



Catálogo
exposición

Virtual Maze 2.0

Catálogo Exposición

Del 25 al 27 de septiembre, experiencia inmersiva 3D, de 09:00 a 12:00 horas

Experiencia inmersiva de realidad virtual donde los participantes exploran un laberinto virtual basado en mitología. Incluye un test pre y post experiencia y mesa redonda.

Organizador: Grado en Bellas Artes UFV

Comisarios: Lidón Ramos, Carlos Pesqueira, David García León y Emilio Delgado Martos

Responsables: Lidón Ramos, Carlos Pesqueira

Otros investigadores: Emilio Delgado Martos , David García León y María João Durão

Espacio: Hall Edificio Facultad Comunicación





**XV NOCHE
EUROPEA
DE LOS
INVESTIGADORES**



UFV

Virtual Maze 2.0

Exposición, Experiencia Inmersiva y Mesa redonda

Del 25 al 27 de septiembre, experiencia inmersiva 3D, de 09:00 a 12:00 horas

Mesa redonda el 27 de septiembre, a las 12:00 horas

Experiencia inmersiva de realidad virtual donde los participantes exploran un laberinto virtual basado en mitología. Incluye un test pre y post experiencia y mesa redonda.

Organizador: Grado en Bellas Artes UFV

Comisarios: Lidón Ramos, Carlos Pesqueira, David García León y Emilio Delgado Martos

Responsables: Lidón Ramos, Carlos Pesqueira

Otros investigadores: Emilio Delgado Martos , David García León y María João Durão

Espacio: Hall Edificio Facultad Comunicación



fundación para el
conocimiento
madri+d



VIRTUAL MAZE 2.0

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

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

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.

La reciente aparición de la Realidad virtual (VR) como mecanismo espacial de inmersión, supone un nuevo hito en las instalaciones artísticas en concreto. La naturaleza efímera de estas instalaciones, generalmente concebidas para ser físicamente realizadas para desaparecer después de un tiempo, supone que paradójicamente pueden permanecer inalteradas a través de la VR

Estudiaremos y analizaremos cómo ha de ser concebida la materia virtualmente para que esos laberintos puedan ser concebidos como una instalación inmersiva en la que la materia (virtual) en este caso nos pueda conducir por un espacio que en teoría es inmaterial.

Como primera aproximación, en la fase previa del proyecto VIRTUAL MAZE, nos hemos centrado en un caso de estudio concreto, el laberinto de Carlos Cruz Díez, por su complejidad material y espacial. Esta instalación artística fue recreada lo más fielmente posible en un modelo de realidad virtual realizado con el software Unreal Engine. Esa fidelidad comprendía la recreación de la geometría original, los materiales y condiciones de la instalación original (teniendo en cuenta que no existe en la actualidad ya que es efímera).

El fin es analizar 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

Actualmente se están analizando los resultados para analizar 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,
- -El recorrido del laberinto:
- -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.

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 realizará una exposición que muestre dichos espacios.

En esta segunda fase del proyecto VIRTUAL MAZE 2.0, se pretende explorar las posibilidades de la Realidad Virtual como herramienta creativa las instalaciones artísticas creadas a partir de esta herramienta. Esto nos abre un nuevo paradigma en el que la obra de arte ha de ser creada en conjunto por un grupo de profesionales, dirigido por un artista como parte generadora de la idea de la obra.

Equipo Virtual Maze 2.0



Carlos Pesqueira Calvo
IP Virtual Maze 2.0
UFV



Lidón Ramos Fabra
IP Virtual Maze 2.0
UFV



Emilio Delgado Martos
Investigador Virtual Maze 2.0
UFV



David García León
Investigador Virtual Maze 2.0
UFV



María João Durão
Investigadora Virtual Maze 2.0
ULisboa



Carlos Cruz-Diez

Cruz-Diez propone el color como una realidad autónoma, evolutiva donde la implicación de nuestros sentidos revela acontecimientos cromáticos en desarrollo. Acontecimientos que tienen lugar en el espacio y en el tiempo real, sin anécdotas ni referencias, desprovisto de simbología, sin pasado ni futuro, en un presente perpetuo. Sus obras nos invitan a otra relación de conocimiento, donde el espectador puede descubrir su capacidad de crear y destruir el color con sus propios medios perceptivos, encontrar su propia resonancia afectiva y vivir una experiencia individual.

Cruz-Diez mismo se describe como un artista que practica la disciplina del investigador, “porque los soportes que he logrado estructurar son fuente de sorpresas y de imponderables... En mis obras nada está hecho al azar, todo está previsto, programado y codificado. La libertad y lo afectivo sólo cuentan a la hora de elegir y combinar los colores, tarea a la que impongo una única restricción: ser eficaz en lo que quiero decir. Es una integración de lo racional y lo afectivo. Yo no me inspiro: reflexiono.”

Su investigación, fundamentada en tres condiciones cromáticas, sustractiva, aditiva y refleja, se desarrolla en: Couleur Additive, Physichromie, Induction Chromatique, Chromointerférence, Transchromie, Chromosaturation, Chromoscope and Couleur à l’Espace.

Cada una de estas investigaciones responde a comportamientos distintos del color. Sus obras figuran, entre otras importantes instituciones, en las colecciones permanentes del Museum of Modern Art (MoMA), Nueva York ; Tate Modern, Londres ; Musée d’Art Moderne de la Ville de Paris ; Centre Pompidou, París ; Museum of Fine Arts, Houston ; Wallraf-Richartz Museum, Colonia ; Geffen Contemporary, Museum of Contemporary Art (MOCA), Los Angeles ; Hirshhorn Museum and Sculpture Garden, Washington, D.C ; Louisiana Museum of Modern Art, Humlebæk.

“Mi proyecto de vida incluía la pintura y la familia al mismo tiempo” escribió Carlos Cruz-Diez en sus memorias Vivir en arte, recuerdos de lo que me acuerdo (2014). Como artista, esposo, padre y abuelo, Cruz-Diez cumplió ampliamente su proyecto. Animados por su ejemplo y por el afecto, la familia se mantiene unida trabajando con el importante apoyo de los equipos de las empresas familiares, en la gerencia del patrimonio, así como en la promoción, la conservación y la difusión de la obra y las ideas del Maestro.

Existen mil y una definiciones sobre la realidad virtual. Existen de tres tipos representativos: realidad aumentada (AR), realidad virtual (VR) y la realidad extendida (ER). Nos centraremos en esta última ya que es la que mejor sirve a nuestros objetivos.

Pero primero debemos entender en qué consiste la realidad virtual, que es la denominación genérica en la que se engloban todas ellas.

En palabras de López-Pellisa (López-Pellisa, 2015, p.20.): “La realidad virtual es un entorno sintético, generado por gráficos computacionales, con el que tenemos la capacidad de interactuar y sentirnos inmersos de un modo polisensorial en tiempo real”.

La realidad virtual trata constantemente, mediante efectos digitales, de “engañar” a nuestro cerebro para traducir aquello que emite en algo que podemos entender como una realidad. En este caso nunca llegamos a perder la conciencia de lo tangible, del espacio real. Las referencias externas, como las gafas, trajes o cascos nos servirán de asidero a la realidad.

Aunque pueda parecer que algunos términos están obsoletos, debemos tener en cuenta que las cuestiones básicas planteadas por Cadoz cuando habla de “entrar en nuestras representaciones” siguen vigentes desde 1994.

REALIDAD VIRTUAL

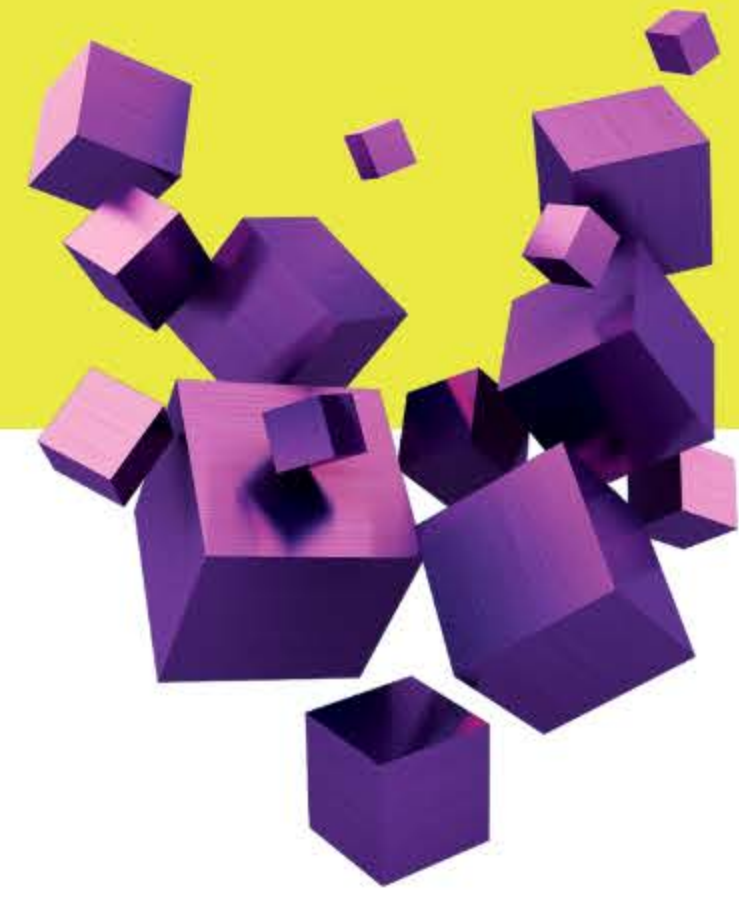


Hay un salto sustancial en cuanto a la tecnología que se utiliza, pero no en los aspectos que nos ayudan a comprender las estrategias utilizadas por este tipo de tecnología.

Esta es una aproximación a tres tipos de realidades de las que vamos a hablar a lo largo del texto.

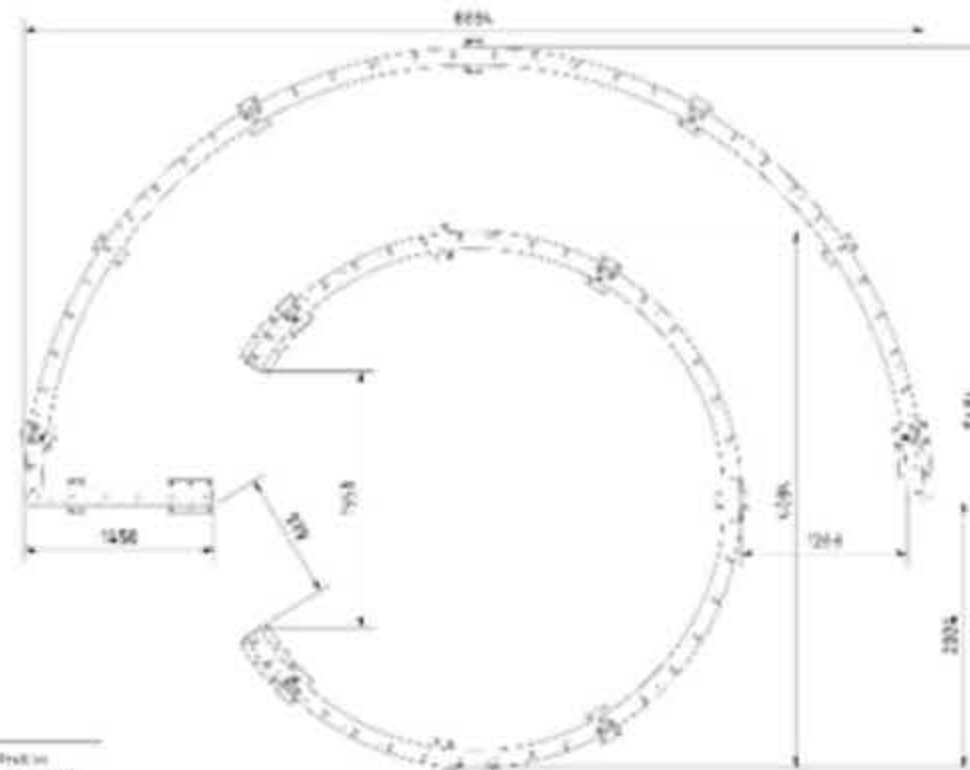
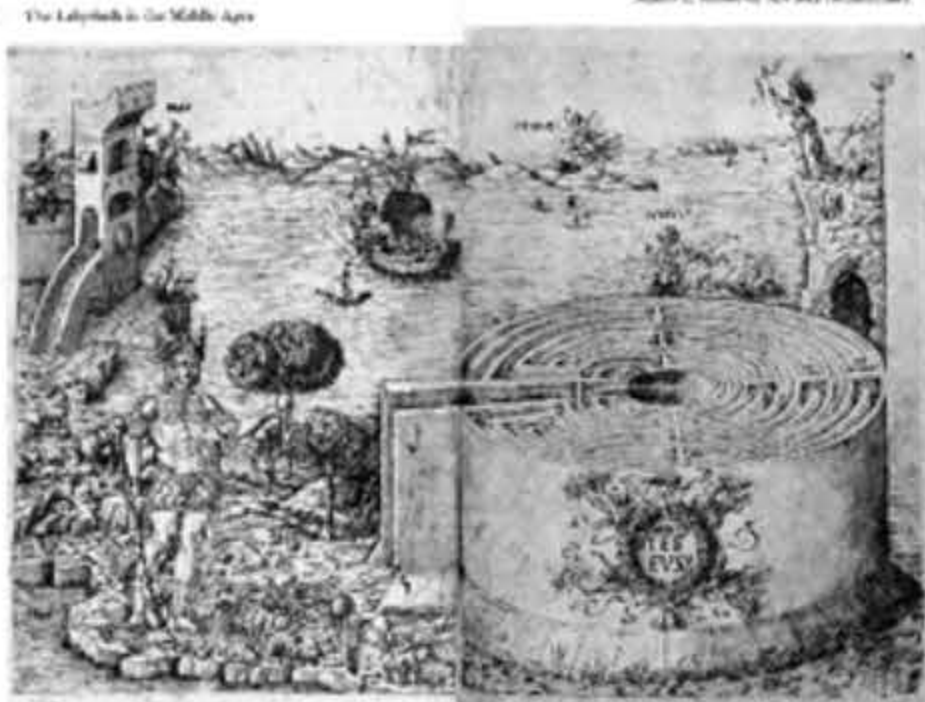
A diferencia de otras herramientas habituales utilizadas en el arte, la VR es una herramienta que permite multitud de aproximaciones a un mismo objetivo. Trataremos a la VR como un todo, siendo conscientes de la complejidad de los procesos previos necesarios para la consecución de esta realidad, entre otros, la utilización de programación, y distintos softwares necesarios para llegar al resultado deseado.

REALIDAD VIRTUAL



Estaríamos equivocados si pensásemos que el objetivo último es lo virtual en sí mismo. Por el contrario, es un tipo de herramienta que puede vertebrarse sobre metodologías más tradicionales provocando un enriquecimiento de la obra. Este es uno de sus mayores atractivos. No se trata tanto de alegar cierta obsolescencia de las metodologías tradicionales, sino de observar la VR como una herramienta más en las manos del artista. No se incluirá en este caso a todo tipo de artistas, sino más bien se centrará el foco en aquellos artistas que pretenden introducir al espectador en un mundo propio.

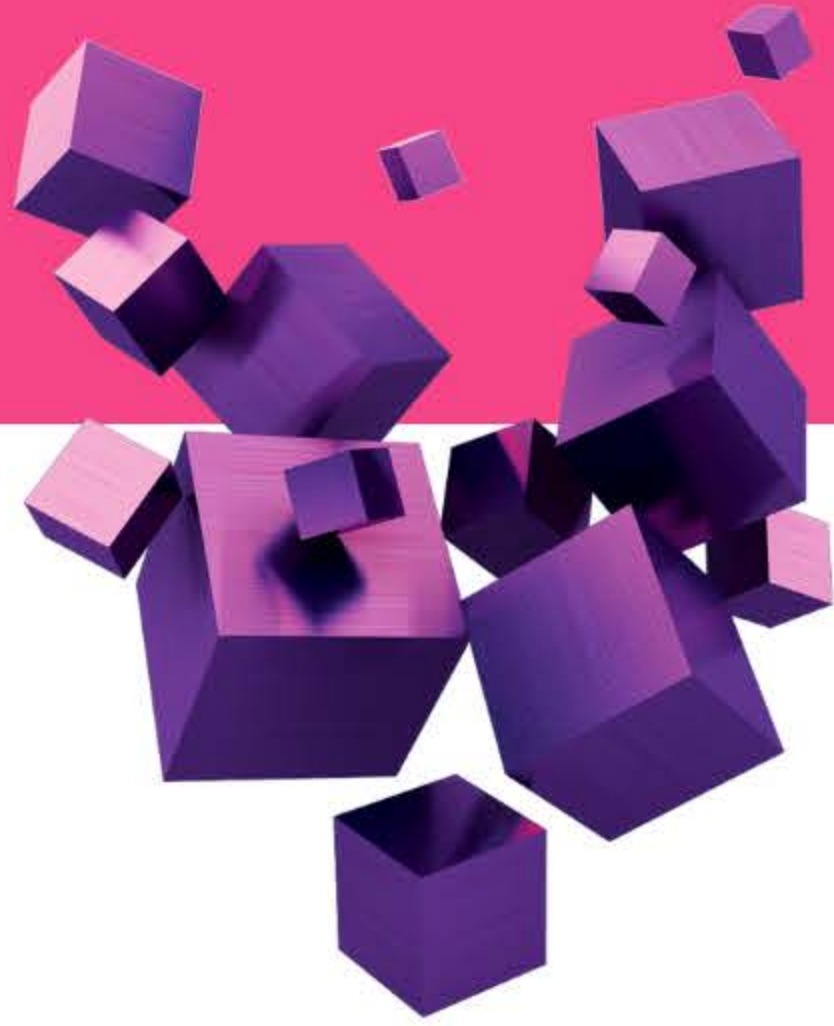
Es precisamente una de sus características más atractivas, en su representación del mundo, las leyes físicas son susceptibles de ser cambiadas, son un constructo que debe ser racionalizado para poder llevarse a cabo. Sin obviar las barreras técnicas que aún hoy existen, podemos llegar a encontrarnos ante un universo posible dependiente de las capacidades creativas del artista.



Este tipo de representación propuesta se aleja de la representación del mundo más literal, pues la VR nos deja tomarnos ciertas licencias necesarias al utilizarla como herramienta representativa de una diversidad artística no siempre normativa.

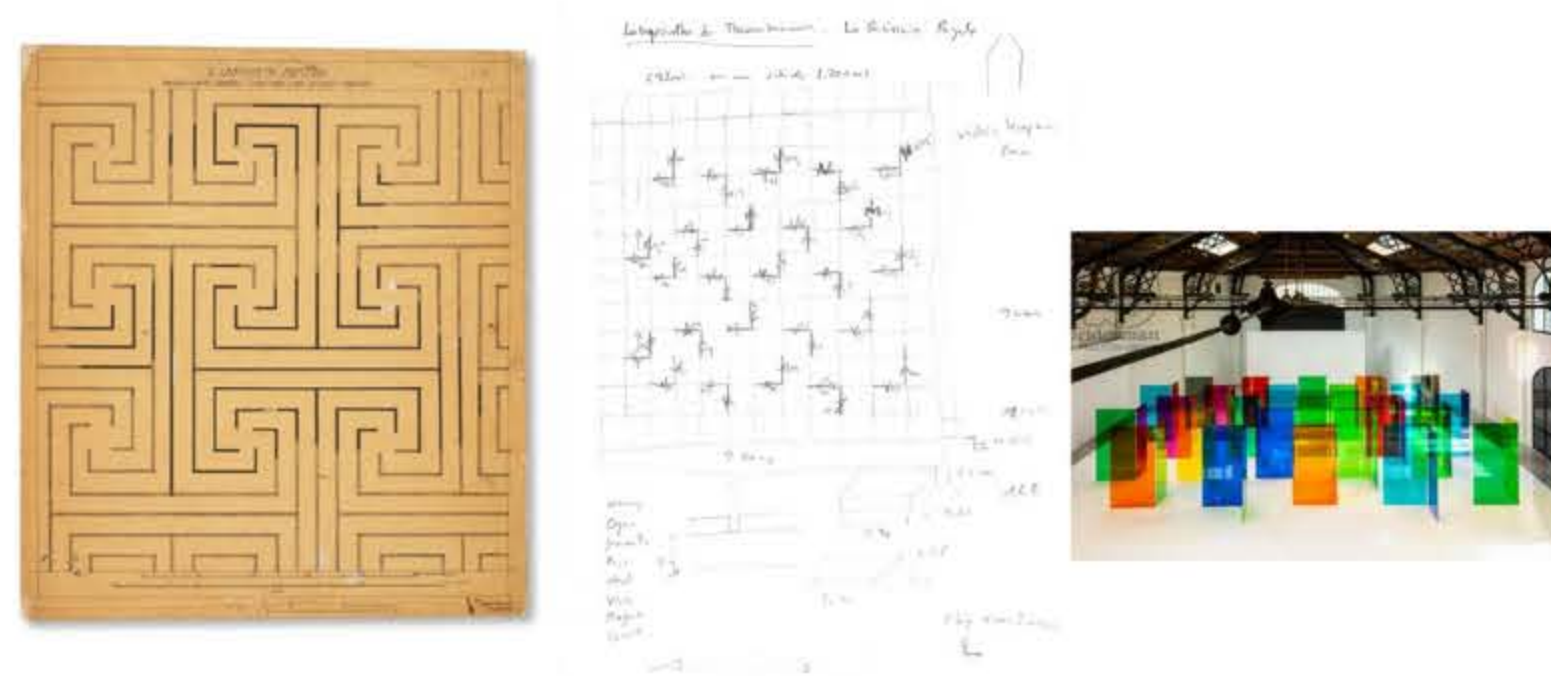
Dibujo de laberinto de Creta. Maso Finiguerra, (1460)_ Whirkigig. Dan Graham, (1992)

VIRTUAL MAZE 2.0



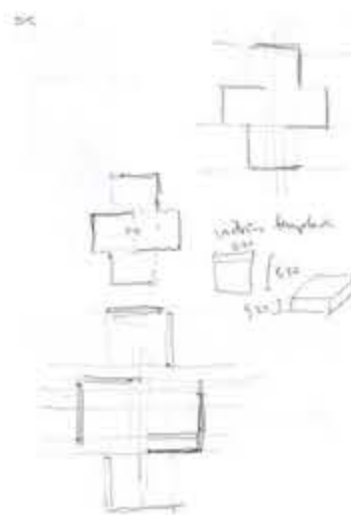
El proyecto VIRTUAL MAZE se centra en la reproducción de instalaciones efímeras que en su momento fueron un hito en su campo por diversas consideraciones como los nuevos materiales utilizados, la luz, el reflejo o el recorrido. Tres instalaciones nos sirvieron de punto de partida como casos de estudio. Mies van der Rohe, con su Café “Terciopelo y seda”, Dan Graham con su “Laberinto” en la que relaciona la ciudad con el laberinto o Carlos Cruz-Díez que a través del color y la transparencia genera laberintos visuales donde el espectador se pierde por la superposición del color.

La complejidad del proyecto no solo viene dada por la reinterpretación/reconstrucción de la obra sino por los problemas matéricos que plantea y las soluciones a las que deberemos enfrentarnos. Las superficies translúcidas, los materiales reflectantes y la propia naturaleza de la luz es parte de la problemática a la que nos enfrentaremos.



Dibujo de reconstrucción del fresco del laberinto de Gnosos, (Principios s.XX)_ Laberinto de Trascromía. Carlos Cruz-Díez, (2019).

Este lenguaje, la realidad virtual, nos permitirá investigar no solo en la parte tangible anteriormente mencionada, sino también en la propia naturaleza del laberinto cuando pasa de lo estructural y lo matérico a lo virtual. Los desafíos técnicos que este paso implica será uno de los principales retos a los que nos enfrentaremos como grupo y uno de los puntos clave de la investigación, así como del diseño del proyecto.

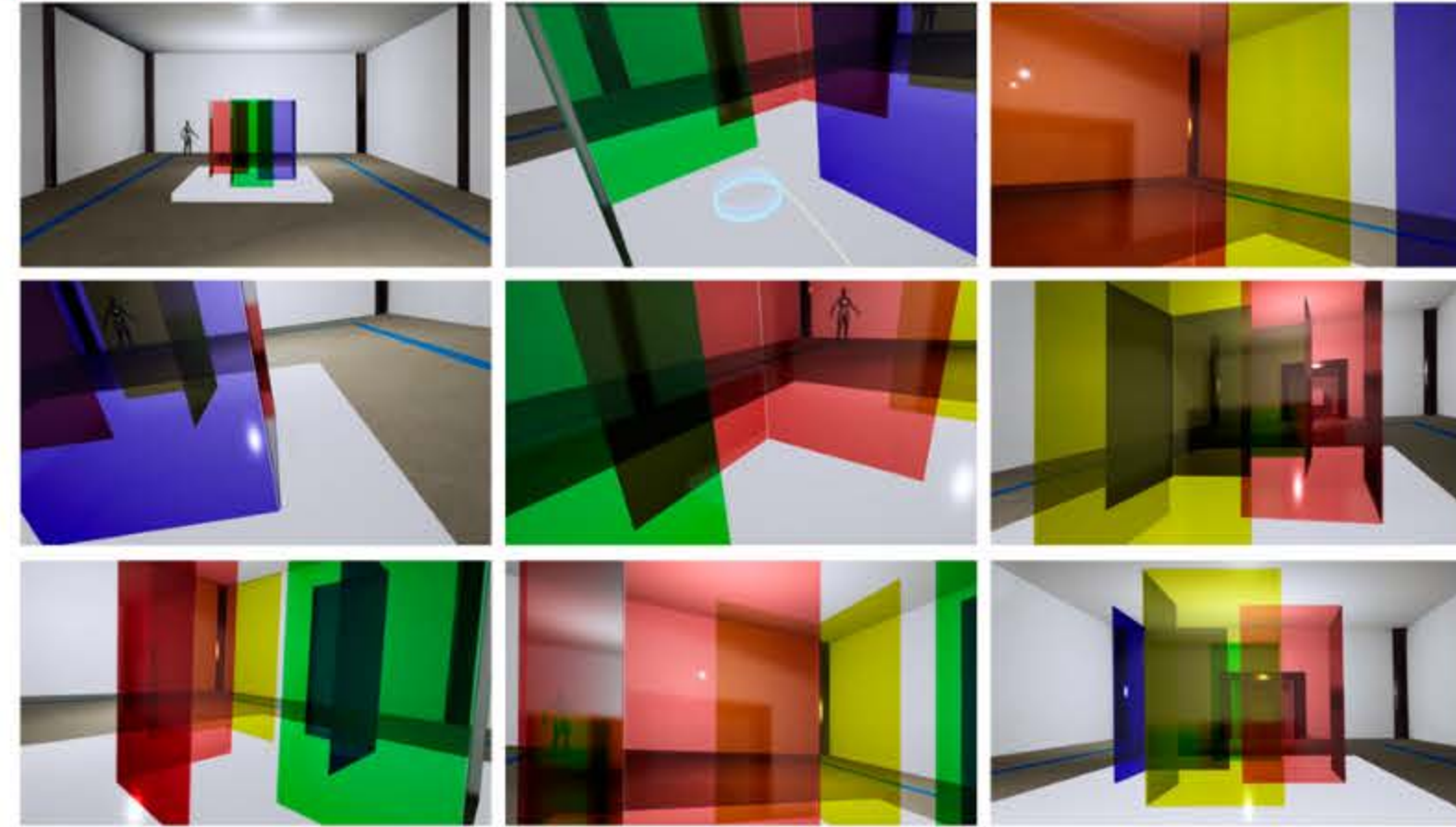


Fragmento de fresco con diseño de laberinto del Fresco del Corredor del Laberinto, Palacio de Gnosos, (1700-1600 a.C.)_Laberinto de Trascromía A. Carlos Cruz-Díez, (1965-2017).



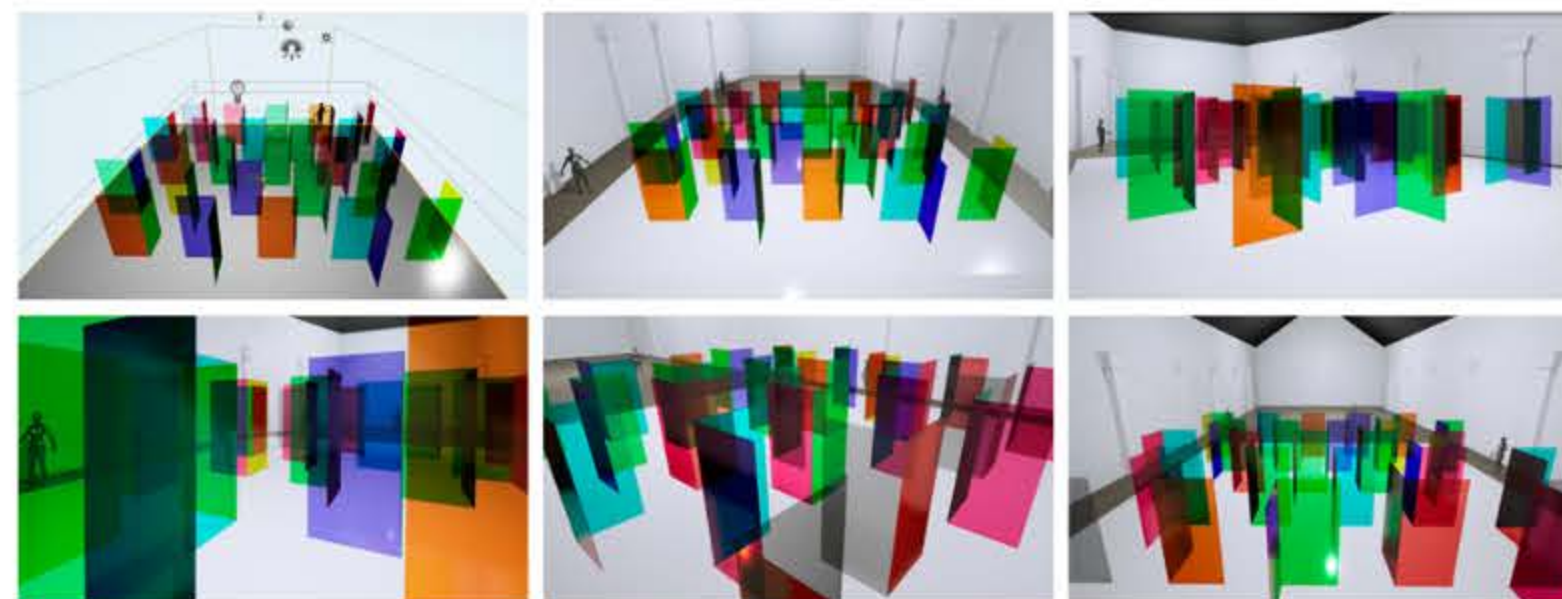
VIRTUAL MAZE 2.0

Se trata de un campo en el que queda mucho por explorar y en el que, a pesar de los avances técnicos, en los que la intervención del sujeto, el color y la transparencia serán claves. Finalmente se decidió abordar en el proyecto el desarrollo de una de estas instalaciones en la que se integrarán los aspectos visuales, mitológicos y técnicos planteados. La obra Laberinto de Carlos Cruz-Díez.



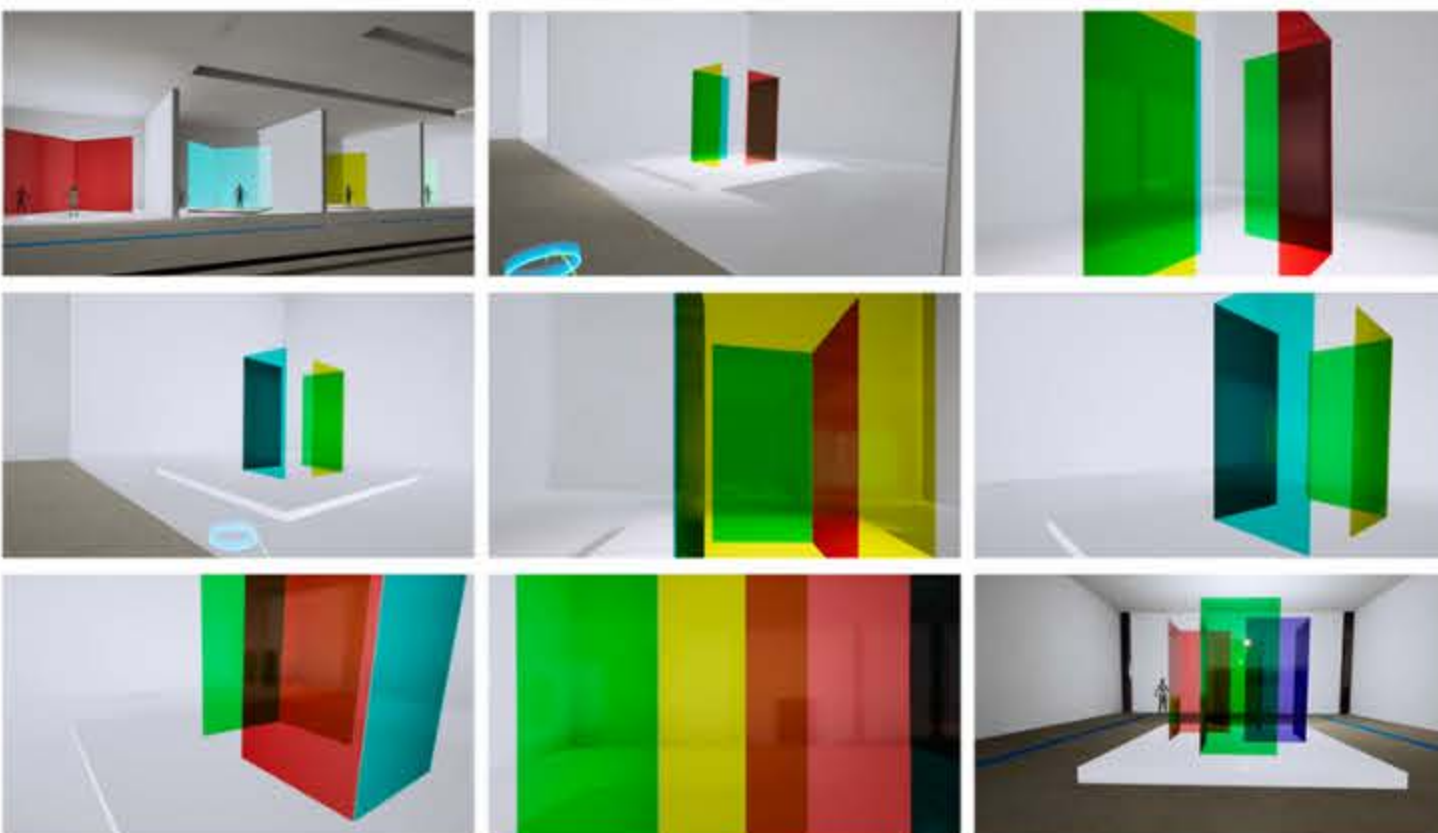
Posteriormente se aplicaron los resultados a una versión simplificada de la obra de Carlos Cruz-Díez. Esta obra está compuesta de cuatro diedros de vidrio coloreado sobre una plataforma blanca.

Recreación virtual VIRTUAL MAZE sobre la versión simplificada de Laberinto de Trascromía. Carlos Cruz-Díez, (2023)



Recreación virtual VIRTUAL MAZE sobre el Laberinto de Trascromía. Carlos Cruz-Díez, (2023)

La versión final es una fiel reconstrucción de la obra Laberinto de Carlos Cruz-Díez en VR que ha sido mostrada al público para su evaluación a través de un cuestionario. Actualmente nos encontramos finalizando este proceso para poder comenzar con el de evaluación.



Primeras aproximaciones del proceso empírico VIRTUAL MAZE sobre el Laberinto de Trascromía. Carlos Cruz-Díez, (2023)

En una primera fase se realizaron pruebas de iluminación, color, material, transparencias y reflejos en piezas simples. Primero en un diedro y posteriormente en dos de ellos enfrentados.

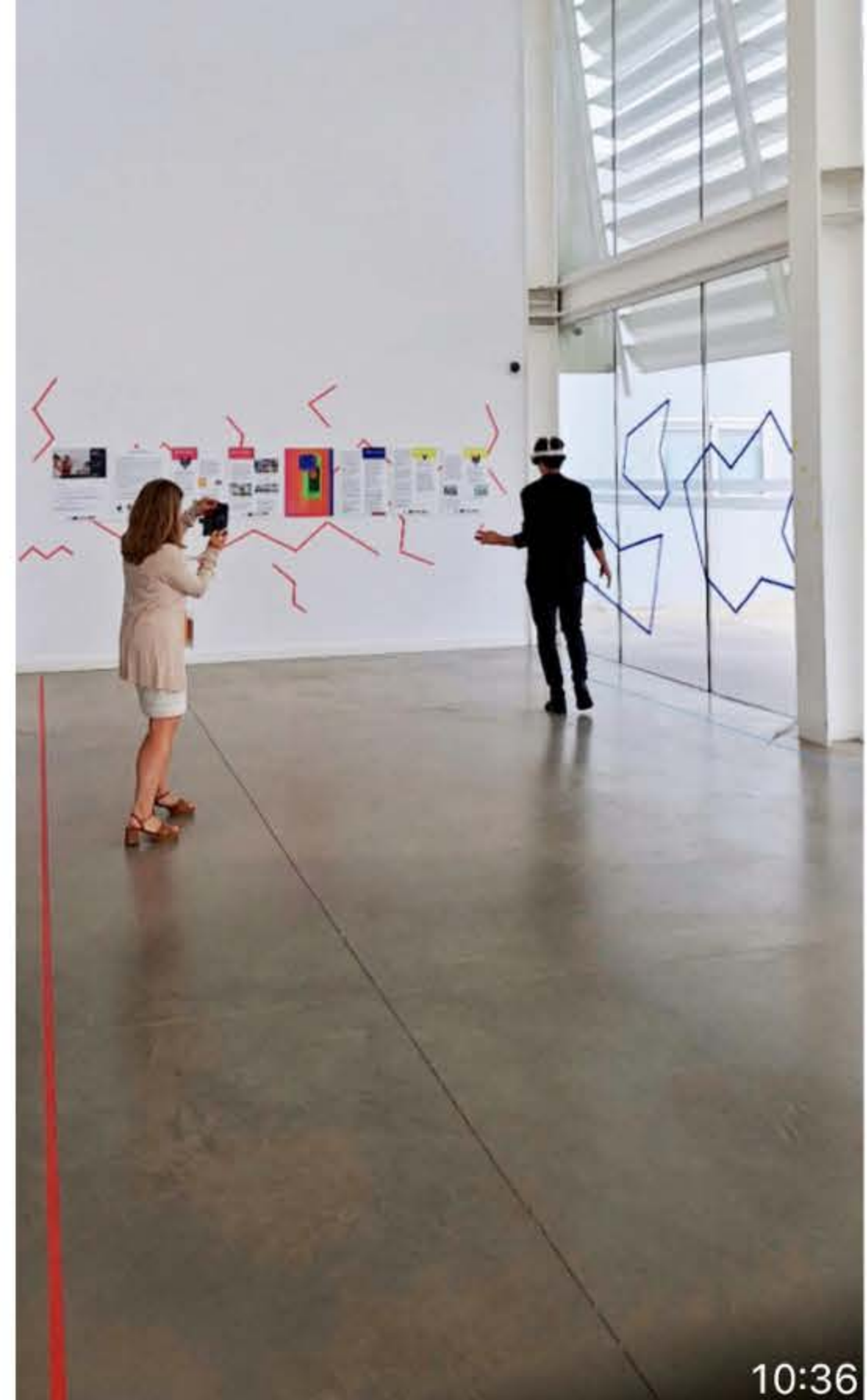


fundación para el conocimiento **madri+d**



Fuente : Virtual Maze

VIRTUAL MAZE 2.0



Imágenes de la exposición , la experiencia y la mesa redonda Virtual Maze 2.0
Septiembre 2024

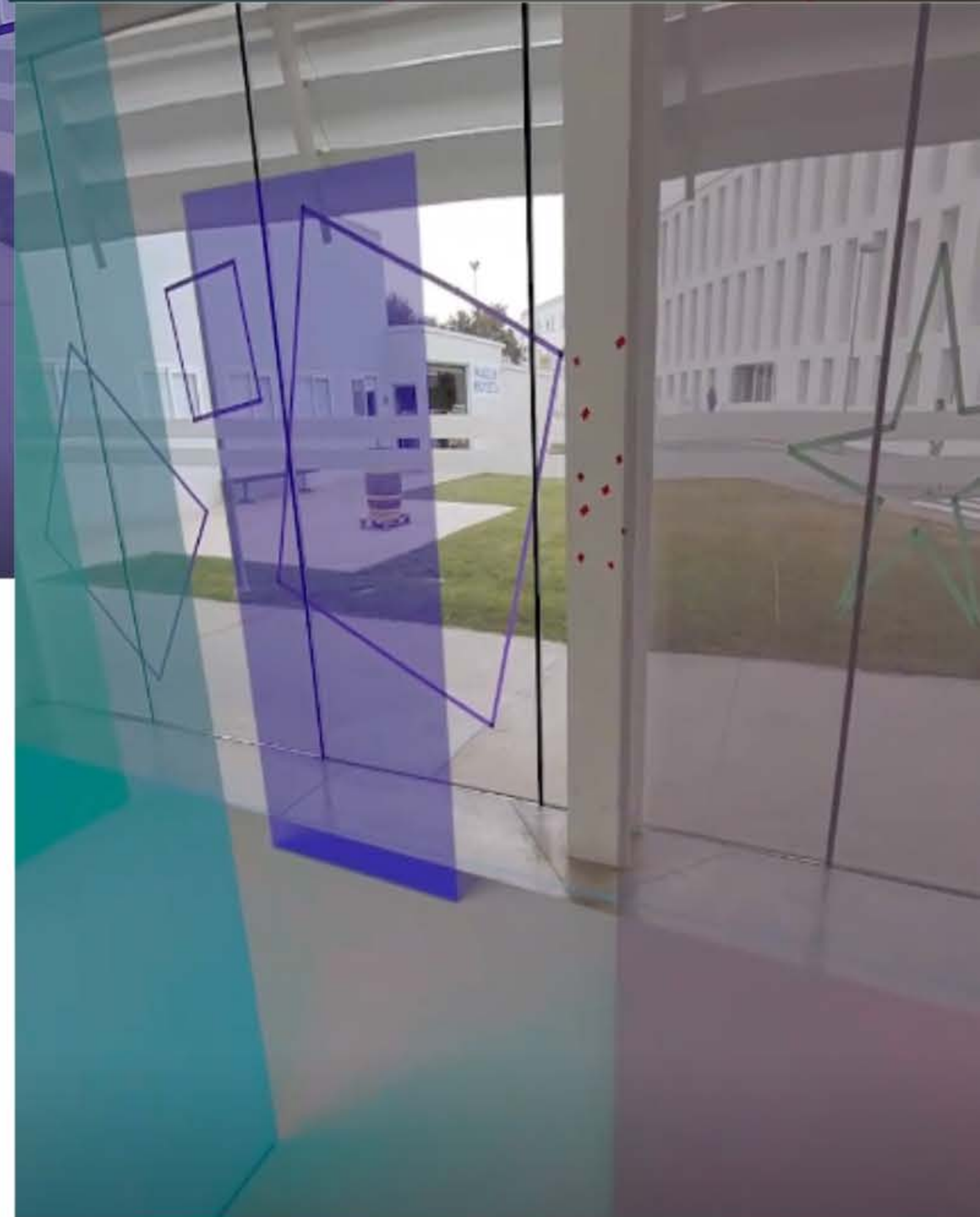
Recreación virtual VIRTUAL MAZE sobre la versión simplificada de Laberinto de Trascromía. Carlos Cruz-Díez, (2023)



fundación para el
conocimiento
madrid



VIRTUAL MAZE 2.0



Imágenes de la exposición, la experiencia y la mesa redonda Virtual Maze 2.0
Septiembre 2024

Recreación virtual VIRTUAL MAZE sobre la versión simplificada de Laberinto de Trascromía. Carlos Cruz-Díez, (2023)



fundación para el
conocimiento
madrid



Fuente : Virtual Maze