

Projecte Tamarita. Recerca artística aplicada al projecte de 1er d'Arts Digitals

Joel Dalmau
*Departament d'Enginyeria,
Animació i Arts Digitals*
La Salle - URL
Barcelona, España
joel.dalmau@salle.url.edu

Jorge Egea, PhD
*Departament d'Enginyeria,
Animació i Arts Digitals*
La Salle - URL
Barcelona, España
jorge.egea@salle.url.edu

Gloria Fernández, PhD
*Departament d'Enginyeria,
Animació i Arts Digitals*
La Salle - URL
Barcelona, España
gloria.fernandez@salle.url.edu

Abstract—Presentem els resultats de l'aplicació del concepte de recerca artística al projecte que, al llarg del primer any, realitzen els alumnes de Grau d'Arts Digitals. Tot partint d'un espai concret i proper al seu entorn, els Jardins de la Tamarita, cada un dels casos presentats plantegen un ventall de resultats que permeten transcendir allò particular en la recerca de preocupacions plàstiques-estètiques obertes envers l'universal. Els resultats seleccionats van ser presentats amb una mostra i catàleg el gener 2022.

Keywords— *art digital, iconografia, hermenèutica, memòria, exposició, recerca en arts.*

I. INTRODUCCIÓ

El Grau en Arts Digitals va néixer a La Salle-URL el curs acadèmic 2019-20. Tot i que des de bon començament la recerca associada a la creació artística ha estat un dels objectius del Grau, no ha estat fins el curs 2020-21, segon any d'aquesta innovadora iniciativa, que hem pogut posar en pràctica alguns d'aquests espais de clara confluència entre docència i recerca. Per avançar en la implementació de la recerca als estudiants de primer curs, ens valem de la estructura educativa pre-existent a La Salle -URL, es a dir, la programació de les setmanes dedicades a l'àmbit dels projectes.

El alumnes que enceten el Grau en Arts Digitals no tenen *a priori* adquirida una actitud investigadora ni coneixen en què consisteix el projecte artístic (recordem Eisner, 2004)¹. Per la qual cosa, instaurar aquests criteris des de bon començament és fonamental per a un bon desenvolupament, tant d'aquesta primera prova, com per als seus posteriors reptes al llarg de la carrera.

Dins d'un grau universitari que vol formar els estudiants en artistes amb una visió complerta de l'art, però òbviament més orientada als diversos entorns digitals, el primer curs és encara un espai per a desenvolupar estratègies vinculades amb les arts tradicionals. Creiem que aquesta és una característica i un factor diferencial en la formació del nostre grau, tot i que en la seva evolució, els estudiants van progressant cap a formes artístiques cada vegada menys materials i més virtuals.

Per a la majoria del nostres alumnes, aquesta és la seva primera incursió artística. Per primera vegada es veuen abocats a conceptualitzar idees, a plasmar-les plàsticament, a buscar referents artístics, a experimentar amb la matèria, amb la tècnica... Comencen aquí a entendre l'acte de la creació, qüestionant-se ja, des d'un bon començament, com es volen posicionar davant la realitat que els envolta i què ens volen explicar. És l'inici de l'aprenentatge d'una metodologia projectual que els acompanyarà ja de per vida.

Els alumnes interactuen amb la creació d'una manera activa, descobrint la manera de modelar les seves idees i materialitzar-les mitjançant una infinitud de possibilitats matèriques i creant narratives properes a la seva realitat. Per primera vegada s'estan posant a prova, per primera vegada s'enfronten a l'acte de crear, des d'un bagatge tradicional però sense límits en l'horitzó, amb una visió neòfita, pròpia del moment inicial del camí que comencen a recórrer. Aquesta experiència artística els ensenya a mirar d'una manera diferent a com ho han fet fins ara, a expressar i experimentar amb tècniques sabudes i amb aquelles noves que van apareixent durant el primer curs; essent l'inici, l'*opera prima* de moltes més experiències artístiques que aniran desenvolupant al llarg dels propers anys acadèmics.

Així doncs, aquests primers projectes artístics del grau en Arts Digitals ofereixen als nostres alumnes una nova manera de se ser-hi al món, d'expressar allò que són i compartir-ho, emocionant i provocant compromisos amb les narratives creades des de mirades primerenques que comencen ara a descobrir com endinsar-se en un món on l'art serà el seu fil conductor.

II. EL PROJECTE TAMARITA

A. La aproximació a l'entorn

Amb el fi de relacionar els alumnes, el grau i al propi campus amb el nostre entorn circumdant, vam decidir involucrar-nos amb els espais culturals del districte, com ara, la Biblioteca Joan Maragall.

Per això hem creat un marc de treball que ens permet presentar i difondre els resultats dels nostres alumnes, sota el títol “Arts Digitals en Acció” programant un cicle d’accions culturals que amb una freqüència trimestral ens permeten tenir presència activa.

Paral·lelament, tot seguint aquesta filosofia d’aproximació a l’entorn, hem volgut partir de l’anàlisi artística d’una realitat concreta per tal d’iniciar aquest concepte de treballar en projectes artístics. En aquest cas ens centrem en els Jardins de la Tamarita², una realitat molt propera al Campus La Salle, però sovint no ben coneguda

B. Primera fase

El punt de partida del projecte és l’estudi d’aquest jardins. Integrat en el propi barri Sant-Gervasi/Bonanova, l’entorn dels Jardins de la Tamarita passa sovint desapercebut pels nostres alumnes. No cal dir que els jardins, com a punt de partida o cas d’estudi, tenen unes condicions excepcionals, que els fan especialment atractiu, amb multiplicitat d’estímuls estètics, artístics, naturals, sensitius... tot plegat configura un univers, sovint relacionat més amb el passat que amb el present.

Fer que alumnes d’una nova generació artística, com ara els nostres estudiants d’Arts Digitals, explorin aquesta realitat amb una mirada ‘post-milennial’ ens fa també descobridors d’algunes de les realitats paral·leles que coexisteixen a la nostra contemporaneïtat.

Per aquest motiu, també adaptem les disciplines acadèmiques a les situació que escapa del concepte tradicional d’assignatura, on aquests joves, a partir d’unes directrius inicials, contempen una multiplicitat de resultats diversos; i on els docents, després d’una fase inicial més marcada per exercicis concrets, ens hi adaptem a les propostes personals tot canviant el rol de direcció d’un treball, al de l’acompanyament en un procés.

El projecte es desenvolupa al llarg del curs i els treballs es formalitzen per diverses fases. En la primera part d’aquests projectes, els alumnes han hagut de passar per una sort d’exercicis comuns per tal d’explorar l’espai amb un cert caràcter analític.

Per aquest fi, es proposa la creació d’un mapa personal dels Jardins, desenvolupant d’aquesta manera una a conceptualització subjectiva de l’espai i una interiorització del territori.

Diverses visites *in situ* ens relacionen amb la tradició artística on hi intervenen disciplines bàsiques a la seva formació, com ara el dibuix, la pintura o l’escultura...

Posteriorment i paral·lela a la seva orientació envers les arts digitals i en la mesura que va creixent el seu coneixement del programari d’entorns 3D, els estudiants s’afrontaren a crear un espai virtual del o dels racons del parc que millor encaixaven amb les seves idees.

C. Segona fase

Aquest és el centre de la segona fase. En aquest punt utilitzem el 2.5D - també anomenat *efecte parallax* -, que és una

tècnica de composició i animació que cada cop té més rellevància i creixement en la disciplina d’animació d’entorns 2d animats.

Aquest sistema ens permet donar vida, profunditat i certa tridimensionalitat a imatges 2d, ja tant siguin fotografies com dissenys propis.

El procés no és complicat però sí laboriós. Cal tenir nocions de Photoshop per tractar individualment les diferents parts que posen la imatge i que totes elles formin una única peça visual.

L’assemblatge de les diferents capes i l’animació de la composició final es pot dur a terme en una gran varietat de programes que permeten treballar en entorns 3d, com ara Blender, Maya o AfterEffects. En qualsevol cas, l’important és tenir clara quina metodologia del workflow cal seguir. [Crear una maqueta amb retalls de cartó o altres elements / Capturar unes bones fotografies / Aïllar en capes tots aquells elements de les fotografies que volien animar. (Photoshop) / Maquetar totes les capes en un espai tridimensional. (Blender) / Animar la composició 3D per generar profunditat / Afegir efectes en postproducció per realçar la composició].

En la fase de pre-producció l’alumnat havia de tenir en compte diversos aspectes, no es trobava en la seva zona de confort i van haver de rectificar més d’un cop. Això els va ajudar a veure que tot no surt a la primera i cal insistir i observar diferents punts de vista.

Mitjançant el 2.5D van aprendre que hi ha molts camins nous a explorar i que poden millorar i enriquir les presentacions de treballs personals i per futurs clients.

I, no menys important, els va ajudar a reflexionar que la creativitat no té fronteres i que els límits ens els posem nosaltres. L’experiència va ser molt gratificant i es van obtenir resultats atractius i molt interessants.

D. Tercera fase

Un cop els alumnes han rebut la possibilitat de desenvolupar un cert domini analògic (dibuix tradicional) i digital (2,5D en Blender) es disposen a encetar una tercera etapa, on el resultat serà el fruit de la seva voluntat a endegar un camí artístic i investigador, més personal i individual, en el qual poden escollir tècniques tan tradicionals com digitals, formats objectuals o virtuals... amb la qual cosa els resultats ofereixen una pluralitat d’estils i de tècniques.

La referència als jardins esdevé llavors poètica e interior, tot oferint noves visions que ens evoquen i provoquen dins els nostres propis mons interiors.

III. PROJECTES SELECCIONATS COM A RESULTATS FINALS

L’equip docent té diversos factors a l’hora de fer la selecció, com ara la originalitat. La creativitat, la implicació de l’alumne en la seva obra i la qualitat de la realització final de la mateixa.

Aquests factor, molts dels quals poden semblar intangibles, esdevenen objectivables en la obra final. El resultat del projecte

és la conclusió d'aquest procés de recerca personal artística en la qual l'alumne conclou un camí de comunicació entre l'objecte i el subjecte, un acte comunicador, una imatge capaç de crea un univers en sí mateixa².

Si bé l'objectiu és que tots els alumnes aconseguixin aquesta fi, la realitat ens fa saber que per a arribar a aquesta fita, cal una maduresa personal, intel·lectual i recercadora. I les alumnes seleccionades són aquelles que ho han aconseguit demostrant aquestes capacitats.



Fig. 1 Imatge que recull una síntesi de les obres de les 8 alumnes seleccionades: Júlia Catalán, Júlia Gener, Carla Ramió, Nuria Solé, Laia Tarragó, Judith Tarrés i Carla Uribe.

Es va considera que 8 projectes complien aquestes condicions, representant, al mateix temps, 8 mirades personals i poètiques, amb tot un ventall de tècniques o execucions finals diferenciades que donàvem consistència i autoria a les seves propostes.

Tot partint de la realitat aparentment unívoca dels jardins, aquests resultats - per ordre (veure *supra* fig.1) - ens presenten: una col·lecció de fotografies que reflecteixen la llum; unes pintures i vídeo que ens fa reflexionar sobre la infantesa i la vellesa; una proposta tèxtil inspirada en la vegetació dels jardins; unes produccions digitals inspirades en la degradació de la natura per l'impacte humà; un patrons geomètrics que parteixen de la anàlisi de les formes de la natura; mapes que marquen

significantment accions i afectacions a l'espai; una peça de videoart creada a partir d'un vestit que reflecteix la flora; un videoclip produït digitalment en el que elements de la flora dansen en relació simbiòtica amb el cos humà.

CONCLUSIONS

Com podem observar, un vestit, una imatge fotogràfica, un vídeo, un dibuix, una aquarel·la o una creació digital ens evocuen els Jardins de la Tamarita des d'una perspectiva interior, emocional i sensible, tal i com l'art i els artistes han fet al llarg del temps, més enllà de la seva formació, de la seva orientació, de la seva època.

La definició d'art ha estat sempre confusa, ja que és un espai on els límits moltes vegades es esvaeixen... les arts digitals eixamplen encara més aquesta frontera invisible que dona lloc a l'espai de les arts. De la mateixa manera, s'eixamplen els camins de la recerca artística, tot i que, en aquest primer curs, encara està necessàriament lligada als conceptes

És en aquest sentit que hem de romandre atens a les noves sensibilitats... a com educar-les, a com percebre-les per a que més enllà del mitjà d'expressió no perdin l'essència: la capacitat de comunicar i transmetre emocions.

Poder exposar, publicar³ i difondre aquests resultats és una part comuna a les metodologies artístiques i científiques. I fer-ho des de l'inici de la seva carrera acadèmica és la millor manera d'infondre l'esperit de la curiositat necessari en aquesta confluència entre recerca i docència.

REFERÈNCIES

- [1] E. W. Eisner "El arte y la creación de la mente. El papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia". Paidós. Barcelona, 2004.
- [2] https://www-barcelona-cat.translate.google.com/que-pots-fer-a-bcn/parcs-i-jardins/jardins-de-la-tamarita-94165112247.html?x_tr_sl=ca&x_tr_tl=es&x_tr_hl=es&x_tr_pto=op,sc [darrera visita 18/03/2022]
- [3] J. Berger. "Modos de Ver". Barcelona; Gustavo Gili, 1975.
- [4] J. Dalmau, J. Egea, G. Fernández "Projecte Tamarita" Barcelona, Edicions La Salle-URL, 2002.