Ángel Moya Heredero

Architect and Audiovisual Designer



Presentación.

SPACES TELLERS

ÁNGEL MOYA HEREDERO. Arquitecto y Desarrollador Audiovisual.

Arquitecto por la Universidad de Barcelona, donde trabajé como becario asistiendo al profesorado durante varios años en la ETSAB (Universidad Politécnica de Cataluña). Mis inquietudes por el cine y el audiovisual me llevaron a unirme al Máster MaIsca (Master in Art of Image Síntesis and Computer Animation, en la UIB). Mi obra "Obsesión", ha sido exhibida en varios festivales nacionales tales como "Short-Latino", "Es Baluard" y el "Festival Baumann". Paralelamente he colaborado en desarrollo de diferentes espacios de exposición, tales como el workshop de fotografía de "Ricardo Santonja" en la ETSAB e hice el proyecto museográfico del pintor Joan Ill en la "Biennale art Spaces in New York 2013".

En el campo de la arquitectura he desarrollado trabajos para varios arquitectos conocidos tales como; Carlos Ferrater en el video de promoción de "10 años de Cátedra Blanca". López-Rivera arquitectos en el desarrollo volumétrico de la propuesta del Concurso "Zurich Insurance 2012 International Competition". Colaboración continua con el arquitecto mallorquín Joan Verger Ginard. Y en el ámbito académico con el arquitecto catalán Luís Ángel Domínguez.

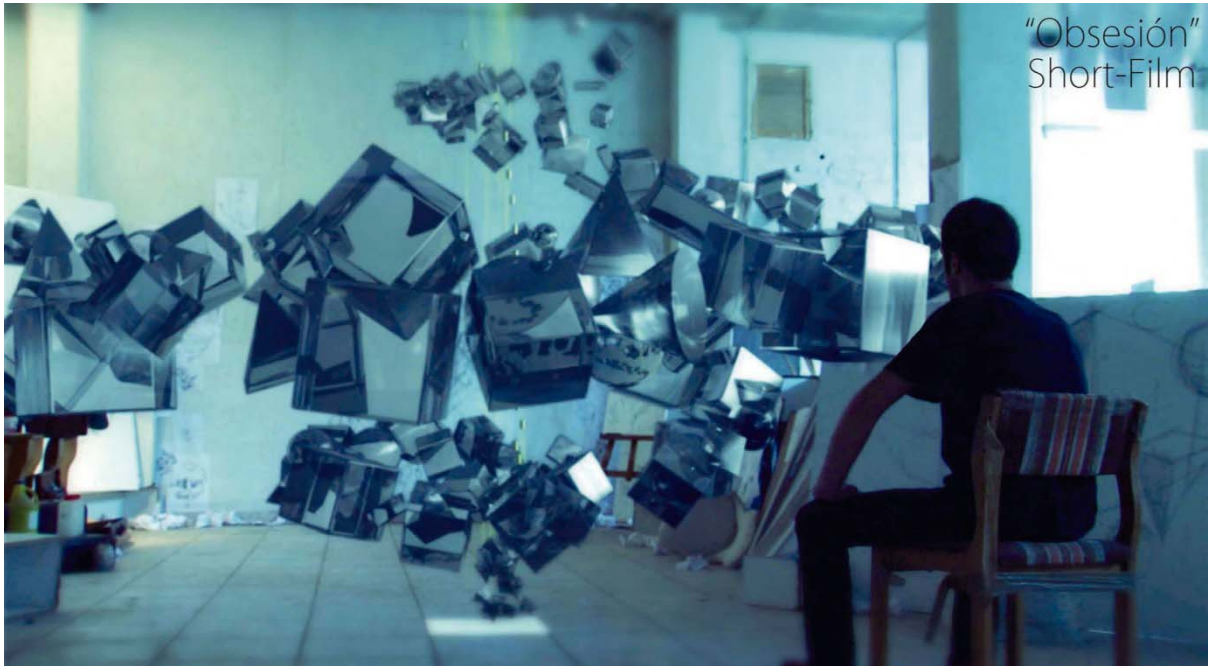
El reconocido diseñador de personajes de películas Carlos Granjel, profesor del máster MaIsca, cuya trayectoria profesional ha estado vinculada a directores tales como Tim Burton y Steven Spielberg, me influyó notablemente en el planteamiento de este proyecto que linda entre la arquitectura y el audiovisual.

En 2011 fui galardonado con el premio nacional de Microsoft "WP7-HUB", en el apartado Audiovisual. El proyecto consistía en el desarrollo de una aplicación que mostraba el repertorio arquitectónico de Mallorca.

El objetivo y ámbito de estudio.

Se plantea investigar sobre las nuevas formas de entender y transmitir la arquitectura y el arte. Las nuevas tecnologías nos permiten interactuar con elementos virtuales, ver espacios aún inexistentes, visualizar esculturas en movimiento, caminar por lugares que cambian de tamaño a nuestros pasos y un sinfín de ensoñaciones. El proyecto tiene como objetivo ser un patio de recreo y de trabajo a través de la inmersión virtual. El lugar entre lo audiovisual, la tecnología y la arquitectura es el punto de partida. Se pretende plantear una nueva perspectiva de transmisión de conceptos arquitectónicos a través del audiovisual; mediante gafas virtuales, un lápiz de escritura tridimensional y un discurso sonoro, con el objetivo de alcanzar sensaciones en el receptor de este discurso. Utilizando las técnicas audiovisuales del cine y los videojuegos buscaremos transmitir emociones a través de nuevas formas de expresión.

Las técnicas cinematográficas nos permiten entender y contar historias humanas, convirtiéndonos en "narradores de historias" o "StoryTellers". Y esta investigación buscará cómo las nuevas tecnologías nos permitirán contar lugares que aún no existen permitiéndonos llegar a ser "narradores de espacios" o “SPACES TELLERS”



El marco teórico y conceptual.

Precedentes _ Los cambios y la sociedad

Creo que el momento actual guarda muchas similitudes con el choque entre los siglos XIX-XX y el nacimiento del arte moderno. En 1851 se celebró la primera “Gran Exposición de Londres”; una presentación de los diferentes aspectos más avanzados de multitud de países. Fue un encuentro en el que se mostraron los mejores avances mundiales de arte, maquinaria, industria y en definitiva una muestra de la ilimitada imaginación humana. Este evento se repitió a lo largo de gran parte de Europa. Más tarde en 1889 se construyó la Torre Eiffel en París. Una muestra extraordinaria de la modernidad, un emblema indiscutible de la máquina, no diseñada por un Arquitecto sino por un Ingeniero. Se convirtió en el coloso de la Modernidad. La máquina como protagonista del avance del ser humano.

1895_ El progreso tecnológico confirmaba al automóvil como símbolo del dinamismo del futuro. Emil Lavasaur demostró en la carrera París-Burdeos que el vehículo de combustión interna era el futuro del transporte al ser más rápido que los coches eléctricos y de combustión de vapor. Ese año los hermanos Lumière inventaron el cinematógrafo.
1887_ Edison inventó el primer grabador de sonido.
1890_ Se planteaba el Art Nouveau.
1901_ Marconi envió una radiotransmisión a través del atlántico.
1903_ Los hermanos Right hicieron el primer vuelo tripulado.
1905_ Einstein proclamó su teoría de la relatividad.
1913_ Henry Ford había desarrollado tanto el proceso en masa que los automóviles dejaron de ser un juguete de ricos y pasaron a ser el vehículo del pueblo.
1913_ El escritor francés Charles Peguy escribió "*El mundo ha cambiado menos desde los tiempos de Cristo que en los últimos 30 años*". Me gustaría saber lo que diría hoy.

Tenía razón, muy pocos habían empezado a vivir estos cambios pero todos estos avances dieron la sensación de que las cosas habían cambiado, daba la impresión de un acelerado ritmo de cambio en todas las áreas del discurso humano, llegaba el próximo siglo, y estábamos en un mundo nuevo. ¿Pero cómo afectó eso al arte? ¿Cómo era el arte de este nuevo mundo de la maquina?. (Creo que en el momento actual podemos plantear preguntas paralelas.)

Los primeros artistas que llegaron con un boceto de respuesta a esta nueva realidad fueron los cubistas. Desde el Renacimiento casi toda la pintura obedecía a la percepción de la perspectiva. La imagen converge en el espectador, convierte al espectador en un Dios. En cambio, el Cubismo entendía la pintura como la interpretación a través del pintor. Integrando al pintor y al espectador como parte del mismo acto. El proceso de ver del pintor entraba en la interpretación del cuadro. La afirmación "ésto es lo que veo", se ve reemplazada por "¿es ésto lo que veo?".

En París Paul Cézanne y Pablo Picasso fueron los máximos exponentes de este nuevo arte. En Italia Filippo Tommaso Marinetti fundó el Futurismo. En su manifiesto centra a la máquina como protagonista del avance del ser humano. La máquina es poder. Una oda a la Industria y a la búsqueda del movimiento. Pero no todos los artistas lo veían con el mismo optimismo. La máquina era más que una herramienta, era una especie de contraparte moderna del ser humano. Marcel Duchamp comparó a la máquina con la imagen del ser humano. Una especie de reflejo de nosotros mismos.

En 1919 se conformaba la Bauhaus. Esta escuela pretendía romper las diferencias entre artesanos y artistas. En esa época los intensos desajustes del movimiento industrial llevaron a la primera guerra mundial, y más tarde a la segunda. Tras las grandes guerras el campo artístico e industrial había cambiado. La sociedad vivió diferentes vanguardias y estilos. El crecimiento económico fue el protagonista desde entonces y el actual Postmodernismo es un arte totalmente absorbido por el mercado capital. Un subproducto de arte que vive dentro del mercado económico, generando artistas que suelen llegar incluso desde el mundo del ocio.

El amplio sentido social de la arquitectura la ha convertido en uno de los protagonistas de estos procesos. Mies, Le Corbusier y Wright serían los padres del movimiento moderno designado como "Estilo Internacional". Paradógicamente con el devenir de los años acabaría convirtiéndose en el estilo primordial de arquitectura en el que el lugar ya no importa tanto y parece que todos los edificios pueden estar en cualquier sitio. El actual estilo arquitectónico no responde tanto al lugar como a la especulación económica. Sólo así se entiende que existan parques temáticos de hormigón como Dubai y otros. Prácticamente todos los barrios de las ciudades actuales pueden definirse como zonas de descanso, de trabajo o parques temáticos.

Una última conjetura en este ámbito pertenece al hecho de que en los años 30 el museo tradicional evolucionó a museo de arte moderno, lugares donde peregrinar para consumir arte como en un supermercado. Los museos modernos actuales son unos monstruos difíciles de rellenar, y mucho más difíciles de llenar de buen arte, ese que te motiva y retuerce tus entrañas. Actualmente hay mucho más arte en estos contenedores, que en las propias obras. Hace varios años que veo exposiciones repetirse en museos de Europa, no sé si por falta de criterio o simplemente porque pertenecen a un circuito económico que poco tiene que ver con la expresión artística. Lo que me lleva a la siguiente pregunta:

¿Qué ocurrirá cuando el arte no esté en un espacio físico?
¿Cuando no sea necesario poner las obras en una sala?





Según el Catedrático de Arquitectura Josep Quetglas: "Sólo los torpes viajan a ver arquitectura". Haciendo referencia al hecho de que los arquitectos pueden conocer las obras a través de los planos. Ahora no sólo podrán ver los planos, también podrán ver la luz entrado por la ventana, viendo como baña los paramentos de proyectos construidos o por construir. Podremos hacer reinterpretaciones de esos lugares a tiempo real. En un futuro, seguramente mucha más gente pensará como él.

Exposición _ Posibles connotaciones artísticas del proceso de inmersión en la experiencia virtual

Los fuertes avances que hemos vivido en la última década han derivado en una sociedad diferente, interconectada. Este nuevo mundo que surge tras el naufragio económico mundial es un lugar más inestable, una realidad más "líquida", una ciudad más insostenible y cambiante a nivel mundial. Eso ha generado un individuo más inseguro, que necesita negar dicha inseguridad reafirmando su posición. Da la sensación de que vivimos con la necesidad de expresarnos promoviendo así una sociedad donde la opinión cada vez cuenta más y los datos objetivos menos. Vivimos en un estado de intoxicación de información, infoxicación. Un mundo donde mucha gente quiere resguardarse de esta inestabilidad, como podemos ver con los diferentes juegos virtuales que existen hoy en día. Esta huída de la realidad del día a día creo que va a producir inéditas respuestas artísticas centradas en los incipientes avances tecnológicos virtuales. Tal vez sea el momento de romper las barreras entre lo real y lo virtual, entre lo tecnológico y lo artístico. Creo que la próxima época que vamos a vivir de inmersión en la virtualidad generará nuevas formas de arte.

La generación de espacios virtuales por arquitectos como yo, que vivirán esos espacios infinidad de veces antes de construirlos, cambiándolos a nuestro antojo hasta la extenuación. Jugaremos con maquetas a tamaño real y entraremos a formar parte del proceso como herramientas activas del mismo. Pasaremos de tener una perspectiva viendo la obra desde fuera a verla desde dentro.

"Las Meninas" de Velázquez se convirtió en un emblema del cambio de visión, dejamos de mirar la pintura para descubrir cómo la pintura nos mira a nosotros. Ahora estaremos dentro del cuadro y nos miraremos a nosotros mismos dentro la pintura, pintándola desde dentro mientras nos mira nuestro propio reflejo desde fuera. Nos introducimos dentro del proceso formando parte de la obra virtual, estando en ella y abriendo nuestro interior a los demás. Podremos crear Arquitectura en movimiento y mostrarles a nuestros acompañantes virtuales lo que quieran y lo que queramos. Desde el punto de vista del arquitecto tendremos un lienzo infinito en el que bocetar proporciones en 3D. El único límite es la imaginación y la toma de contacto con la realidad, y he aquí una de las dudas:
¿cómo será hacer arquitectura sin el entorno?.
¿Cómo generar un espacio sin un lugar?,
¿Podremos recrear el entorno dentro de nuestra virtualidad?.

Existen numerosos métodos para hacer recreaciones virtuales de cualquier entorno real a través del escaneado 3D e introducirlo en nuestro lienzo de trabajo virtual, pero,
¿seremos capaces de vencer la barrera entre lo real e irreal y enfrentarnos a la creación como si realmente estuviéramos allí?.
Manuel Delgado en su obra: El animal público, habla de "el umbral", ese espacio de paso que diferencia el interior y el exterior, lo público y lo privado, lo personal y lo social, el espacio público y urbano; en esencia un cambio de estado.
¿Podremos definir ese paso entre lo real y lo virtual como un nuevo "umbral"?

Se suele decir que si el arte no tiene mensaje o contenido no crea conciencia social. Tengo la sensación de que hemos pasado de ser postmodernos a tecnológicos; todos estamos desesperados por absorber los últimos productos y veneramos a las empresas más que a los estados. En el fondo es un contenedor bastante vacío y el arte puede llenar esta tecnología de contenido. Esa puede ser la nueva vanguardia.

Cuando grandes concentraciones de interés social se dedican a utilizar el estilo artístico de vanguardia como su campo de pruebas, el movimiento artístico se convierte en triunfo institucional y es en ese momento cuando deja de ser vanguardia y empieza a desaparecer. Pierde su originalidad. Desde finales de 1990 ha habido una pequeña pero creciente sensación tanto en la cultura popular como en el mundo académico de que la posmodernidad "ha pasado de moda". Sin embargo, ha habido pocos intentos formales para definir y nombrar la época sucesiva al posmodernismo, y todavía ninguna de las designaciones propuestas se ha convertido la corriente principal.

Existen varias vertientes que no acaban de destacar unas sobre las otras; net-art, neo-geo, post-postmodernismo, remodernismo, superflat, arte virtual, virtualización y un sinfín de nuevas corrientes. Sinceramente creo que la nueva vanguardia aún por amanecer viene por la emancipación de la virtualidad. Y lo creo porque no lo veo como un fin sino como un medio que generará multitud de respuestas. Y la arquitectura será una de las artes que, a mi entender, más beneficiada se va a ver en esta nueva época. Es una época de cambios. Y la vanguardia viene por el lado de la virtualidad, de la huída de la realidad, ese es un "espacio de arte" donde se deja que fluyan las emociones.

¿Por qué mucha gente se emociona cuando ve un cuadro de Mondrian, pero no lo hace cuando ve un plano? Posiblemente porque es en el "espacio artístico" donde dejamos fluir los sentimientos con mayor facilidad, la arquitectura tiene una oportunidad de oro al poder introducir al espectador dentro del proceso de la obra arquitectónica desde el punto de vista del proceso creativo. Decirle al cliente: “eso es lo que yo quiero alcanzar” y que el cliente lo vea en toda su dimensión. Un lugar intemporal para la búsqueda de la belleza. Donde crear y transmitir lo creado para el

pensamiento libre, y a la vez tener la sensación del control total de esa realidad. Buscar un lugar donde tener el poder de encontrarnos a nosotros mismos tanto como arquitectos como creativos, donde emocionarnos y buscar una experiencia estética que nos proporcione una comprensión transcendente.

Ahora mismo hay diferentes marcas de cereales regalando gafas de realidad virtual de cartón, lo único que debes hacer es introducir tu móvil con el software adecuado para su uso, pero lo que me preocupa es,
¿cómo afectará esa nueva manera de ver el mundo a la hora de proyectar?.

Al igual que a principios del siglo XIX, pocos podían adelantar cómo cambiaría la sociedad con los avances técnicos, aún hoy no somos conscientes de cómo esta nueva manera de ver las cosas afectará al diseño de las mismas. En este momento social y mediático en el que, tal y como se decía en el libro “homo videns”, cada vez más: “ver es igual a conocer”.

Con la RV pasaremos de las retículas 2D a las malla 3D, sólo definibles en volumen.¿Cómo son los primeros garabatos en 3D? Este nuevo paso podría ser inverso al ocurrido con la silla Rietveld. Recordemos que en la época constructivista de la búsqueda de la máquina, la época de Mondrian, Rietveld pasó un esquema bidimesional a tridimensional. Pero con una connotación exaltada por todos aquellos que la utilizaron en su momento, es terriblemente incómoda, con lo cual, no cumple su función; al parecer el cuerpo humano para el que fue diseñado semejante trono, simplemente, no existe. Es más una escultura que un mueble.

Tal vez, esta nueva generación de virtualidad no sea más que un chiste utópico. Pero como no existe una convención sobre la realidad virtual no sabemos aún cómo afectará al futuro. La gente no se ve afectada de manera inmediata por una ecuación en una pizarra de un departamento de investigación. Pero poco a poco todo se ve alterado. Ya lo comenté con el profesor del Imaging Arts and Sciences in Musashino Art University, Muller Hitoshi, el cual se ofreció a apoyarme en el desarrollo del proyecto en su departamento de investigación; desafortunadamente no pude ir a verificar mis elucubraciones por falta de recursos.

Los objetivos.

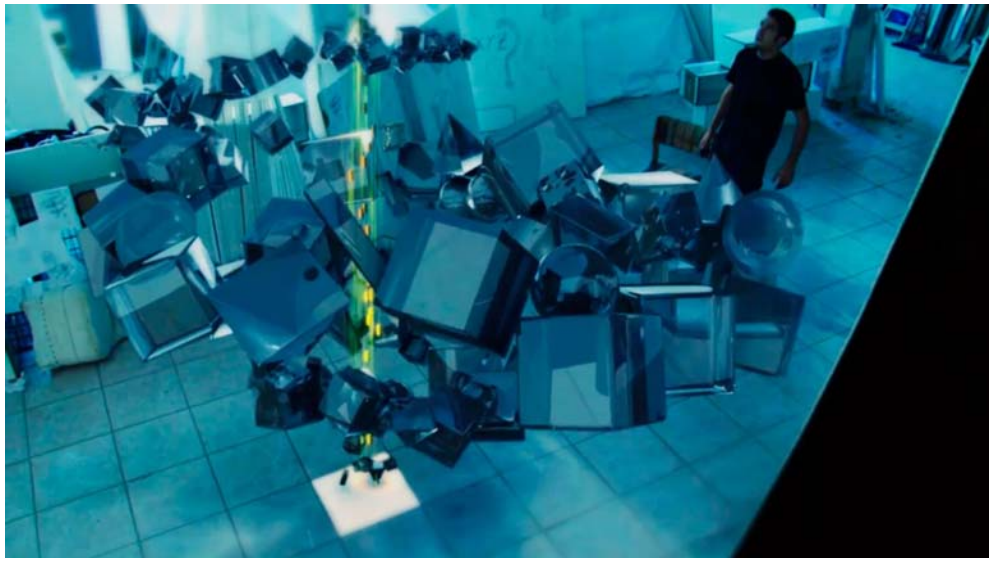
Se plantean una serie de juegos de teoría y práctica para investigar el ámbito de la virtualidad en relación a la arquitectura. Aprender de otras disciplinas como el cine y los videojuegos para llevar a cabo ejercicios. Se pretende conseguir emocionar al interactuador en un discurso virtual en el que pueda relacionarse y experimentar con diferentes elementos virtuales. Utilizaremos software que ya conozco que se emplea para el desarrollo de videojuegos así como diferentes herramientas que se aplican en las experiencias 3D.

Por ejemplo, utilizando gafas de inmersión virtual, un lápiz de dibujo tridimensional y sonido, podríamos crear esculturas en movimiento con las que interactuar. También podemos crear una arquitectura en movimiento y mostrar a nuestros compañeros lo que quieran, eso tiene un potencial sin precedentes.



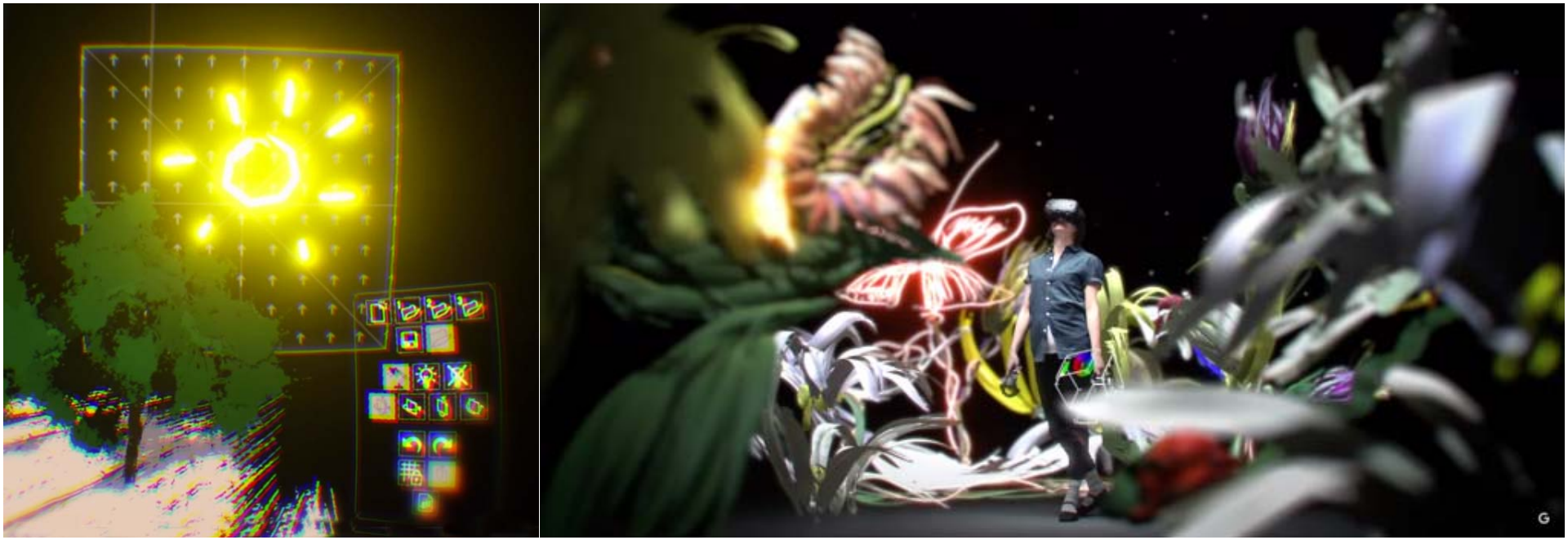


En mi cortometraje "obsesión" hay una escena en la que se plantea un juego parecido, un artista obsesionado ve como sus bocetos 2d devienen en una escultura geométrica cobra vida frente a él. Les invito a ver el corto porque es algo bastante parecido a lo que quiero investigar. La idea sería generar un espacio de juego como el que vive el artista, pero nosotros interacturaríamos en tiempo real mediante gafas virtuales. Este sería un ejemplo de lo que quiero conseguir, pero sólo no como un actor sino formando parte de una realidad en la que sumergirnos siendo nosotros el protagonista.





Otro ejercicio podría ser la creación de un espacio virtual de generación espacial y cambio de escalas. La idea es recrear, por ejemplo, el patio de la casa del Arquitecto Jørn Utzon en Mallorca. Es un espacio idóneo donde poder pasear y darnos posibilidad de interactuar con elementos de arquitectura y sobretodo la oportunidad de cambio de escala en dicho entorno para poder ensamblar y modificar objetos relacionando formas y proporciones.
El cambio de dimensión nos permitirá trabajar la arquitectura a pequeña escala como si fuera una maqueta, y después hacerla grande, entrar en ella y seguir trabajando dentro como si fuera una escultura. Más tarde cuando tenga una forma definida podemos darle un discurso sonoro e incluso introducir elementos en movimiento como si de personas se tratase, pues es muy diferente estar en un espacio inocuo, que caminar por un lugar animado. Hasta el momento las respuestas que se empiezan a dar en el formato virtual se están quedando en meras representaciones 3D; tales como dibujos volumétricos. Creo que es fundamental para los arquitectos acceder al cambio de escala del proyecto en el que estamos trabajando.



Y lo más importante, cómo conseguir mantener un diálogo audiovisual entre interior y exterior, atravesando el umbral de la realidad. Cómo expresar el ambiente virtual mediante un discurso audiovisual adecuado a la gente que lo observa todo desde fuera. La búsqueda del discurso "audiovirtual".

Estos espacios virtuales pueden ser una ventana directa a nuestra imaginación, ahora podemos ser partícipes de un proceso creativo tradicionalmente relegado a la intimidad del artista. Tenemos la oportunidad de crear excitantes lugares de relación entre realidad y ficción para llegar a catalizar emociones.

La metodología.

La Universidad de Columbia posee varios departamentos de investigación asentados en la escuela de Arquitectura. Estos departamentos están relacionados con otros ámbitos de las artes, lo cual, los hace idóneos para el desarrollo de mi proyecto. El "CENTER FOR SPATIAL RESEARCH" es un departamento de investigación donde, desde mi punto de vista, tendría cabida el proyecto, En SPATIAL INFORMATION DESIGN LABS podemos observar trabajos muy interesantes y muy llamativos, pese a que nunca he encontrado nada parecido a lo que quiero investigar, he de admitir que en estos centros se desarrollan proyectos realmente interesantes. Además, haber conocido la ciudad hace varios años me permite saber que podré desenvolverme por ella de manera eficiente. Nueva York plantea una infinidad de posibilidades para alguien que quiere conocer el arte en general y la arquitectura en particular.

Pasos a seguir:

1. Lo primero es encontrar un grupo de desarrollo afín a mis solicitudes dentro del departamento, una vez en el proceso incidir en los aspectos que aporten desarrollo técnico y teórico a mi proyecto.

2. La búsqueda de la información analítica a través del profesorado del curso y el planteamiento del marco teórico de las diferentes partes de la investigación.

3. Síntesis de esfuerzos en los diferentes aspectos de los ejercicios, ya que cada uno es diferente.

4. En cuanto al aspecto técnico he avanzado varios pasos en los últimos años ya que conozco y trabajo con varios programas 3D paramétricos, además es clave el hecho de que domino los diferentes procesos de renderizado. Otro aspecto muy importante para el desarrollo del estudio es que ya sé utilizar software de interacción virtual, como el que se utiliza en los videojuegos, hablo de Unity, un software sin precedentes a la hora de plantear espacios virtuales de interacción. Y he experimentado con varias versiones de gafas virtuales de Oculus rift llevando a cabo varios tests.

5. Planteamiento de los ejercicios.

6. Experimentación fundamentada principalmente en el proyecto arquitectónico.

7. Conclusiones.

Aparte del ESPACIAL INFORMATION DESIGN LABS, también existen otros departamentos muy interesantes para el desarrollo del estudio, tales como son:

COMPUTER SCIENCE RESEARCH en NYU Media Research Lab

VISION LEARNING GRAPHICS también de la NYU.

ITP de la Tisch de NYU,

Departamentos de investigación de la COOPER UNION.

Además de las numerosas posibilidades de Nueva York también se podría investigar o relacionar la información de manera puntual con escuelas de arquitectura muy interesantes de Estados Unidos como son:

ACR, ACT y el MIT MEDIA LAB; del MIT, ó

RESPONSIVE ENVIRONMENTS & ARTIFACTS LAB, Meta Lab, y el GEOMETRY LAB; de Harvard.

*Les adjunto un enlace donde podrán ver la parte del cortometraje de la que les hablo en el texto superior, además de diferentes técnica audiovisuales, como generar un espacio 3D a partir de una fotografía y algunos ejercicios más:

https://vimeo.com/40742045

*También podrán encontrar una muestra de mis trabajos profesionales de render, animación, impresión 3D y futuros proyectos en:

www.arquitectura-audiovisual.com

Gracias por su atención,

Ángel Moya Heredero.

Arquitecto.