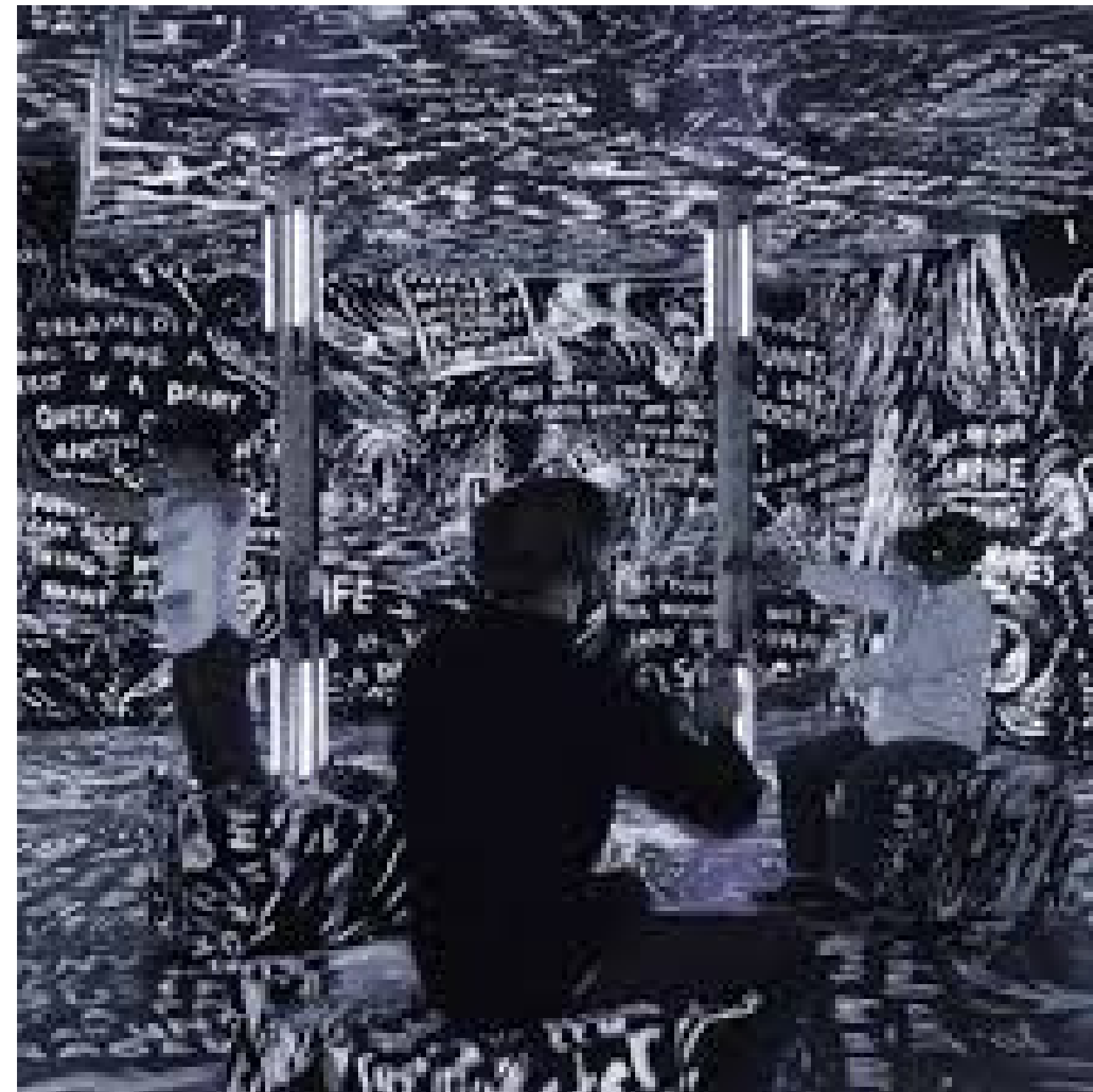
Video instalación expositiva en Fundación PROA.
3-septiembre-noviembre 2022



EXPOSICIONES

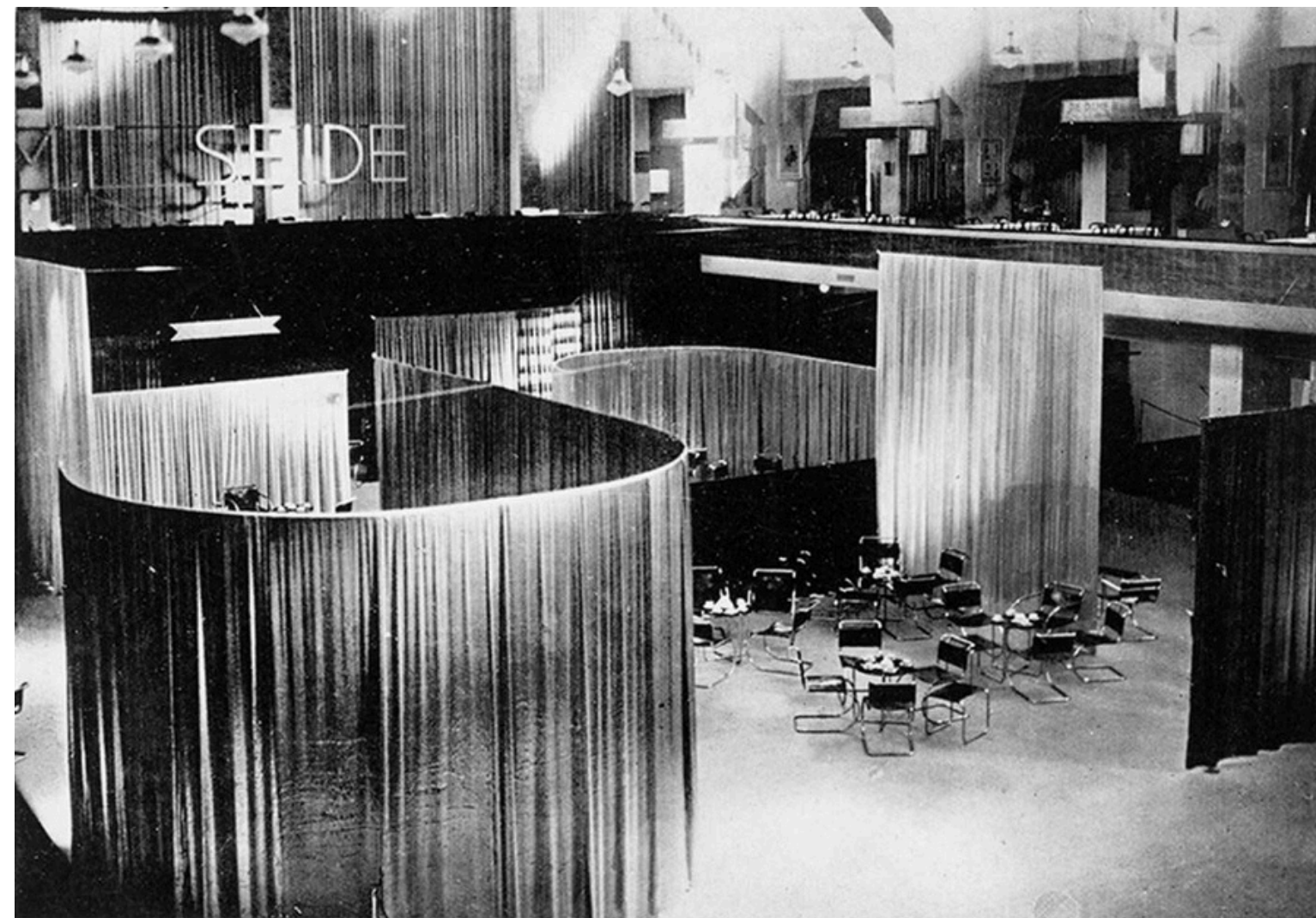
Esta obra, también conocida como *Chalkroom*, consiste en un espacio físico, una especie de cuarto cuyas paredes están recubiertas con palabras y dibujos en blanco sobre negro, y uno virtual. El espacio virtual está articulado como un laberinto de ocho habitaciones con textos, dibujos y animaciones también en blanco y negro, y la voz narrativa de Anderson. Cada espacio tiene un tema diferente: nubes, anagramas, perros, agua, sonido, danza y escritura. Los usuarios pueden navegar libremente por todos ellos e interactuar de forma diferente a través de los controladores de movimiento. En la habitación de la escritura pueden hacer fluir palabras a través de sus gestos; en la del sonido, crear objetos con capacidades sonoras por medio de su voz.

Laurie Anderson y Hsin-Chien Huang,
Fundación Telefónica La Camera Insabbiata,
realizada en 2017



CASOS DE ESTUDIO

Como primera aproximación nos centraremos en varios casos de estudio. Se han seleccionado instalaciones artísticas cuya concepción está centrada en la recreación de espacios laberínticos. En todas ellas la materialidad de los elementos que limitan el espacio del recorrido son fundamentales y diferenciales. Esa materialidad varía desde elementos sólidos opacos y traslúcidos (Café de terciopelo y seda de Mies Van der Rhoë), la transparencia y capacidad de reflejar (Laberinto de Dan Graham), el color como elemento transfigurador de la realidad (Laberinto de Carlos Cruz-Díez) hasta la desmaterialización del recorrido en la maraña de cuerdas propuesta por Duchamp.

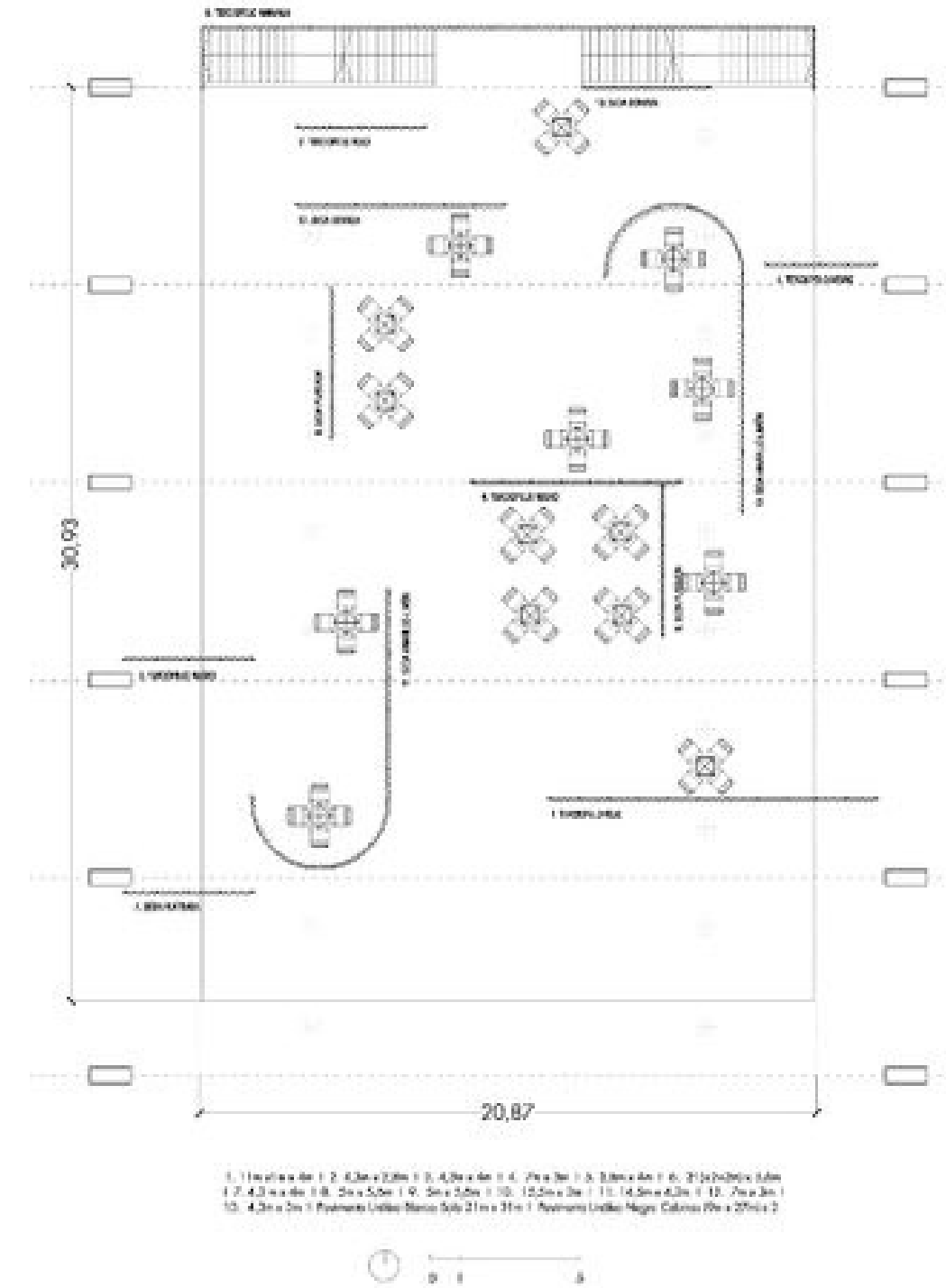


Café de terciopelo y seda
Mies Van der Rhoë





Café de terciopelo y seda
Mies Van der Rhoë



CASOS DE ESTUDIO



Laberinto
Dan Graham

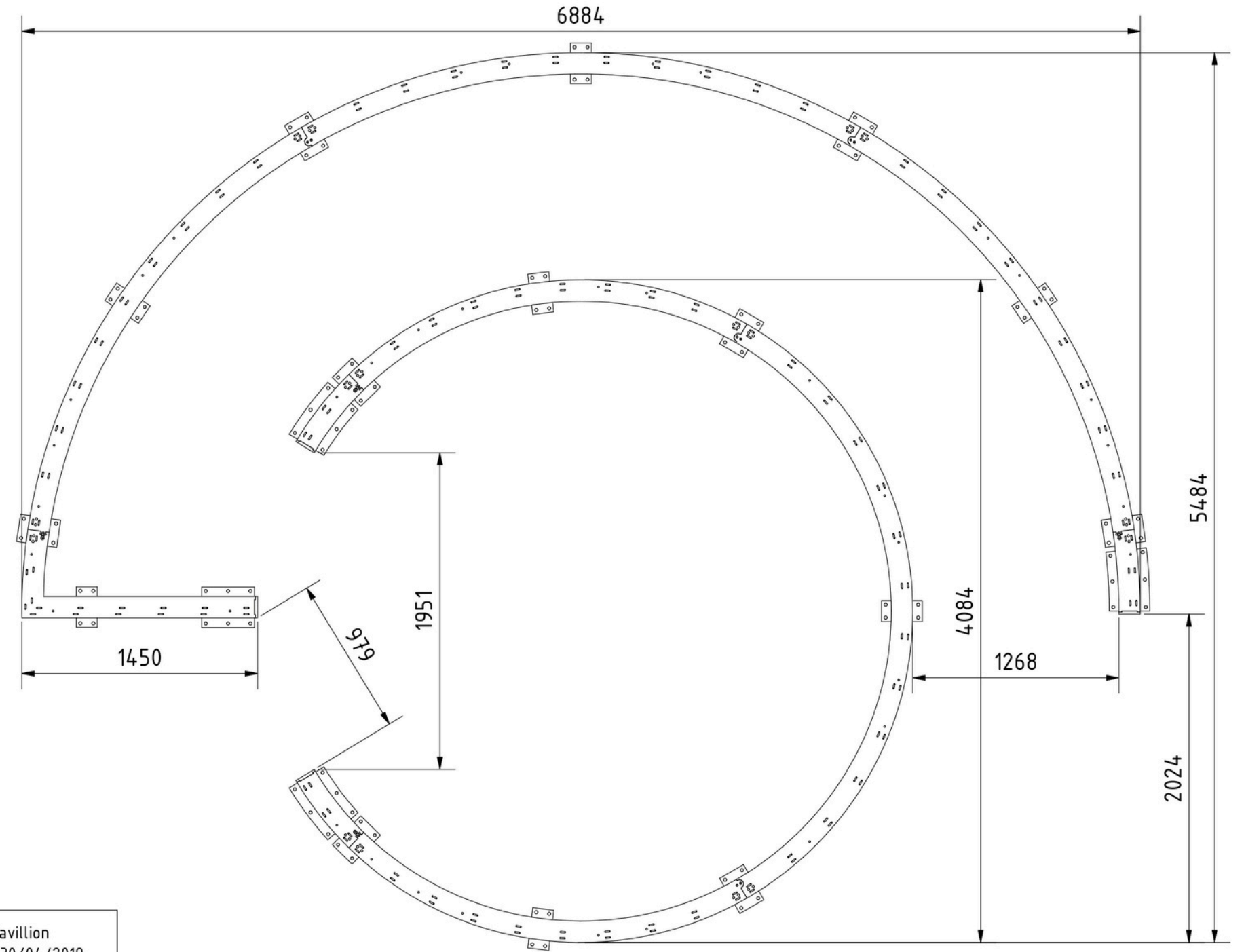


CASOS DE ESTUDIO



Laberinto
Dan Graham

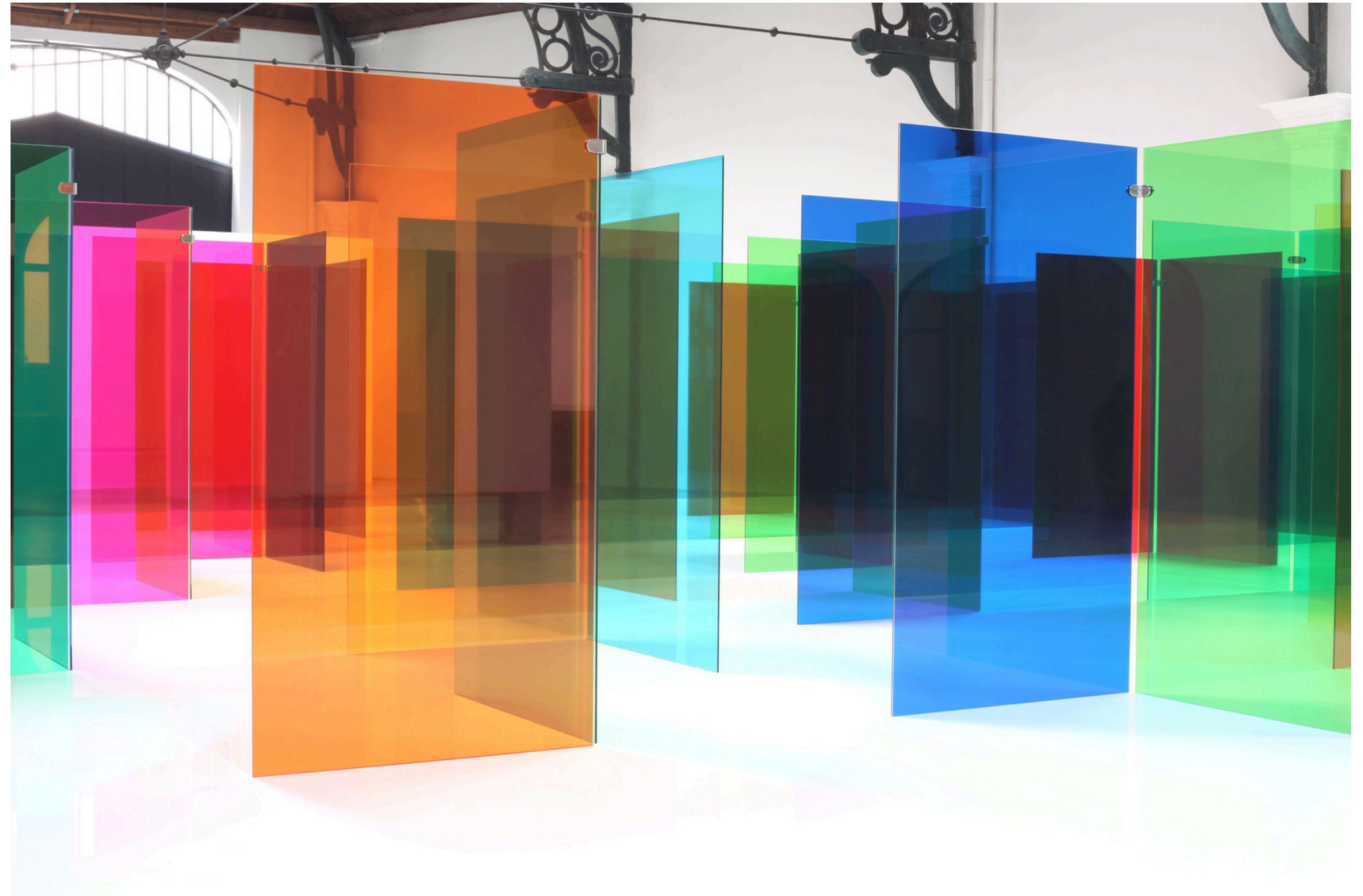
Dan Graham Pavillion
Buenos Aires 30/04/2019
Moker bvba



CASOS DE ESTUDIO



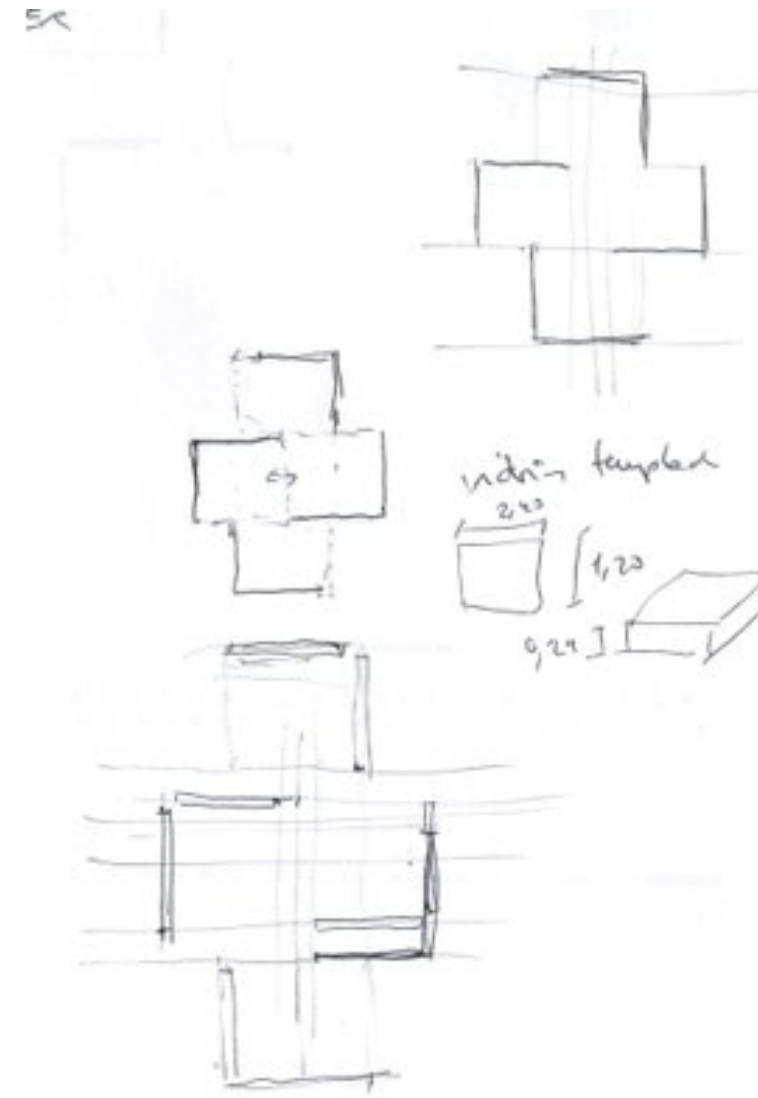
Laberinto de transcromía
(Carlos Cruz-Díez)



www.lanochedelosinvestigadores.es

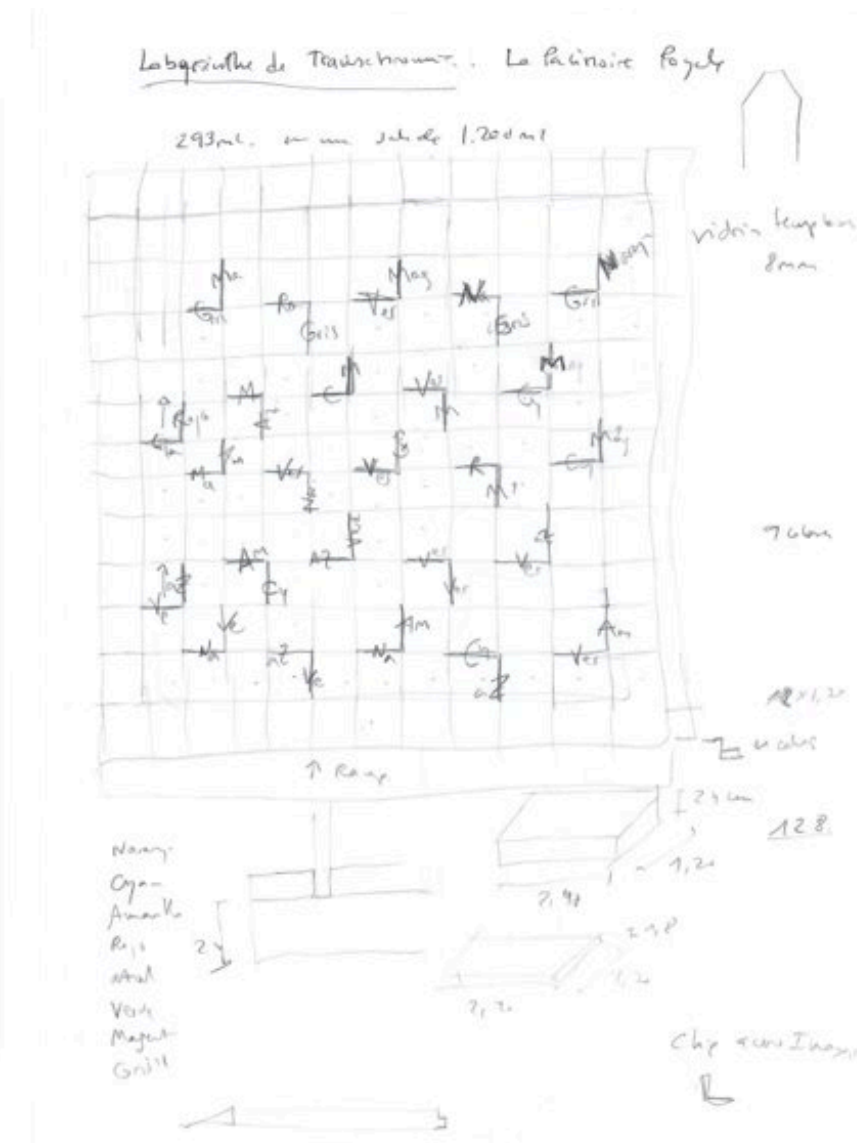
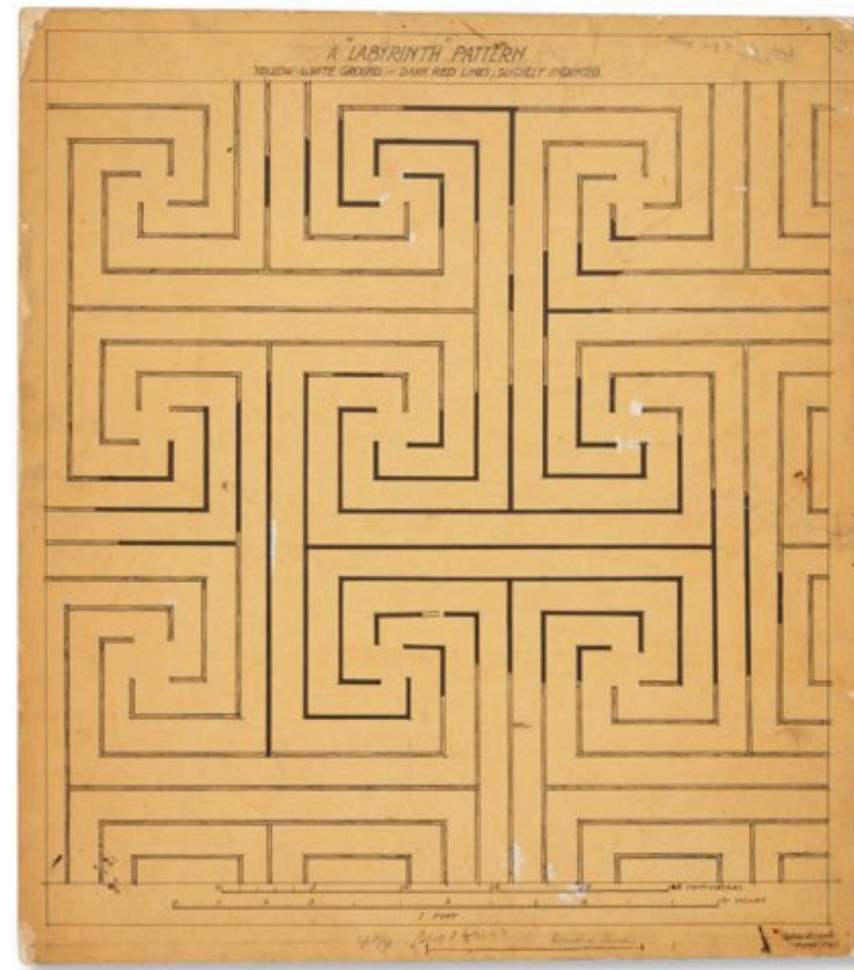


CASOS DE ESTUDIO



Fragmento de fresco con diseño de laberinto,
del Fresco del Corredor del Laberinto, Palacio de Knossos.
Yeso pintado, 1700-1600 a.C.

CASOS DE ESTUDIO



Dibujo de reconstrucción del fresco del laberinto de Knossos.
Principios del siglo 20.

EXPERIMENTACIÓN

Estos casos de estudios serán recreados lo más fielmente posible en un modelo de realidad virtual realizado con el software Unreal Engine. Esa fidelidad comprenderá la recreación de la geometría original, los materiales y condiciones de la instalación original (teniendo en cuenta que no existen en la actualidad ya que todas son efímeras).

CREATIVIDAD: Analizaremos las posibilidades de la VR para recrear fielmente las sensaciones espaciales de los recorridos laberínticos para llegar a ser tan interactivos como las instalaciones artísticas originales. Potencial creativo de la VR.

DOCUMENTAL La recreación en VR de las instalaciones artísticas constituye en sí un resultado muy relevante al mostrar espacios efímeros que ya no es posible contemplar físicamente.

Se profundizará en aspectos fundamentales para esta recreación a través de la VR para optimizar la experiencia inmersiva:

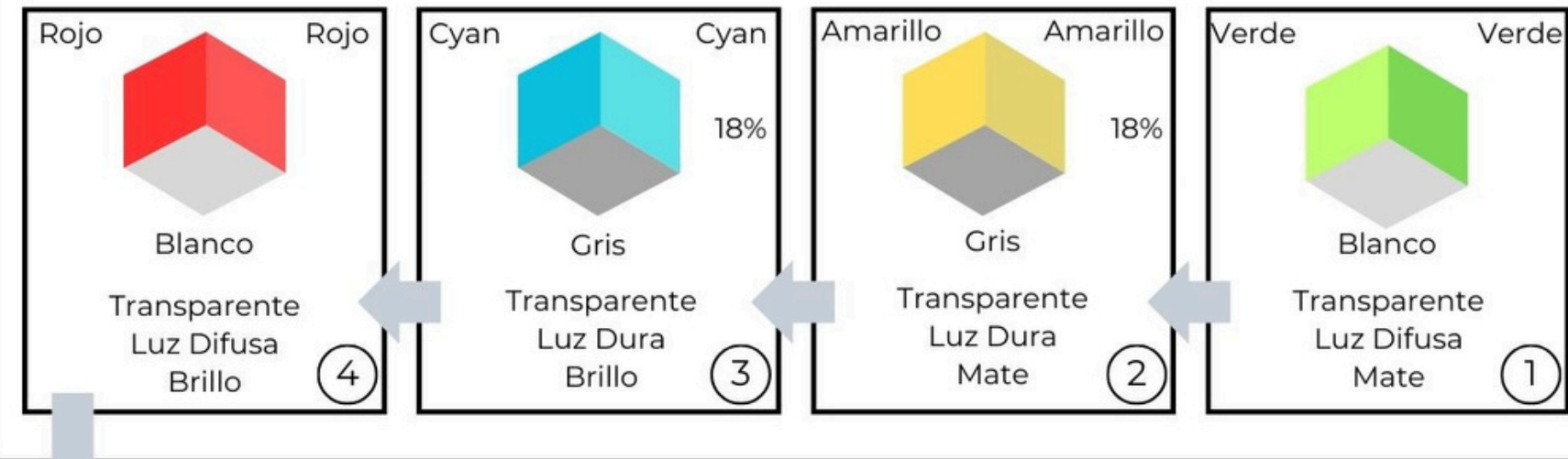
- El individuo frente al laberinto: El modo de realizar las transparencias y reflejos, teniendo en cuenta que aquello reflejado es el entorno y las personas que recorren el laberinto (incluyendo, esto es importante, a uno mismo).
- El recorrido del laberinto: Recrear un recorrido interactivo frente al carácter más contemplativo y estático de las instalaciones artísticas realizadas con tecnologías de inmersión hasta ahora.
- La materia que conforma el laberinto: materialidad, luz, color y geometría de la propuesta original.
- El entorno del laberinto: En un laberinto, el entorno siempre está presente de un modo inalcanzable y velado. Es el exterior del laberinto que se intuye, se ansía, pero no se muestra.

Carlos Pesqueira Calvo
Lidón Ramos Fabra
Emilio Delgado Martos
Eduardo Zamarro Flores
David García León
María João Durão (Universidade de Lisboa)
+Gala Giráldez Trujillo

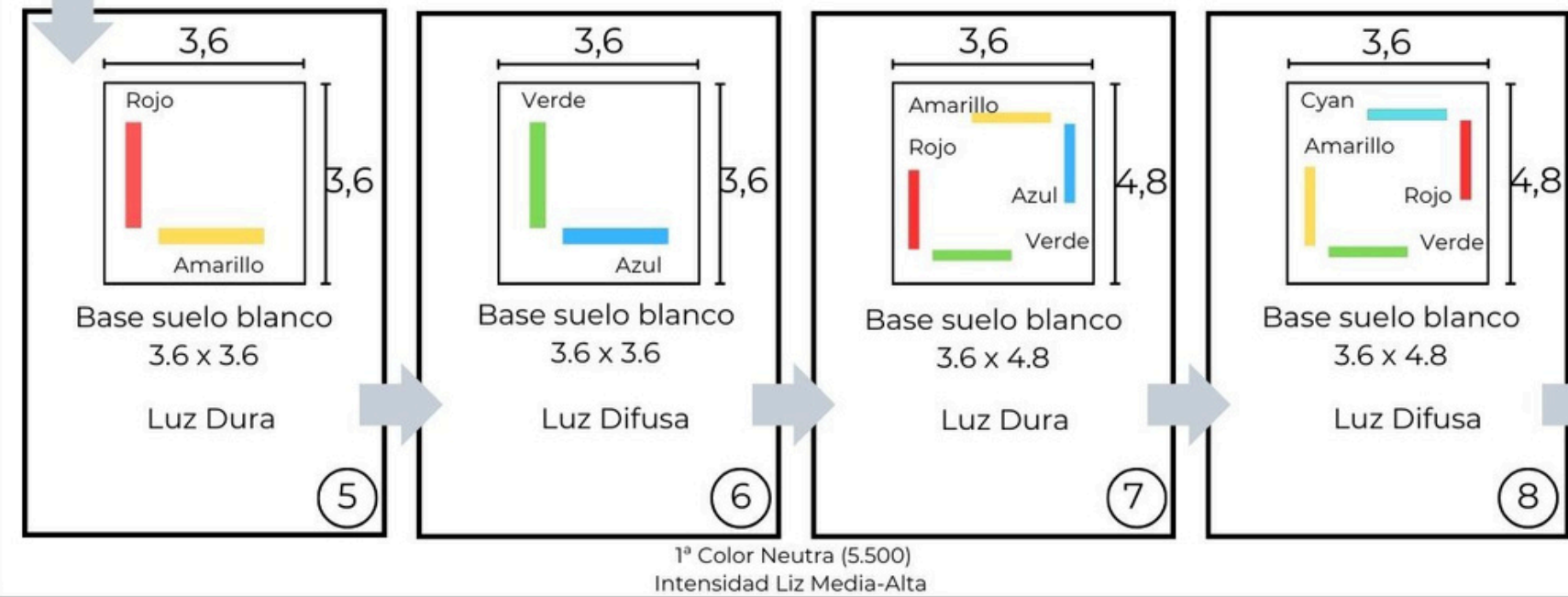


Intensidad | Variables y regulables | 200/400/600/800 Lx
 Temperatura de color | 2500/4250/5500/7000 K

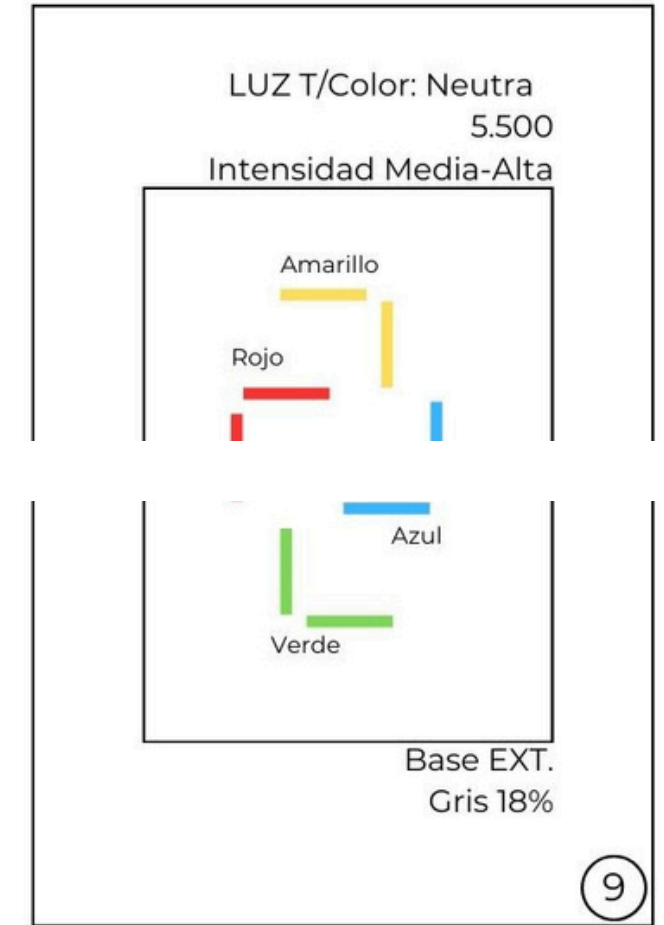
Medidas 4.80 x 4.80 m

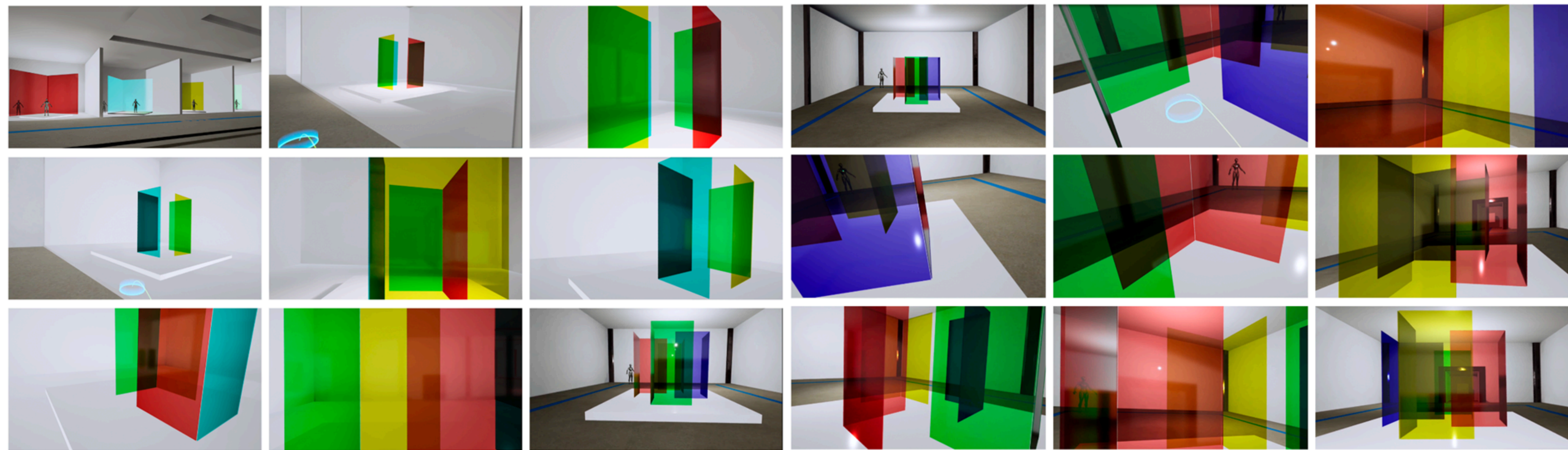


TODOS TRANSPARENTE Y BRILLO



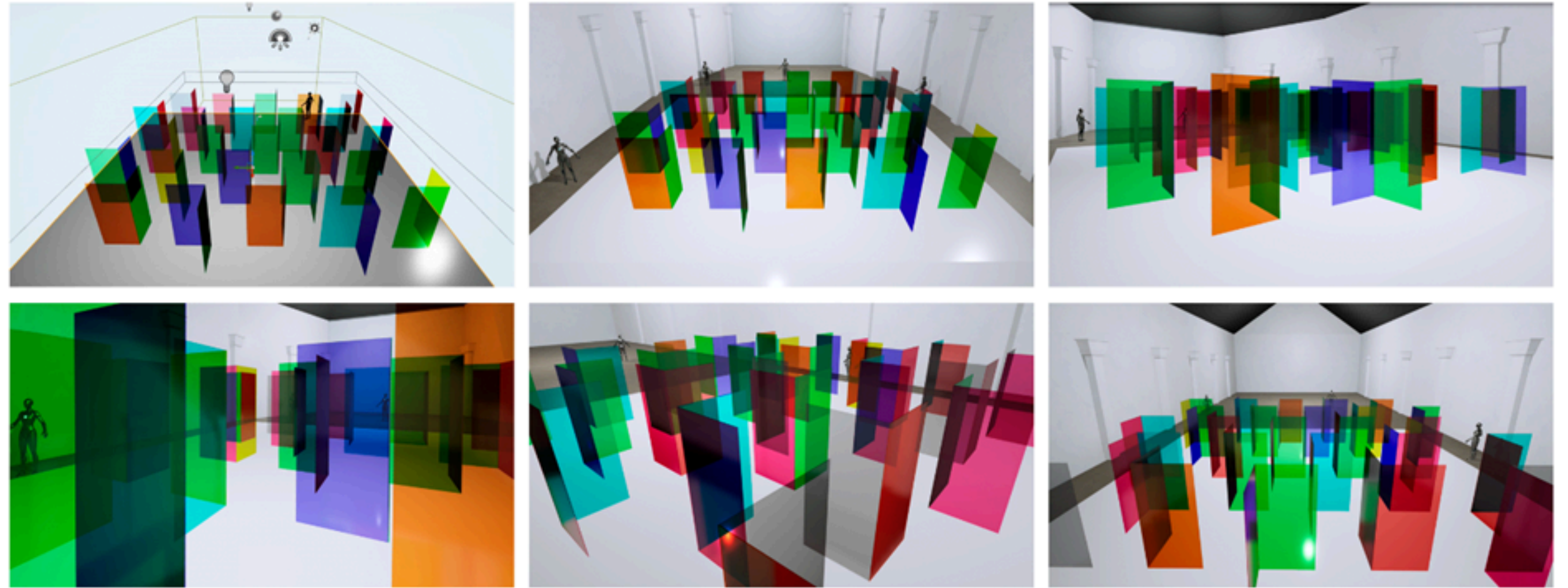
1º Color Neutra (5.500)
 Intensidad Liz Media-Alta





www.lanochedelosinvestigadores.es





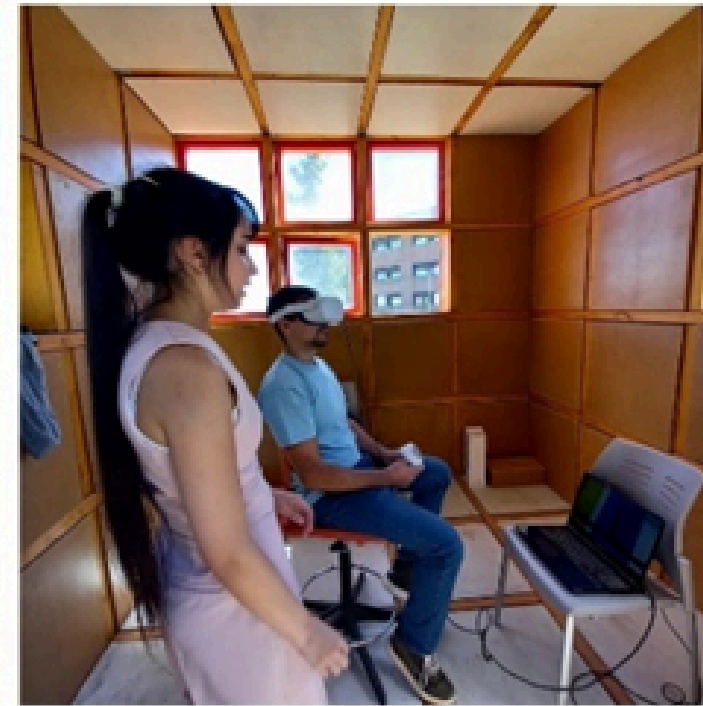
EXPOSICIÓN DE RESULTADOS

Se realizará una exposición que servirá de campo de pruebas para::

Mostrar a profesionales afines los resultados y realizar una encuesta sobre ellos. Feedback.

Investigar sobre el modo en el que este tipo de exposición virtual ha de ser mostrada (es una parte muy importante de la investigación).

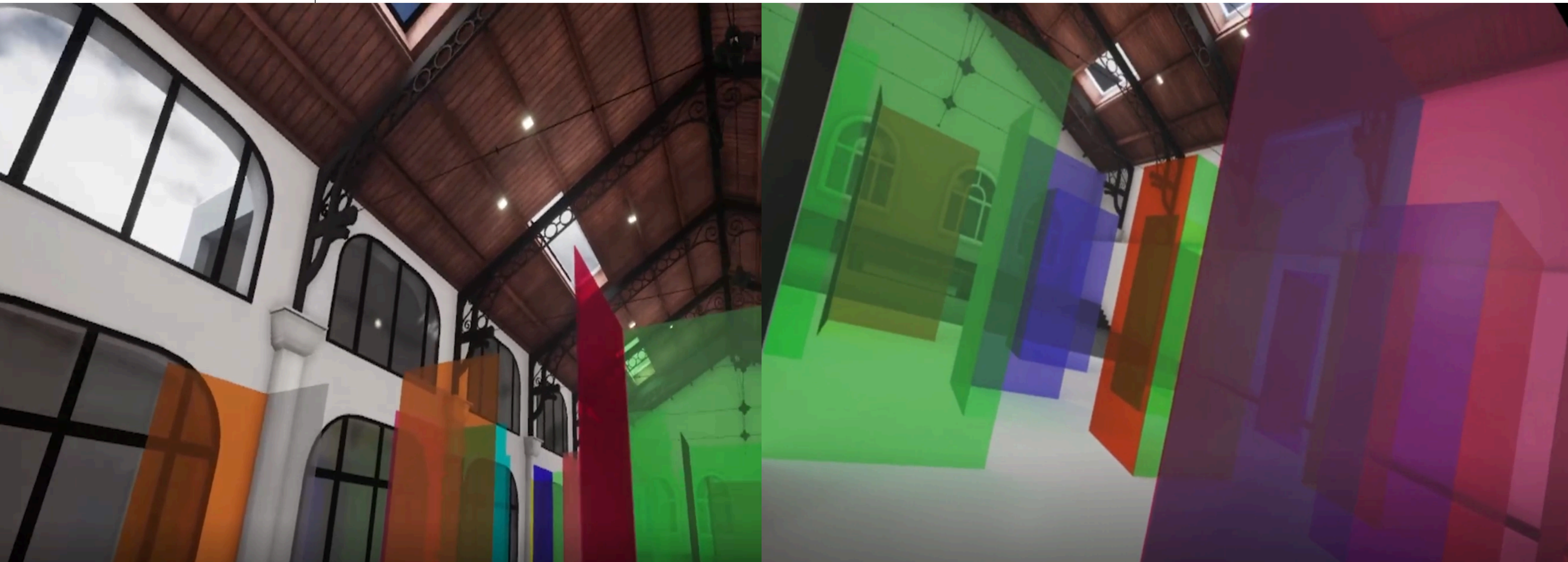




Noche Europea de los Investigadores en la UFV 29 septiembre 2023:
Virtual Maze, aplicación de la realidad virtual en las instalaciones artísticas

VIRTUAL MAZE 2023





Noche Europea de los Investigadores en la UFV 29 septiembre 2023:
Virtual Maze, aplicación de la realidad virtual en las instalaciones artísticas

VIRTUAL MAZE 2023

