



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

PILARES EN EL SUEÑO DEL CAZADOR: Proyecto
multidisciplinar sobre la autonomía del personaje virtual

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Leoni Cayuela, Claudia

Tutor/a: Ros Lluch, Guillermo

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024

RESUMEN

Este trabajo de fin de grado tiene como objetivo principal la exploración de los límites en la autonomía de un personaje virtual como objeto artístico. El personaje en cuestión es un ente, ser o criatura de forma antropomórfica llamado Claudia, cuyo fin es darle una entidad nueva y por ende vacía; una historia que aún no ha sido escrita. En este proyecto trataremos de encontrar una forma por la que el personaje y obra artística, pueda vivir independiente del espectador; en definitiva, ser capaz de vivir experiencias a partir de sí mismo en el plano de la producción artística.

El proyecto se fundamentará en la relación entre la virtualidad de la obra y el mundo de los videojuegos. Mediante este vínculo, contextualizaremos al personaje en una escena específica donde se refleje el preciso instante en el que Claudia da la espalda al espectador, observando por primera vez los pilares encontrados en una zona llamada “El sueño del cazador” dentro del videojuego *Bloodborne*. Esta zona tiene como característica principal ser el punto de reposo, control o guardado de este videojuego. Un lugar seguro y alejado de bestias, rodeado, sin embargo, de pilares inmensos alzados a partir de la bruma. Hasta ahora, nadie ha descubierto el significado de dichos colosos.

La incertidumbre de la escena nos servirá como base para diversas cuestiones; desde la relación entre el Personaje y el Pilar, como la necesidad de generar un espacio —o umbral—ajeno a la razón, el vacío y la representación mínima a través del ahorro de recursos en videojuegos y, finalmente, la materialización al plano físico en forma de instalación mediante el uso del carboncillo sobre tela y madera.

Palabras clave: personaje, videojuego, autonomía, virtual, umbral, instalación, narrativa, vacío.

ABSTRACT

The main objective of this final degree project is to explore the limits of the autonomy of a virtual character as an artistic object. The character in question is an entity, being or creature of anthropomorphic form called "Claudia" whose purpose is to give it a new, and therefore, empty entity, whose story has not yet been written. In this project we will try to find a way in which the character and artistic work, could live independent of the spectator; in short, be able to get involved in experiences through itself in the plane of the artistic output.

The project will be based on the relationship between the virtuality of the artwork and the world of video games. Through this link, we will contextualize the Character in a specific scene that reflects the precise moment in which Claudia turns her back to the viewer, observing for the first time the pillars found in an area called "The hunter's dream" in the video game *Bloodborne*. This area's main characteristic is to be the point of rest, control or save of this video game. A safe place away from beasts, surrounded however by colossal pillars raised from the mist. So far, no one has discovered the meaning of these giants.

The uncertainty of the scene will serve as a basis for various matters; from the relationship between the Character and the Pillar, the need to generate a space — or threshold — beyond reason, emptiness, and minimal representation through resource economization in video games, and finally, the materialization into the physical realm in the form of an installation by the agency of charcoal on canvas and wood.

Palabras clave: Character, videogame, autonomy, virtual, threshold, installation, narrativa, void.

A mis padres, por confiar en mí y otorgarme la autonomía.

A mis profesores y tutor, por ser mis guías en caminos de niebla.

Y sobre todo a Joan, por ser mi pilar en mundos de vigilia.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	7
2.1. OBJETIVOS GENERALES:.....	7
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:	7
2.3. METODOLOGÍA	8
3. EL PERSONAJE	9
3.1. EL PERSONAJE AUTÓNOMO	11
3.1.1. Marionetas, autómatas y personajes	12
3.1.2. El límite de la autonomía, introducción al umbral.....	14
3.1.3. La obra contemporánea como personaje	15
4. EL PILAR	16
4.1. LA ESTRUCTURA DEL UMBRAL	16
4.2. EL ESPACIO VACÍO	17
5. LA FORMA	19
5.1. EL CARBONCILLO	21
5.2. DOS CIEGOS CRUZANDO UN PUENTE.....	23
6. DISEÑAR EL NIVEL: LA INSTALACIÓN	24
6.1. BLOODBORNE	25
6.2. <i>OUT OF BOUNDS</i>	27
6.3. LA INSTALACIÓN EN EL UMBRAL	28
7. ANTECEDENTES Y PROCESO ARTÍSTICO	30
7.1. PROCESO ARTÍSTICO	30
7.1.1. Imágenes del proceso	32
7.1.2. Instalación final.....	39
8. CONCLUSIONES	42
9. BIBLIOGRAFÍA	44
9.1. ARTÍCULOS.....	44
9.2. LIBROS.....	45
9.3. FILMOGRAFÍA Y VIDEOJUEGOS.....	45
10. ÍNDIX DE IMÁGENES	46

1. INTRODUCCIÓN

Claudia estrena sus ojos, ya en el sueño del cazador. Activa sus piernas por primera vez, aparta la mirada frontal y se traslada ciento ochenta grados; sus facciones y líneas desaparecen ahora están ocultas. Su espalda es lo único que advertimos, pues ha conseguido darse la vuelta.

Ante ella Pilares, sus cimientos en la niebla. El primer vistazo, la Impronta entre el Pilar y Personaje. La promesa de ver algo más, de dar el próximo paso.

El concepto de la identidad y autonomía del personaje ha sido una cuestión polémica a lo largo de la historia. Sin embargo, su omnipresencia, muestra en ocasiones un insuficiente o inconcluso estudio teórico, afirmando autores como Todorov sobre la categoría del personaje como, paradójicamente, una de las ideas más oscuras de la poética¹. La consolidación de esta teoría es abarcada desde puntos de vista extremadamente polarizados; a lo largo de este trabajo de fin de grado, no nos centraremos en la formulación de una respuesta definitiva a la cuestión de la emancipación del personaje universal, sino que nos dirigimos hacia una exploración de los límites en la autonomía de un personaje concretamente ligado a la producción de este trabajo, centrándonos en este sujeto como base explorativa y, cuyo contexto virtual, precede de referentes atados al mundo de los videojuegos. Aunque el Personaje² tome protagonismo, construimos una narrativa en la que tanto Personaje como Pilar, son sujetos activos y esencialmente simbióticos.

Este trabajo de fin de grado se impulsa mediante la idea de componer una obra artística cuyas bases teóricas arraícen en pasiones personales, y demostrar la importancia de estas estéticas —en ocasiones marginadas de importancia— en materias teórico-artísticas. Priorizamos, por lo tanto, el *cómo* ante el *por qué*.

¹ Ducrot, O., y Todorov, T. (2005). Diccionario enciclopédico de las ciencias del lenguaje. siglo XXI. P. 159

² A lo largo de este escrito, las palabras *personaje* y *pilar* se escribirán con mayúscula en el momento en el que nos refiramos al sujeto pictórico y activo en vez de la palabra base con tal de mejorar su diferenciación.

En este caso, el videojuego *Bloodborne* y su zona de pilares llamada “El sueño del cazador”, sirven como base estructural de esta propuesta en la construcción del personaje autónomo.

Gracias a *Bloodborne*, partimos desde el misterio, unas estéticas que devienen del ocultamiento y un profundo romanticismo que convierten a este juego en un referente que sirve de apoyo para la indagación en el sujeto. Abarcamos entonces la construcción de mundos o *wordbuiding*³ tan presente en el desarrollo de videojuegos como herramienta, no solo conceptual, sino además estética, a la hora de abarcar la instalación final.

³ KOENITZ, H., SEZEN, T. I., Ferri, G., HAAHR, M., SEZEN, D., y CATAK, G. (Eds.). (2013). *Interactive Storytelling: 6th International Conference, ICIDS 2013*, Estambul, Turquía, noviembre 6-9, 2013, Proceedings (Vol. 8230). Springer.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS GENERALES:

- Establecer un estudio teórico y conceptual sobre la autonomía del personaje en el contexto virtual.
- Permitir que la obra artística, en cuestión, sea independiente — tanto del autor como del espectador— mediante la conceptualización y producción de la consecuente instalación.
- Generar una instalación artística coherente con el planteamiento establecido.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Aplicar el estudio de los videojuegos como referentes esenciales y adecuados en el contexto de la producción artística contemporánea.
- Emplear el material eficazmente, optando por el manejo de aquellos únicamente esenciales: carboncillo, tela y madera.
- Utilizar un planteamiento pictórico, ideando una instalación cuyos componentes sean bidimensionales y acentúen la idea de espacio real-virtual.
- Analizar y seleccionar referentes tanto clásicos como contemporáneos, cuyo marco estético/teórico sea actual y relevante.

2.3. METODOLOGÍA

Con tal de cumplir los objetivos generales y específicos mencionados anteriormente, se ha establecido una metodología que parte de una base descriptiva y general, culminando en el sujeto concreto. Como si se tratase de una narrativa, a lo largo de cada uno de los capítulos, iremos introduciendo a los sujetos principales y activos en este estudio. Como introducción a cada uno de estos protagonistas, se establece un marco teórico-descriptivo en el inicio de cada capítulo y, mediante el complemento del resto de activos, encabezaremos la narrativa hacia el objetivo ideal; la autonomía del personaje virtual. La selección de los referentes teóricos ha sido llevada a cabo mediante dos métodos:

En primer lugar, la selección de autores como Deleuze, Rosalind Krauss, Bourriaud o Carlo Collodi, se refiere a un estudio de referentes significativos en el marco de la teoría estética. Mediante la búsqueda de las palabras clave planteadas, estos autores han salido a la luz como referentes destacados en torno a la reflexión sobre teorías sobre el personaje, la autonomía e interacción de sujetos, virtualidad en el contexto artístico, espacio y vacío. Así, este marco teórico se fundamenta por medio de una estructura de referentes, cuya notoriedad e influencia en el desarrollo de teorías relacionadas con el pensamiento estético y artístico, respaldan el planteamiento del tema seleccionado.

Por otro lado, referentes como Michele Gabriele, Antonio López, Hakuin Ekaku o los videojuegos *Bloodborne* y *Silent Hill*, definen un acercamiento teórico-práctico a los objetivos establecidos. Estos referentes han sido propuestos debido a experiencias a pie de campo, como puede ser haber jugado a los juegos que se hacen mención, o haber asistido a las exposiciones de estos autores en persona.

Este desarrollo teórico ha estado presente a lo largo del desarrollo práctico mediante una producción paralela en ambos apartados, con tal de converger en una cohesión entre la teoría planteada, y la instalación final.

3. EL PERSONAJE

Se define como personaje al ser, imaginario o real, que figura en una obra literaria, teatral, cinematográfica, y transversalmente narrativa, donde se genera una construcción hipotética sobre la que el espectador, es guiado a lo largo del relato. Mediante una estructura textual y estética, el personaje cobra vida con tal de cumplir su cometido; servir el itinerario y desaparecer en la nada una vez llegue la crónica a su fin. Esencialmente, el personaje ha sido concebido como una máscara mediante la cual, distinguir entre realidad y ficción.

El cuestionamiento en la dinámica de personaje como *présôpon* o máscara, ha dado paso a diversas teorías; desde un formalismo aristotélico de la razón y la verdad, dando paso a la búsqueda de esta última mediante la diferenciación, a teorías que abarcan el personaje como método performativo que exige desdibujar los límites entre máscara y actor. Véase en movimientos como la muerte del personaje o el método Stanislavski. El protagonismo que ha ganado la figura del personaje propulsa la dificultad de encontrar relatos vacíos de máscaras, una importancia cuya manifestación puede nacer desde la consolidación del individuo como entidad jurídica⁴, estéticas de representación individualistas como el retrato y, por supuesto, el predominio de la novela. Hamon⁵, señala hacia un acercamiento individualista, idealista y antropocéntrico a la obra literaria y, por ende, del personaje.

Por supuesto, tratar al personaje como ser vivo no es nada nuevo, Giovanni Papini afirmaba que personajes como Don Quijote, Ulises, Gulliver, Hamlet o Fausto son seres que “nunca fueron carne, tienen un alma en nuestra alma; tienen incluso cuerpo en nuestras fantasías”⁶. Seres esencialmente inmortales.

Fig. 1. Gustave Doré, (1983) *El Quijote, Parte I*
Capítulo XLVII.



⁴ MATELLÁN, S. C. (1988). Aproximación al concepto de personaje novelesco: Los personajes en "Nada", de Carmen Laforet. Anuario de estudios filológicos, p.1

⁵ HAMON, P. (2012). *Le personnel du roman: le système des personnages dans les Rougon-Macquart d'Émile Zola*. Librairie Droz. p.10

⁶ O. PAPINI, «Miguel de Unamuno», en *Retratos*, Barcelona, Carlar, 1984, pp. 62-63

Borges amplía esta idea añadiendo⁷; “es común alabar la difusión de Quijote y Sancho. Se dice que son tipos universales y que, si un nuevo Shih Huang Ti dispusiera el incendio de todas las bibliotecas y no quedara un solo ejemplar del Quijote, el escudero y el hidalgo, impertérritos, continuarían su camino y su diálogo en la memoria general de los hombres”⁸.

En estos casos, atendemos a una memoria colectiva, y una hiperrealidad que rebasa el tiempo mediante la memoria. Sin embargo, con tal de vivir —y ser inmortal— se requiere de un espectador que retenga su memoria, alguien que escuche esas últimas palabras de replicante:

*Todos esos momentos se perderán en el tiempo, como lágrimas en la lluvia. Es hora de morir.*⁹

Sin embargo, ¿es posible que la figura cuyo fin es la guía del otro, pueda vivir sin la dependencia de ser vista? Por supuesto, no existe personaje que no haya sido creado, y existe una dependencia clara entre el creador y lo creado, sobre todo si el gesto se propaga mediante la extensión del primero. Sin embargo, propongamos una idea;

Un libro cuyo autor ha olvidado, sus páginas desteñidas han caído con el tiempo, las palabras, ahora indescifrables, se encuentran en la niebla. Aquel protagonista de esta narrativa nublada, ¿sigue existiendo? ¿Puede si quiera sublevarse ante la idea de la guía y generar un destino ajeno a la mirada?

⁷ Esta cita está extraída de: Sánchez Alonso F. (1998). Teoría del personaje narrativo (Aplicación a El amor en los tiempos del cólera). *Didáctica. Lengua y Literatura*, 10, 79.

⁸ J.L.Borges, nota sobre el quijote, en *Borges A/Z*, (1991) selección de Antonio Fernández Ferrer, Madrid, Siruela, p. 234.

⁹ Palabras finales del replicante Roy Batty en la película Blade Runner; Scott, R. (2008). *Blade runner*. Warner Bros. Entertainment.

3.1. EL PERSONAJE AUTÓNOMO



Cientos de años atrás había —“¡un rey!” exclamarán mis pequeños lectores. No niños, estáis equivocados, érase una vez había un trozo de madera.¹⁰

Se puede llegar a pensar que es contradictorio que un personaje pueda llegar a ser autónomo. Como hemos estado explorando anteriormente, el personaje es un ser intrínsecamente atado a un creador. Pero ¿es esto una diferencia significativa cuando pensamos en su capacidad y autonomía?

En Parménides, Platón trata de encontrar esta diferencia mediante la atribución de *Eidos* a los elementos, separándolos en tres niveles. El problema se encuentra en las cosas sin importancia, absurdas y fútiles, encontradas en su último nivel; ¿pueden el barro, el pelo, la mugre, formular una idea?¹¹ . Según la lógica de Platón, *ser* es precedido por *parecer*; aquellas cosas insignificantes son sola y exclusivamente lo que parecen. Deleuze describe en *Diferencia y repetición* un Platonismo dominado por la idea de trazar la diferencia entre “la cosa de por sí” y el simulacro¹².

[...] imagínate un tabique construido de lado a lado, como el biombo que los titiriteros levantan delante del público para mostrar, por encima, las marionetas.¹³

Cuando consideramos la relación entre el títere y el titerero como una mera jerarquía, no tenemos en cuenta las multiplicidades que se encuentran en el elemento supuestamente pasivo. En esta exploración del personaje nos ramificamos en una estructura rizomática, cuyas potencias no se tratan solo de lo que la *autora* ha *creado*, sino que el personaje es un organismo cuya determinación es atribuible a un sujeto y no al mero objeto —lo que también

Fig. 2. Markus Maurer, (1996) *La alegoría de la cueva* de Platón.

¹⁰ COLLODI, C. (2002). *Las aventuras de Pinocho*, p.2

¹¹ PLATÓN., Hermann, A., y Chrysakopoulou, S. (2010). *Plato's Parmenides* [electronic resource]: text, translation & introductory essay. *Parmenides*, p.85

¹² DELEUZE, G. (2009). *Diferencia y repetición*. Buenos Aires: Amorrortu, p.66

¹³ Referencia a la alegoría de la caverna, PLATÓN. (1988). *La república*. Aguilar, p.5.

describiría Deleuze como un “cuerpo sin órganos”¹⁴—. Una ruptura del binarismo entre el Dos que precede del Uno, un cese en la fábrica de dioses.

3.1.1. Marionetas, autómatas y personajes

*[...]Los hilos de la marioneta, en tanto que rizoma o multiplicidad, no remiten a la supuesta voluntad del artista o del titiritero, sino a la multiplicidad de las fibras nerviosas que forman a su vez otra marioneta según otras dimensiones conectadas con las primeras.*¹⁵

Las marionetas, autómatas y personajes, son portadores a lo largo de la literatura de una vitalidad especial; una desobediencia ante estas estructuras jerárquicas. La novela original de *Las Aventuras de Pinocho* de Carlo Collodi nos presenta a un travieso tronco de madera en una constante metamorfosis, ignorando la idea de origen y moviéndose hacia un sueño propio.



Fig.3. Carlo Chiostri, (1901) Dibujo original de para *Las aventuras de Pinocho* (1883) de Carlo Collodi.

¹⁴ DELEUZE, G. y GUATTARI, F. (2008). *Mil mesetas: capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre-Textos, p.10

¹⁵ Deleuze y Guattari, 2008, p.14

La gran cantidad de adaptaciones de la historia de Collodi demuestran, no solo su multiplicidad, sino el interés por la idea de la subversión ante la realidad. Solo este pasado 2022 se realizaron 3 películas y un videojuego de Pinocho, ganando el *Pinocho de Guillermo del Toro*, el Óscar a mejor animación.

Cuando pensamos en el cuento de las aventuras de Pinocho, una de las imágenes que nos viene a la cabeza es aquella nariz que evidencia de la mentira. Esencialmente, Pinocho será niño cuando su nariz no le delate.



La mentira es, en esencia, la subversión de la verdad, y ser capaz de mentir implica una verdadera autonomía ante lo real. La nariz de Pinocho, a diferencia de la nariz del niño de carne, está inacabada, un cuerpo incompleto que resiste a ser transformado en un organismo. Mientras Pinocho está siendo tallado, sus órganos resisten a la norma continuamente. Su boca, sin acabar, se reía y burlaba del carpintero, su nariz se negaba a ser cortada, y en el momento en el que Gepeto le enseñó a andar, Pinocho salió corriendo.

*¡Diablo de chico! ¡No estás todavía acabado de hacer y ya empiezas a faltarle el respeto a tu padre! ¡Mal hijo mío, muy mal!*¹⁶

Pinocho fue atrapado en las manos de un guardia, cuyo agarre fue sencillo gracias a la enorme nariz del muñeco. La autonomía de la marioneta fue interrumpida debido a su imperfección, sin embargo, Gepeto no pudo propinar la lógica del castigo¹⁷ a Pinocho mediante un tirón de orejas;

*¿Sabéis por qué? Porque, en su afán de acabar el muñeco, se había olvidado de hacérselas.*¹⁸

Fig.4. Carlo Chiostrì, (1901) Dibujo original de para *Las aventuras de Pinocho* (1883) de Carlo Collodi.

¹⁶ COLLODI, C. (2002). *Las aventuras de Pinocho*, p.2

¹⁷ ÇALCI, S. (2022). Who Does Pinocchio Think It Is? When Deleuze and Guattari Encounter Pinocchio in Plato's Cave. *Synthesis philosophica*, 37(1), 3-22.

¹⁸ Çalci,2022, p.6

3.1.2. El límite de la autonomía, introducción al umbral.

El cuerpo informe se encuentra en un umbral entre la formación perfecta y la nada. Deleuze y Guattari en *Mil Mesetas*, hablan del umbral como el signo de un cambio inevitable. El límite, en este caso de la autonomía, nos impone la distinción entre un *dentro - fuera*, y en este caso, una *realidad – ficción*. Cuando experimentamos un umbral, no nos encontramos ni dentro ni fuera, sino en un espacio intermedio. En el momento en el que pensamos en la idea del personaje —o marioneta— y su proceso de transformación a través de estos límites, solemos vencer la balanza hacia la ficción. Simplemente, las bases históricas y físicas de lo que un cuerpo puede, o no puede hacer, nos impiden pensar en que aquel cuerpo inconexo puede estar más cerca de la realidad que de la ficción.

Si cambiamos la arquitectura de aquellos muros racionales por un contexto nuevo, puede que aquellos límites sean desdibujados, es decir, podemos plantear que el personaje, alcance una transformación hacia su independencia en el momento en el que no lo ideamos en un plano racional, —como es el mundo físico— sino que lo contextualizamos en un mundo virtual. De la misma forma, creemos que Pinocho puede llegar a ser un niño real mediante la idea de la magia, y de que la historia de Collodi es, esencialmente ficticia, por lo tanto, la razón y las ataduras de la lógica platónica no tienen por qué serle atribuidas.

La idea del umbral nos invita a pensar en la relación entre los cuerpos que se encuentran en su interior, pues como espacio emancipatorio y transitivo, el sujeto en cuestión no puede ser definido por una identidad fija, por lo que es necesaria su comparación y reflejo en otros sujetos a su alrededor. Introducimos así a nuestro personaje en un mundo virtual, “El Sueño del Cazador”, cuyos pilares se encuentran entre umbrales de niebla, y cuya arquitectura sostendrá la capacidad de Claudia de ser, finalmente, independiente.

3.1.3. La obra contemporánea como personaje



Sobre la condición de ser un personaje, uno de los referentes claros a la hora de abarcar este proyecto sería el caso de AnnLee, un personaje comprado por Philippe Parreno y Pierre Huyghe. En el proyecto multiautor y multimedia *No Ghost Just a Shell (1999)*¹⁹, 13 artistas fueron invitados a representar a AnnLee de diversas formas mediante la analogía que ya sugiere su título; No hay fantasma, solo su cáscara. Mediante esta serie de exposiciones, se consideraba que cada una de las aportaciones de estos artistas sobre AnnLee, formaban parte de la metamorfosis de un personaje vivo, llenando aquella cáscara vacía de experiencias vividas. El proyecto culminó en 2002 transfiriendo legalmente la propiedad del personaje AnnLee, a AnnLee, el mismo personaje.

En *I see you repeating this, I'm warning you in the sweetest way (2023)*, Michele Gabriele nos presenta dos tritones, dos esculturas, dos cuadros abstractos, dos posibles cuerpos²⁰. A través de la fábula, Gabriele nos deja entrever una

Fig.5. Michele Gabriele, (2023), *I see you repeating this, I'm warning you in the sweetest way*.

Fig.6. Pierre Huyghe, (2001) *One Million Kingdoms*.

¹⁹ ELIAS, Amy J. The Narrativity of Post-Convergent Media: No Ghost Just a Shell and Rirkrit Tiravanija's "(ghost reader CH)". *SubStance*, 2011, vol. 40, no 1, p. 182-202.

²⁰ ÀNGEL, C y REYKJAVIK, M, (2023) *Michele Gabriele at EACC*. Art Viewer

instalación de umbrales. La estructura repetitiva nos impide la relación del objeto artístico como único, remitiendo al concepto de la relación entre los sujetos más allá de ser simples objetos. Los personajes de sus instalaciones no son solamente observados, sino que parecen ignorar al espectador, conviviendo en un plano ajeno al nuestro. Una historia que jamás será contada. Este trabajo de fin de grado toma abundante inspiración de las obras y personajes de Michelle Gabriele, cuyas características se verán reflejadas a lo largo de este escrito.

4. EL PILAR

Como ya anticipábamos, introducimos en esta narrativa la idea del Pilar como estructura de carga; unos pilares no solo literales, sino además conceptuales. En esta primera parte hablaremos de la idea del Pilar, la implicación de generar un espacio y características estéticas del espacio vacío, para especificar más adelante la elección del espacio virtual en el videojuego *Bloodborne*.

4.1. LA ESTRUCTURA DEL UMBRAL

*Un día descubrí que las taulas de Menorca quieren sujetar el cielo. Sujetando el cielo, hacían la tierra; con su artificialidad, hacían también la Naturaleza; una poética realidad.*²¹

Un pilar es un elemento estructural, y generalmente vertical, con función de soporte. Mediante su cimentación, se plantea el pilar como receptor de cargas con tal de transmitir las al suelo y fundar así, una estabilidad entre la edificación y el terreno. Cuando el hombre empezó a alzar piedras, ya fuera por las significaciones históricas que fueran, eran movidos por un afán de engendrar algo nuevo en el mundo, de la misma forma en la que se establece el lenguaje, el mito y el arte. Estas piedras señalan un espacio, y lo generan de la misma forma vertical en la que señalan tanto arriba como abajo. Planteemos entonces



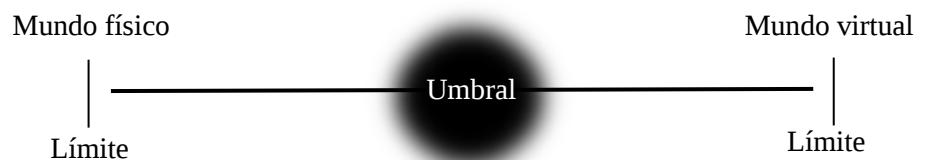
Fig.7. Taula de Torralba d'en Salort(600aC), Alayor, Menorca.

²¹ Cita de Eduardo Chillida, Citado por: DE PRADA, M. (2009) Arte y vacío: sobre la configuración del vacío en el arte y la arquitectura. Editorial Nuboku, Buenos Aires, P. 14.

la idea de Pilar como un perfecto ejemplo de umbral visual, representando un axis vertical desde el suelo hasta su soporte.

Si es desconocida la estructura que apoya sobre el pilar, podemos presumir que este se encuentra entre dos límites; el suelo y el cielo, y si el cielo no está definido, el suelo y el infinito —y viceversa—. De esta forma, la presencia del pilar nos confirma la existencia de un mundo invisible, en contraposición del visible. Un mundo táctil, racional y real como la tierra y la carne, ante un mundo informe, etéreo y virtual.

Como mencionábamos anteriormente, la existencia del umbral constituye la generación de un espacio donde los elementos se relacionan. El Pilar nos sirve entonces como marcador de posición en el axis entre la realidad y la virtualidad. En este caso, la cimentación del Pilar es desconocida; a diferencia de las Taulas de Menorca cuyas bases tocan el suelo, los Pilares en el Sueño del Cazador se encuentran suspendidos entre la niebla, una nada, un espacio vacío.



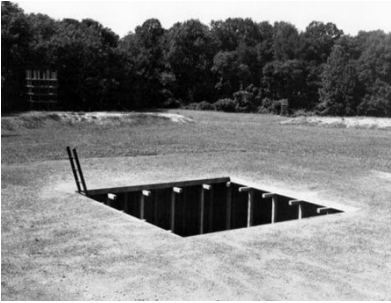
4.2. EL ESPACIO VACÍO

El vacío es, en esencia, un lugar de encuentros entre límites. El espacio admite lo abierto, permite la aparición y abraza el habitar a través del emplazar²². Además, el emplazar, proporciona el abrazo²³ a las cosas que lo contienen. Ocurre un permitir y una relación gracias al espacio en este doble emplazamiento. El espacio deja libertad a sus integrantes informes, el Personaje entra en una relación con sus iguales libremente y, a su vez, existe una

Fig. 8. Esquema, posición de un umbral entre dos límites.

²² HEIDEGGER, M. (2012). *El arte y el espacio: Die Kunst und der Raum*. Herder Editorial.

²³ MCLUHAN, M., FIORE, Q. and AGEL, J., (1997). *El medio es el mensaje*. Barcelona: Paidós.



copertenencia. La obra *Perímetros / Pabellones / Señuelos* de Mary Miss es definida por Rosalind Krauss como un “Medio atrio, medio túnel, el límite entre el exterior y el interior, una delicada estructura de postes y vigas de madera”²⁴. Cuando hablamos de emplazar el Pilar, nos referimos a la comprensión del Pilar como una escultura en el campo expandido. De esta forma, la escultura, mediante una transformación modernista, desplaza el monumento y lo convierte en un puro “señalizador o base”.²⁵



*A través de la fechización de la base, la escultura se dirige hacia abajo para absorber el pedestal en sí misma y lejos del lugar verdadero. Y a través de la representación de sus propios materiales o el proceso de su construcción, la escultura muestra su propia autonomía.*²⁶

Cuando observamos las obras de artistas desde Lissitzk en su serie *PROUN* a Mary Corse, percatamos estructuras similares a pilares en vacíos, pilares que desaparecen en la nada. Arquitecturas y no-arquitecturas de Richard Serra, la columna infinita de Brancusi; Figuras que recurren a un vacío y una geometría con tal de acercarse hacia algún orden objetivo. Mediante la eliminación de todo aquello que no sea imprescindible, el Personaje y el Pilar adoptan un acercamiento mínimo.

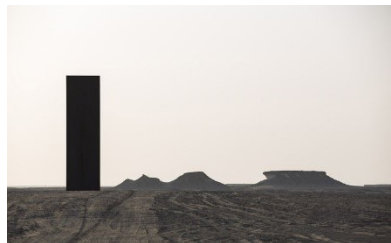


Fig.9. Mary Miss, (1978), *Perímetros / Pabellones / Señuelos*.

Fig.10. Mary Corse, (1945), *Untitled (White Multiple Inner Band)*.

Fig.11. Richard Serra, (2014), *East-West/West-East*.

Tanto el diseño de Claudia, como los Pilares en el “sueño del cazador”, carecen de detalles más allá de una simplicidad figurativa. Claudia posee un cuerpo cuya construcción es muy similar a la humana, sin embargo, carece de detalles y es plasmada casi como si se tratase de una silueta, cuyo interior escasea en líneas excepto por sus ojos que desaparecen una vez está de espaldas. A su vez, los Pilares se conforman de polígonos repetidos, cuyo detalle es tan austero como su pixelación. Ambos sujetos comparten plásticas que refieren al vacío.

Heidegger define la plástica como la corporeización de la verdad del ser en la obra; que instaura lugares y que la verdad se entiende como un desocultamiento

²⁴ KRAUSS, R. (2002). La escultura en el campo expandido. *La posmodernidad*, p.59.

²⁵ Krauss, R. (2002), p.64.

²⁶ Krauss, R. (2002), p.65.

del ser. No es, por lo tanto, necesaria su corporeización. Sin embargo, la plástica conforma una masa: la alquimia de un ser que existe y el gesto que le da forma. No es mera coincidencia que algunas obras de Chillida se llamen *Lugar de encuentro*. El espacio—sea virtual o no— es un elemento que constituye el mismo contexto en el que la plástica se encuentra y relaciona²⁷. No hablamos de un espacio matemático, sino de un espacio vital donde se desarrolla la acción. De la misma forma en la que Foucault observaba el famoso *Ceci n'est pas une pipe* de Magritte, nos planteamos la paradoja de hacer una obra cuyo contexto se encuentre entre la realidad y la ficción.

Nos hallamos ante un peristilo²⁸ cuya sujeción es la misma realidad virtual. En el sueño del cazador, los pilares te rodean acentuando la sensación de paralelismo, la paradoja de que quizás el sueño es el lugar más próximo a la realidad.

5. LA FORMA

El medio, la plástica, posee características únicas que representan a la obra. Es de crucial importancia que, en este caso, el medio sea seleccionado rigurosamente. Cuando hablamos de crear un mundo, —encontrar y posicionarnos en el umbral— debemos tener en cuenta la plástica que representa las características de ese mismo mundo. Bourriaud habla sobre una estética relacional²⁹ con tradición materialista, un “materialismo del encuentro” como destaca de Louis Althusser. Tomamos este inicio de partida, este nuevo mundo de “situaciones construidas”³⁰ a través de su forma. Aquí, introducimos a un nuevo jugador en el umbral del Personaje y el Pilar; El carboncillo.



Fig.12. Claudia Leoni, (2023), *Sus ojos*.

²⁷ Heidegger, (2012), p.23.

²⁸ DE PRADA, M. (2021). *Arte y vacío: sobre la configuración del vacío en el arte y la arquitectura*. Nobuko.

²⁹ BOURRIAUD, N. (2021). *Estética relacional*. Adriana Hidalgo Editora

³⁰ Bourriaud, (2021). p.106

Este materialismo toma como punto de partida la contingencia del mundo que no tiene ni origen, ni sentido que le precede, ni Razón que le asigne un objetivo.³¹

Debemos de aclarar que el nexo entre Personaje y Pilar nace a partir de un encuentro aleatorio y fortuito. La conexión de ambos referentes, como hemos estado explicando hasta ahora, no se reduce a una unión objetiva y única. Ha sido un vínculo orgánicamente dinámico. El carboncillo se une por su materialidad y significación, por supuesto, pero además por características propias como el gusto del material, la facilidad, su accesibilidad y su precio.

“la forma [...] no es el simple efecto secundario de una composición, como lo desearía una estética formalista, sino el principio activo de una trayectoria que se desarrolla a través de signos, de objetos, de formas y de gestos. La forma de la obra contemporánea se extiende más allá de su forma material”³²

El carboncillo ha sido un material que ha perdurado a lo largo de mi producción. Al igual que Claudia o *Bloodborne*, considero al carboncillo como un átomo³³ más que ha viajado paralelamente en nuestro viaje, cuyo choque con el resto de los sujetos, ha sido fortuito. De hecho, en producciones anteriores, la figura de Claudia y el carboncillo ya prolongaron su aleación. En la serie *Portal (2023)*, el Personaje utiliza la forma del carboncillo con tal de presentarse, por primera vez, en el mundo físico. Esta serie comenzó siendo la producción de este Trabajo de fin de grado, y la desarrollaremos más hacia delante como antecedente en los anexos (ANEXO II) adjuntos a este TFG.

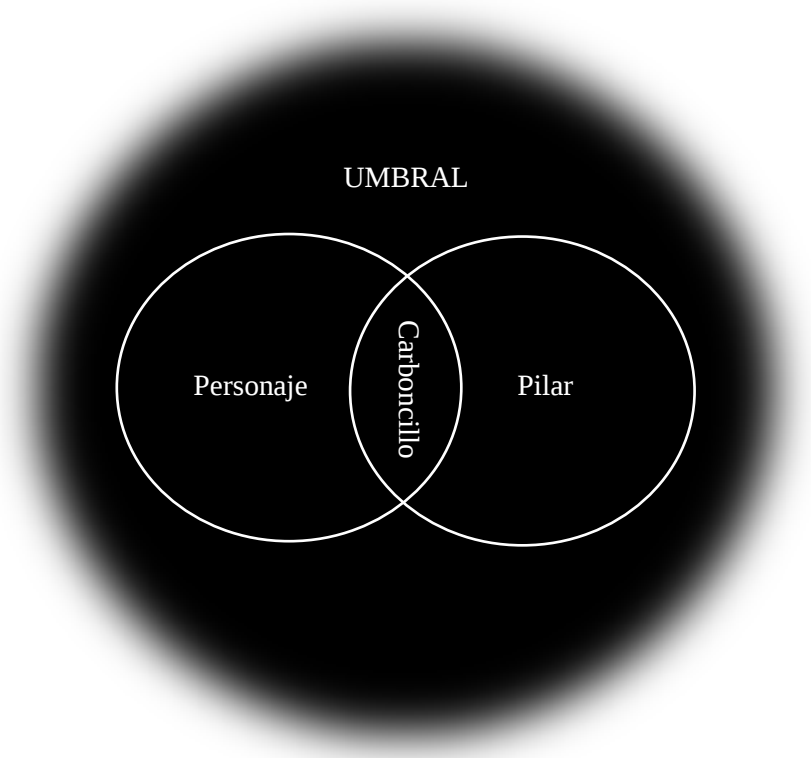
³¹ Bourriaud, (2021). p.18

³² Bourriaud, (2021). p.21

³³ “[...]provoca un encuentro con el átomo vecino y de encuentro en encuentro, una serie de choques y el nacimiento de un mundo” Bourriaud, (2021). p.19

5.1. EL CARBONCILLO

El carboncillo nos servirá de esta manera como aleación entre los sujetos. La forma —el carboncillo— permite una unión duradera³⁴. Una vez estos tres elementos coexisten, el umbral se solidifica y ocurre el emplazamiento; La creación de un nuevo contexto donde el personaje pueda ser libre de ataduras. El esquema final sería el siguiente:

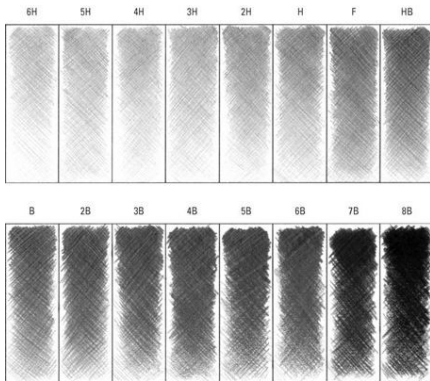


El carboncillo es un material propio del dibujo. Durante cientos de años el carbón ha servido como elemento de bocetado, caracterizado por límites. El límite del color, el límite de su fijación, proclaman que el carboncillo es imperfecto. A lo largo de primero y segundo de la carrera, conocemos al carboncillo como un medio por el cual establecer la percepción de una realidad racionalizada, desde esculturas de mármol, a modelos congelados.

Creo que esta calidad imperfecta deviene, además, de su vaporosidad. El carbón se convierte en polvo en su utilización y es difícil encapsularlo en un espacio con fines pictóricos, pues se expande en las inmediaciones y envuelve la

Fig.13. Esquema, visualización del interior de un umbral.

³⁴ Bourriaud, (2021). p.19



mano que lo sujeta. De todos estos años que he estado utilizándolo, aún no he conocido a dos barras de carbón idénticas. Vuelvo a recordar la metáfora de Pinocho, cuando algunas se deslizan como mantequilla sobre el papel, y otras deciden rasgar la superficie, siendo imposibles de borrar.

El carboncillo, posee calidades incorpóreas a la vez que rígidas. Me interesa la capacidad de no solo mostrar la niebla, sino también el pilar que se alza entre ella.

La diferencia entre el dibujo y la pintura se percibe de inmediato: la pintura te da todos los datos, y el dibujo no; una te aproxima al motivo, gracias fundamentalmente al color, pero el otro, en su límite, te lleva hacia un territorio más psicológico. En cierta medida, nos ocurre algo parecido con el cine: cuando vemos una película en blanco y negro, tenemos una sensación de irrealidad, de sueño³⁵



Los dibujos de Antonio López poseen tal habilidad con el material que, en ocasiones, los límites entre la realidad y el papel se desdibujan. No obstante, considero que esta habilidad no procede de un sometimiento y castigo, sino de una adaptación y sinergia entre Antonio López y sus carboncillos. Me resultan especialmente interesantes las series que realizó entre 1969 y 1970, donde retrataba su estudio, destacando sus puertas; algunas cerradas y otras abiertas como portales hacia otro espacio. No puedo evitar pensar de estas puertas abstraídas como pilares sobre espacios nebulosos.

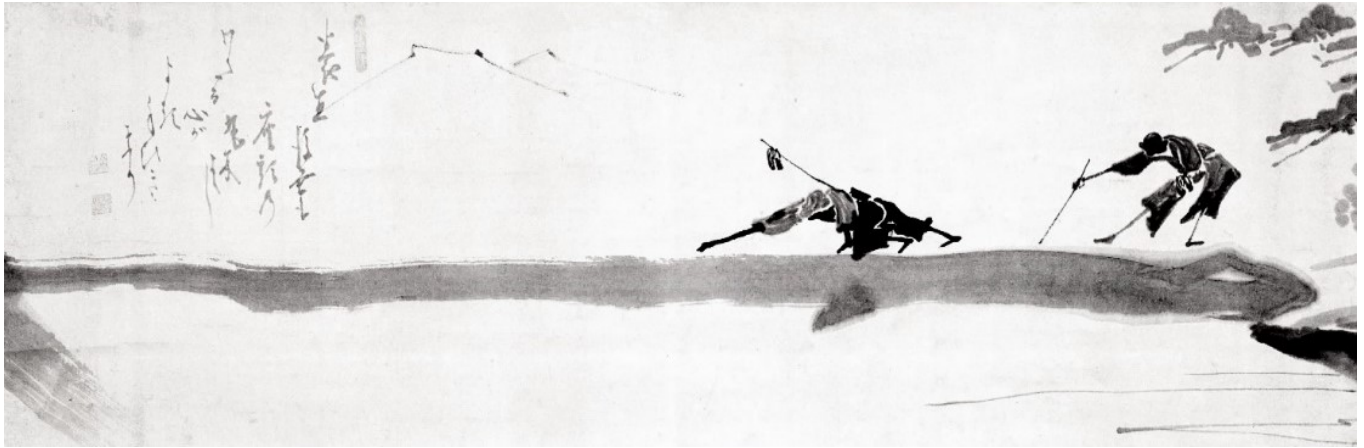
El carboncillo es un material cuya opacidad te permite jugar con el blanco del papel, mediante el degradado pasamos de tapar, a relacionar y dejar ver. Ocurre un aparecer y desaparecer en constante transición. El dibujo, la línea, te permite valorar el espacio blanco, el vacío que envuelve a la materia.

Fig.14. Escala de grises con grafitos del 6H al 8B de la academia Tarragona Atelier of Art, Tziqui Artworks.

Fig.15. Antonio López. (1969-1970). *Estudio con tres puertas.*

³⁵ Cita escrita por Antonio López en: López-García, A., Calvo Serraller, F. (2010). *Antonio López: dibujos*. España: TF Editores.

5.2. DOS CIEGOS CRUZANDO UN PUENTE



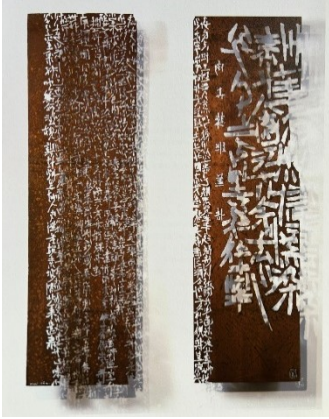
Durante una estancia en Corea, pude aprender a manos del artista Cho Hwan como profesor de pintura tradicional coreana. En sus clases aprendíamos las nociones del espacio sobre el papel, y la comunicación con la tinta. Gracias al gesto caligráfico, y el diluido de la tinta, se encarnan los principios del vacío. Las piezas de mi profesor permiten identificar letras entre trazos dinámicos, encontrándose en una constante sub-objetividad³⁶, generando umbrales entre la realidad y la virtualidad.

Una de mis mayores inspiraciones a la hora de abarcar esta obra, se relaciona con el concepto de *Kōan* (公案)³⁷ como historia o pregunta mediante la cual, un maestro trata de comprobar las habilidades de su alumno en la práctica espiritual. De la misma forma en la que abandonamos el pensamiento racional con tal de crear un nuevo contexto, donde nuestro Personaje sea autónomo, el alumno deberá de desligarse de la razón con tal de descifrar el *Kōan*. Hakuin Ekaku representa con el mínimo de pinceladas caligráficas la imagen de dos ciegos tratando de pasar un puente. Dos sujetos dinámicos agazapados, tratando de encontrar el equilibrio y avanzar. En el texto de la pintura leemos:

Fig.16. Hakuin Ekaku. (1685-1768). *Dos ciegos cruzando un puente.*

³⁶ Subjetividad y objetividad

³⁷ VAN OVERMEIRE, B. (2018). "Mountains, Rivers, and the Whole Earth": Koan Interpretations of Female Zen Practitioners. *Religions*, 9(4), 125.



Tanto la vida interior como el mundo flotante a nuestro alrededor son como ciegos que vagan sobre un puente. Una mente que pueda ir más allá es la mejor guía.³⁸

6. DISEÑAR EL NIVEL: LA INSTALACIÓN

Cuando planteamos establecer la instalación en un mundo cuyas características conceptuales atienden a la virtualidad, es necesario que planteemos la utilización del medio de los videojuegos en el plano de la generación artística —si es que se puede si quiera separar el uno del otro—.

La relación entre el arte y las nuevas tecnologías ha ido estrechándose cada vez más a lo largo de estos últimos 100 años. Walter Benjamin en *La obra de arte en la época de la reproductividad*³⁹, ya advertía de la necesidad de adaptar los nuevos medios —o técnicas de reproducción— en la obra artística cuando decía “*Antes de permitir la reproducción del mundo, la técnica producía un nuevo mundo*”. Los videojuegos, como nuevo medio, atraen no solo nuevas estéticas, sino también su característica intrínseca; la interactividad y la inmersión. Mediante la inmersión, asumimos un pacto de ficción con el universo representado⁴⁰, diferenciándose de la experiencia estética con otros medios artísticos mediante la identificación entre el personaje y el jugador. La inmersión, sugiere al jugador que sus acciones *físicas* van atadas a la naturaleza virtual del medio y, por lo tanto, a sus propias leyes⁴¹.

Fig.17. Cho Hwan, (2020), 壁 [muro].

³⁸ HAKUIN EKAKU. 1685-1768. Ciego cruzando un puente

³⁹ BENJAMIN, W. (1999). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Astrágalo (Ciudad Autónoma de Buenos Aires), 11, 77–82.

⁴⁰ LUJÁN, M. y CABAÑES, E. (2014). *Hibridaciones contemporáneas: el nuevo ambiente estético*, p.5

⁴¹ Koenitz, Sezen, Ferri, Haahr, Sezen, y Çatak. (2013). p.25

6.1. BLOODBORNE

Bloodborne es un videojuego de la PlayStation 4 desarrollado por FromSoftware en 2015, estudio japonés famoso por hacer una de las sagas más influyentes en el mundo de los videojuegos; *Dark Souls*. *Bloodborne* es un acercamiento lovecraftiano a la serie *Souls*⁴² y el género de juegos de rol y acción, también llamados ARPG⁴³. Este videojuego mantiene una jugabilidad en tercera persona, basada en el combate y la exploración. Los juegos Souls se caracterizan por un acercamiento críptico y difuso a la hora de desarrollar la narrativa —o lore⁴⁴—. Esta narrativa velada obliga al jugador a adentrarse profundamente en el juego con tal de averiguar más. En ocasiones, los elementos dispuestos en el juego carecen de explicación alguna, dejando a interpretación del espectador su existencia en el mundo. Mediante foros y redes sociales, fans de la saga unen fuerzas con tal de completar las piezas del puzle; este fenómeno se ha convertido en una práctica recurrente, atribuyéndole en nombre de *Lore hunting*⁴⁵ o la caza del Lore.

Los videojuegos Souls son, además, caracterizados por su dificultad y reto hacia el espectador. A lo largo de tu viaje, verás su famosa tipografía de “Has Muerto” innumerables veces. Así, la primera vez que mueres en *Bloodborne*, eres transportado al “Sueño del Cazador”, un lugar que actúa como limbo entre el mundo real y el onírico, un espacio seguro y libre de bestias. Sin embargo, a tus espaldas, siempre pendientes e inamovibles, se encuentran aquellos pilares, emergiendo entre la niebla. Nunca nadie —ni nada— te explica que son, que significan. Mediante el *Lore Hunting*, fans de la saga han tratado de descifrar el sentido de aquellos pilares, ultimando en una búsqueda en vano. Hasta la fecha, permanecen vacíos de significado.

Fig.18. Kentaro Miura, (2005) Panel del manga *Berserk* donde se ve el bosque de columnas de la mezquita de Córdoba.

⁴² Se hace referencia a los juegos provenientes de la saga DarkSouls como “Souls”. Estos juegos se han convertido en clásicos de culto de tal forma que su jugabilidad se remite ahora a un género propio definido como Souls-like SoulsBorne o al estilo souls.

⁴³ Siglas que refieren a *Action Role Play Game* o Videojuego de rol y acción.

⁴⁴ Anglicismo referido al cuerpo de tradiciones y conocimiento de un tema o perteneciente a un grupo concreto, típicamente transmitido de persona a persona a través de la palabra hablada, Oxford English Dictionary. (2022). Oxford University Press.

⁴⁵ Ball, K. D. (2017). Fan labor, speculative fiction, and video game lore in the “Bloodborne” community. *Transformative Works and Cultures*, 25.



La mirada hacia estos pilares consiste en una composición extremadamente romántica; cuando te acercas al borde del acantilado, eres un caminante sobre un mar de niebla. Esa sensación de desconocimiento cautivador y ansia por respuestas, puede ser la perfecta lumbre con la que encender la autonomía de nuestro personaje. El videojuego *Bloodborne*, está claramente inspirado en el pensamiento romántico oscuro y en la generación de imágenes sublimes. A lo largo de las calles de *Yharnam* (ciudad en la que transcurre gran parte del juego), observamos las ruinas y la luna de Friedrich, el universo surrealista de Beksiński y referencias a novelistas como Edgar Allan Poe y Bram Stoker. En ocasiones, el gótico de sus calles se convierte en terrores lovecraftianos y podemos tantear la fascinación por el maximalismo violento del manga *Berserk* de Kentaro Miura.



En este caso, el minimal no aparece mediante la plástica, sino a través del mínimo narrativo. Las imágenes más allá de explicar la trama, mediante su barroquismo, eclipsan la narrativa y convierten en opaca su lectura. Todo es sumergido en ambientación sublime.

Bloodborne esconde todo un imaginario libre de ataduras que no se atiene a unas normas, pero a la vez mantiene la seriedad del culto, como si de un objeto sacro se tratara. [...] *Bloodborne* no deja resquicios para que la historia surja. Es una narración de la nada.⁴⁶

La narración de este juego se ve impulsada no por el texto, sino por la construcción de su mismo mundo. La arquitectura de *Bloodborne* refiere a una imposibilidad, edificios cuya lógica física es inexistente; barrocos y amontonados entre sí, guían al espectador hacia un nuevo objetivo. De alguna forma, el laberinto se despliega ante ti, dando la sensación de que el mapa es un ser orgánico más. Los pilares que observamos desde nuestro lugar seguro son aparentemente inaccesibles. La arquitectura que define a este juego no trata solo de sus calles claustrofóbicas, sino el hecho de que las vivencias que se encuentran en este mundo virtual no son representadas de forma matérica. El

Fig.19. Comparativa entre la obra sin título de Beksiński y el *Lago Lunar* de *Bloodborne* (2015).

Fig.20. Comparativa entre la obra *Abadía en el robleal* (1809) de Caspar David Friedrich y *El Bosque Prohibido* de *Bloodborne* (2015).

⁴⁶ TORRES, M. T. (2017). El ciclo de muerte y resurrección videolúdica: repetición y temporalidad en *Bloodborne* (Doctoral dissertation, Tesis de maestría, Universidad Pompeu Fabra).

universo conceptual de los habitantes de Yharnam existe detrás de sus puertas cerradas. Pero ¿y si pudiéramos ver que hay detrás de esas puertas, si pudiéramos acercarnos a aquellos pilares flotantes? ¿Y si pudiéramos rebasar aquel viento asolador en *El Caballo de Turín*⁴⁷?

6.2. OUT OF BOUNDS

Los videojuegos son materia programada, todo elemento dispuesto en la pantalla ha sido modelado y emplazado por alguien⁴⁸, concretamente los diseñadores y programadores del juego. Introducimos la idea de MOD, referido a cualquier alteración en un videojuego sobre su software o hardware con tal de modificar su funcionamiento o aspecto. Mediante los MODs, los fans de *Bloodborne* han podido romper los límites que los diseñadores han implementado en el juego, con tal de acercarse un poco más a estos misterios. Todas estas expediciones más allá de los límites han sido documentadas en la *Bloodborne-Wiki*⁴⁹, concretamente en su apartado *Out of Bounds*⁵⁰.

Sin embargo, al atravesar aquellas paredes como fantasmas, nos damos cuenta de que no hay nadie. No hay nada. Los pilares no ofrecen más información que una textura repetida. Detrás de este barroquismo encontramos curiosamente un ahorro de recursos mediante el cual, la historia cobra sentido.

En el videojuego *Silent Hill*⁵¹, este ahorro de recursos es planteado a causa de una limitación tecnológica. El límite de la ya obsoleta PlayStation 1, impedía la generación de un mundo tridimensional pulido, por lo que introdujeron la niebla. Mediante este recurso, se escondía el desperfecto y, en consecuencia, el jugador caminaba hacia la nada. Ahora sería imposible pensar en *Silent Hill* sin su niebla, cuya opacidad trata de generar un plano conceptual más allá de lo matérico. De la misma forma en la que *El enigma de Isidore Ducasse* se esconde tras la manta, *Silent Hill* y *Bloodborne* esconden un mundo de ideas, mediante

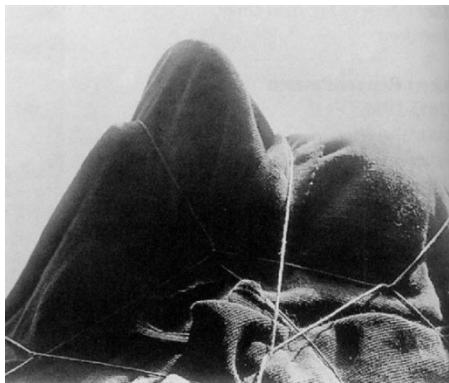


Fig. 21. Man Ray. (1972). *El enigma de Isidore Ducasse*. Fotografía. Centre Pompidou, París, Francia.

⁴⁷ HRANITZKY, Á. y TARR, B. (2012). *El Caballo de Turín* [película]. Versus Entertainment.

⁴⁸ ADAMS, E. (2010). *Fundamentals of Game Design*. New Riders.

⁴⁹ Véase en: <https://www.bloodborne-wiki.com/>

⁵⁰ Véase en: <https://www.bloodborne-wiki.com/2017/11/out-of-bounds.html>

⁵¹ TOYAMA, K. (1999). *Silent Hill* [videojuego]. Konami.

una niebla que, en realidad, está vacía; como las orejas de Pinocho, sus formas están incompletas.



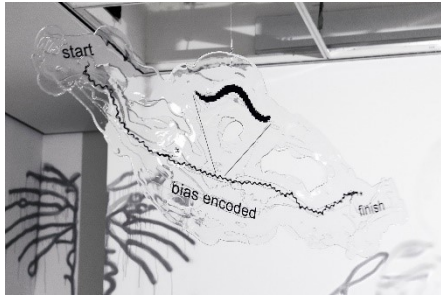
6.3. LA INSTALACIÓN EN EL UMBRAL

Ahora que hemos visto la parte de detrás de la escena y el *prósôpon*, nos preguntamos si el teatro era real desde el principio. En este juego de tira y afloja en el que nos encontramos, volvemos a acercar el umbral hacia la realidad mediante la materialización de la obra en una instalación.

Planteamos entonces la creación de una instalación mediante el mismo método constructivo que hemos estado desarrollando hasta ahora; el ahorro de recursos mediante una perspectiva atada a límites. En este caso, la instalación será planteada como la escenografía de un teatro, cuya perspectiva única remite a una composición más cercana a la pictórica que la escultórica. Sin embargo, a través de la transversalidad, el espectador podrá romper el límite establecido por la instalación —como si estuviera haciendo uso de un MOD— con tal de descubrir una bidimensionalidad en nuestro mundo tridimensional.

Adaptamos la estética del diseño de niveles en videojuegos como generación de ambientación y umbrales estético-conceptuales. A través de una composición

Fig. 22. Captura de pantalla del video: *Bloodborne unseen content:: The Hunter's Dream Pillars:: Character Editor* (2018) del Modder Lance McDonald.



en efecto *parallax*⁵², los elementos cuyo valor podían atribuirse a un objeto escultórico, se convierten en trampantojos que desdibujan la realidad de la virtualidad.

Katya Novitskova trata este proceso instalativo mediante la creación de espacios inmersivos, cuyos personajes son capturados en imágenes digitales y renders tridimensionales, que son plasmados sobre estructuras bidimensionales acentuando esta perspectiva teatral. A su vez, como si se tratase del videojuego *Doom* con su *Raycasting*⁵³ o el clásico de *Super Mario Bros* con el *Parallax*, los falsos 3D de Deborah Joyce Holdmann generan instalaciones mediante imperfectos. En *Untitled (for Scale)*, Holdmann plantea el espacio mediante en concepto de la escala. Figuras cuyas identidades han sido plasmadas en estructuras planas y bidimensionales muestran la opacidad de individuos racializados, cuyas imágenes han sido aplanadas mediante la viralización.

Así, los pilares y el personaje coexisten en un mismo plano del que el espectador es incapaz de adentrarse. Al igual que los tritones de Michele Gabriele, Claudia da la espalda y ahora es imposible ver sus ojos; su expresión al mirar hacia aquellos Pilares es ahora escondida. Cuando atraviesas la instalación, eres recibido por piezas inacabadas a sus espaldas, imperfecciones en sus gráficos y vacíos de detalle. En este mundo, cuyas reglas no pueden serle atribuidas a las de nuestra física, Claudia esconde su mirada para observar en el plano conceptual. Ahora podrá decidir si mirar, cerrar los ojos, mentir o convertirse en un niño de verdad.

Fig. 23. Katya Novitskova. (2019-2020).
Hamburger Bahnhof.

Fig. 24. Katya Novitskova. (2018). *Start, bias encoded, finish*.

Fig. 25. Deborah Joyce Holdmann. (2021-en curso). *Untitled (for Scale)*.

⁵² Efecto basado en la ilusión óptica de movimiento de un fondo inmóvil, aplicado en el diseño de videojuegos mediante la superposición de elementos bidimensionales con tal de dar una sensación de tridimensionalidad.

⁵³ Técnica utilizada para la simulación de tridimensionalidad en espacios bidimensionales virtuales, utilizada con frecuencia en videojuegos retro.

7. PROCESO ARTÍSTICO

Este trabajo de Fin de grado forma parte de una producción que ha ido desarrollándose a lo largo de estos últimos años en la carrera. Aunque se trata de un trabajo cuya materialización final es suficiente, creo que es pertinente observar los antecedentes cuyo proceso me han ayudado a concluir en esta investigación. Estos antecedentes son explorados en el ANEXO (ANEXO II) adjunto a este TFG. Se recomienda encarecidamente complementar este trabajo con los anexos descritos.

7.1. PROCESO ARTÍSTICO

Mediante el desarrollo de estas últimas series decidí ultimar en que el material que iba a utilizar era el carboncillo, como ya hemos explicado anteriormente en el capítulo sobre la forma. En el primer boceto realizado en digital planteaba la instalación mediante maderas de contrachapado imprimadas. Sin embargo, el tamaño de las piezas, sobre todo en el caso de los pilares, dificultaba mucho el transporte. Decidí, por lo tanto, mantener al Personaje en la estructura rígida de madera contrachapada y a los Pilares en una tela *Polycotton* que podría enrollar con tal de transportar y guardarlos con más facilidad.

El primer paso fue realizar varias pruebas de comportamiento del carboncillo sobre la tela, aplicando laca y barniz con tal de que el carboncillo no se desdibujara. Una vez obtuve los resultados deseados, planteé que los 5 Pilares (5 para que la instalación no fuera simétrica) debían de seguir una misma metodología paso a paso, con tal de que hubiera una unidad sobre ellos.

Antes de empezar con el degradado de los pilares, pulí la pared de hormigón de mi estudio e hice 4 agujeros donde coloqué varias capas de papel. Sobre el papel coloqué la tela y, encima de todo, unas maderas con tal de fijar el conjunto a la pared. Este procedimiento se hizo debido a que la pared no se podía perforar excepto por un taladro y no quería agujerear la tela.

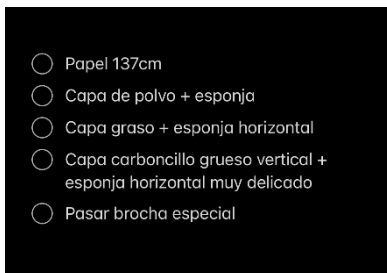


Fig. 26. Captura de pantalla del bloc de notas.
Pasos específicos para realizar los Pilares.

Una vez colocada la tela, colocaba un papel que cubría 137cm desde la parte inferior de la tela-pilar para asegurar que ese fragmento quedaba limpio de carboncillo en el proceso. Lo siguiente era pasar una capa de polvo de carboncillo con la esponja, una capa de barra grasa y difuminarla con la esponja horizontalmente, una capa de carboncillo grueso con trazos verticales pasando la esponja muy levemente por la superficie de forma horizontal y, por último, homogenizar el degradado mediante una brocha de pelo natural coreana. Los Pilares se fijaban finalmente con tres capas de laca y dos de barniz mate en spray. Para acabar, se cosieron —mediante máquina de coser— dobleces en la parte inferior de los pilares donde se introducirían barras de metal como pesos. De esta forma, a la hora de la instalación, los pesos estirarían la tela y la mantendrían inmóvil y recta.

A la hora de abarcar el Personaje, se cortó una madera contrachapada de 200cm mediante una sierra caladora. El dibujo se realizó con la ayuda de un proyector. Tras haber cortado la madera y pulirla a mano, se realizó la estructura de soporte mediante dos bastidores desechados que fueron pulidos y taladrados a la madera. A continuación, se aplicó la misma imprimación presente en la tela de los pilares sobre la superficie frontal de la silueta, que más tarde se pulió con una multilijadora para limpiar todos los bordes de la madera.

El dibujo sobre la madera se hizo siguiendo los mismos principios que se establecieron a la hora de hacer los pilares. Se realizaba un degradado con polvo de carboncillo y mediante la barra grasa se mantenían los trazos para ser sellados con laca y barniz en spray.

7.1.1. Imágenes del proceso

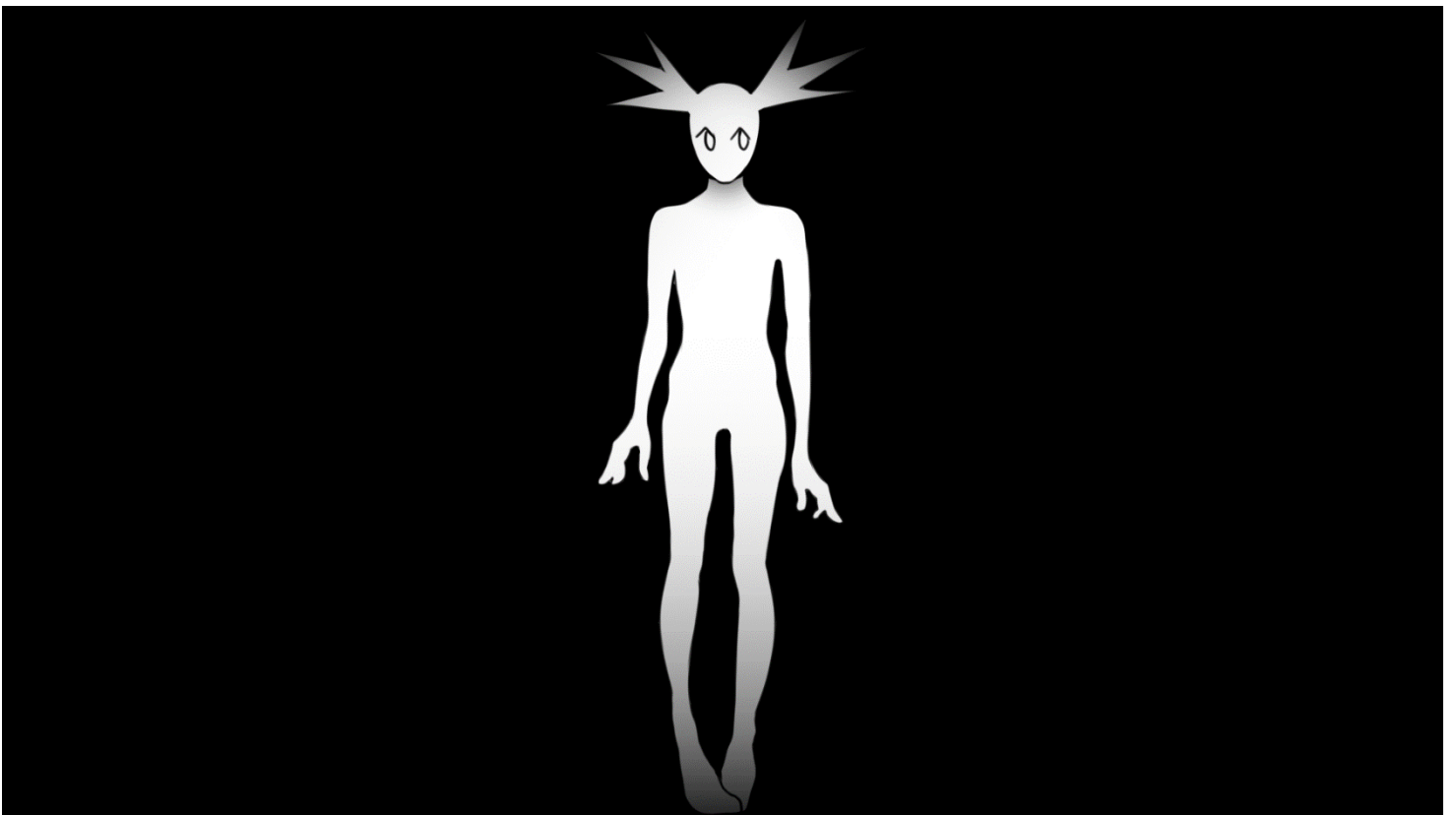
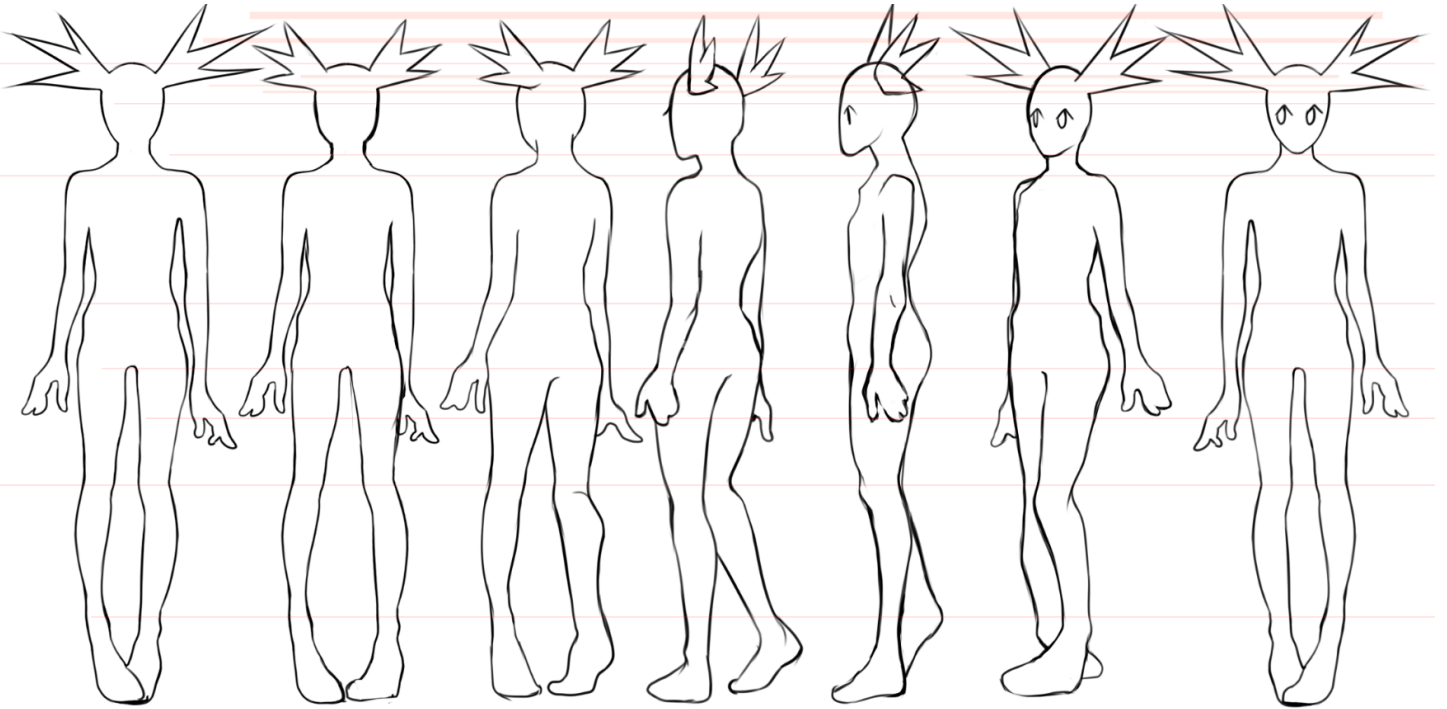


Fig.27. Primer boceto para la animación de la performance *MOONLIT LARP* (2023), de donde se seleccionó el *frame* exacto en el que el personaje, Claudia, da finalmente la espalda.

Fig.28. *Frame* de la animación final para la performance *MOONLIT LARP* (2023). https://youtu.be/Tu8_pgSTpcl

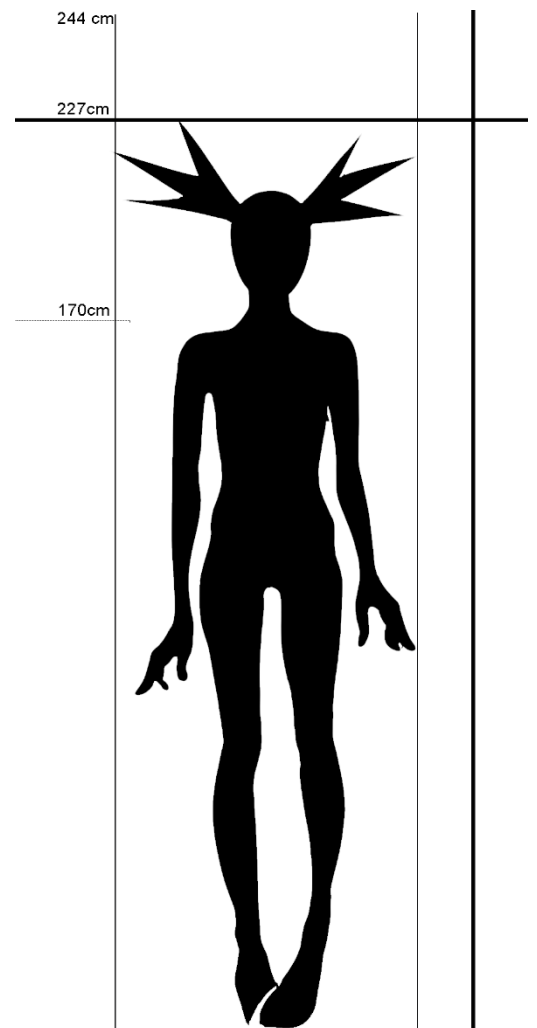
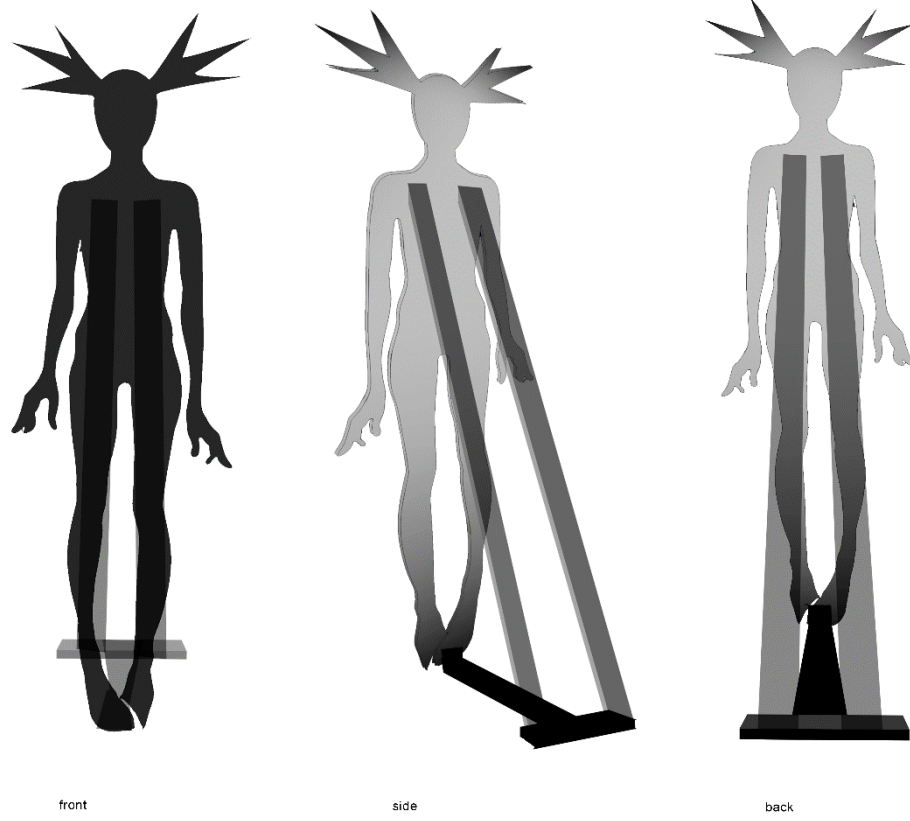


Fig.29. Bocetos para la estructura de Claudia.

Fig.30. Bocetos para la estructura de Claudia.

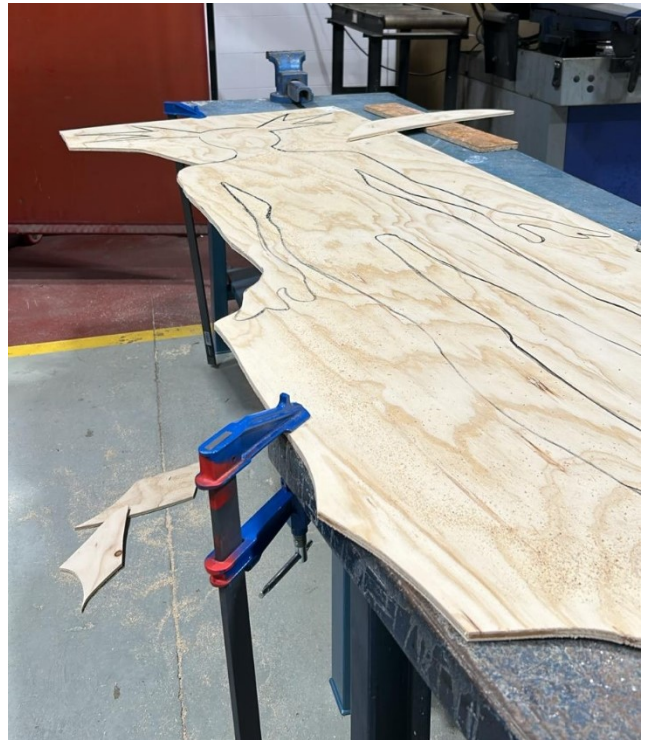


Fig.31. Foto del proceso para la estructura de Claudia.

Fig.32. Foto del proceso para la estructura de Claudia.

Fig.33. Foto del proceso para la estructura de Claudia.



Fig.34. Foto de la prueba seleccionada sobre retales Polycotton.

Fig.35. Foto del proceso de dibujo de los Pilares.

Fig.36. Foto del proceso de dibujo de los Pilares.

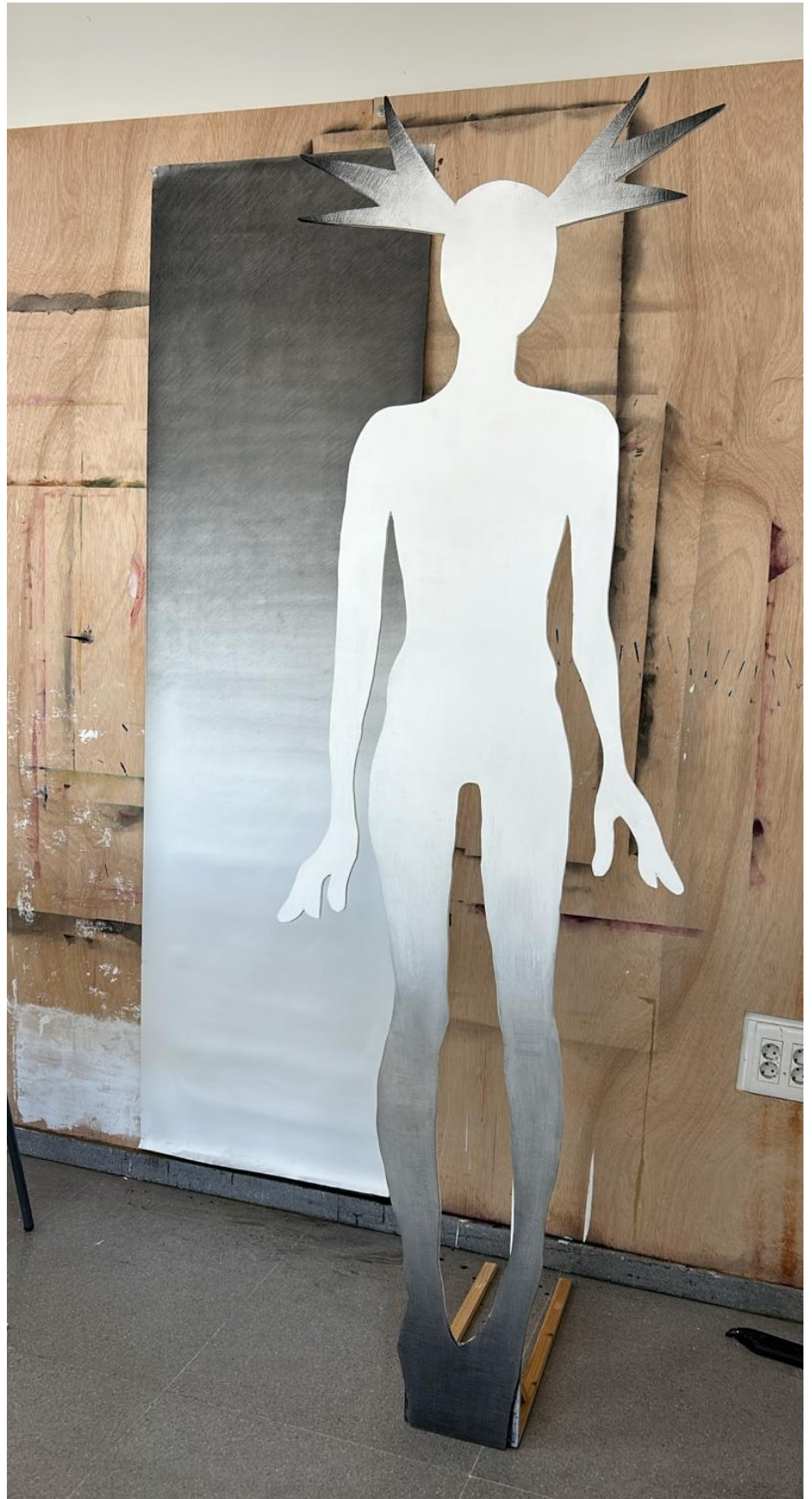


Fig.37. Comparativa entre Personaje y Pilar.



Fig.38. Estructura trasera de Claudia.



Fig.39. Detalle estructura Claudia.



Fig.40. Detalle estructura Claudia.



Fig.41. Detalle de dos Pilares.

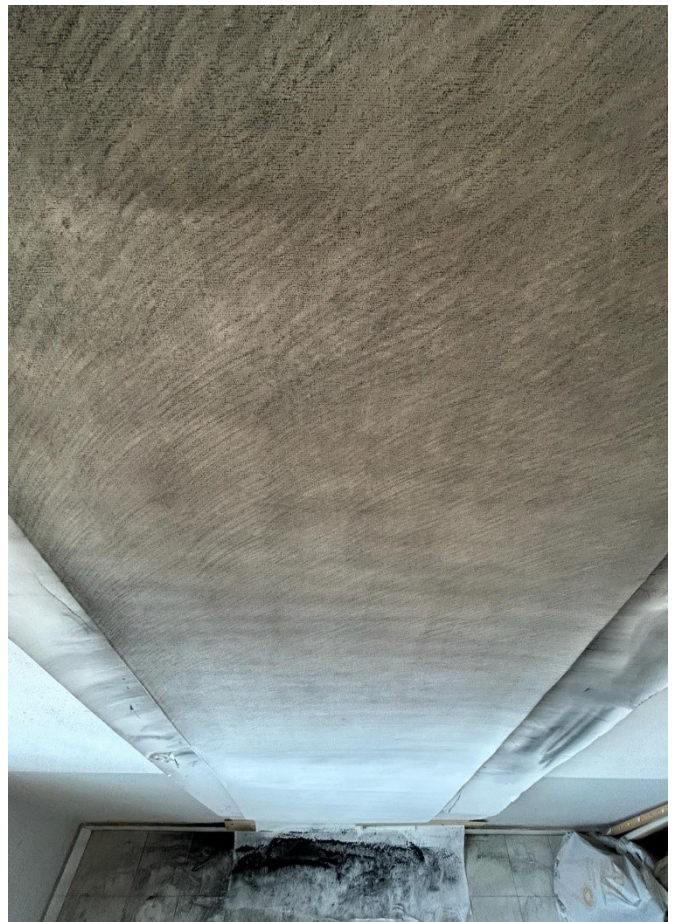


Fig.42. Detalle de un Pilar.

7.1.2. Instalación final

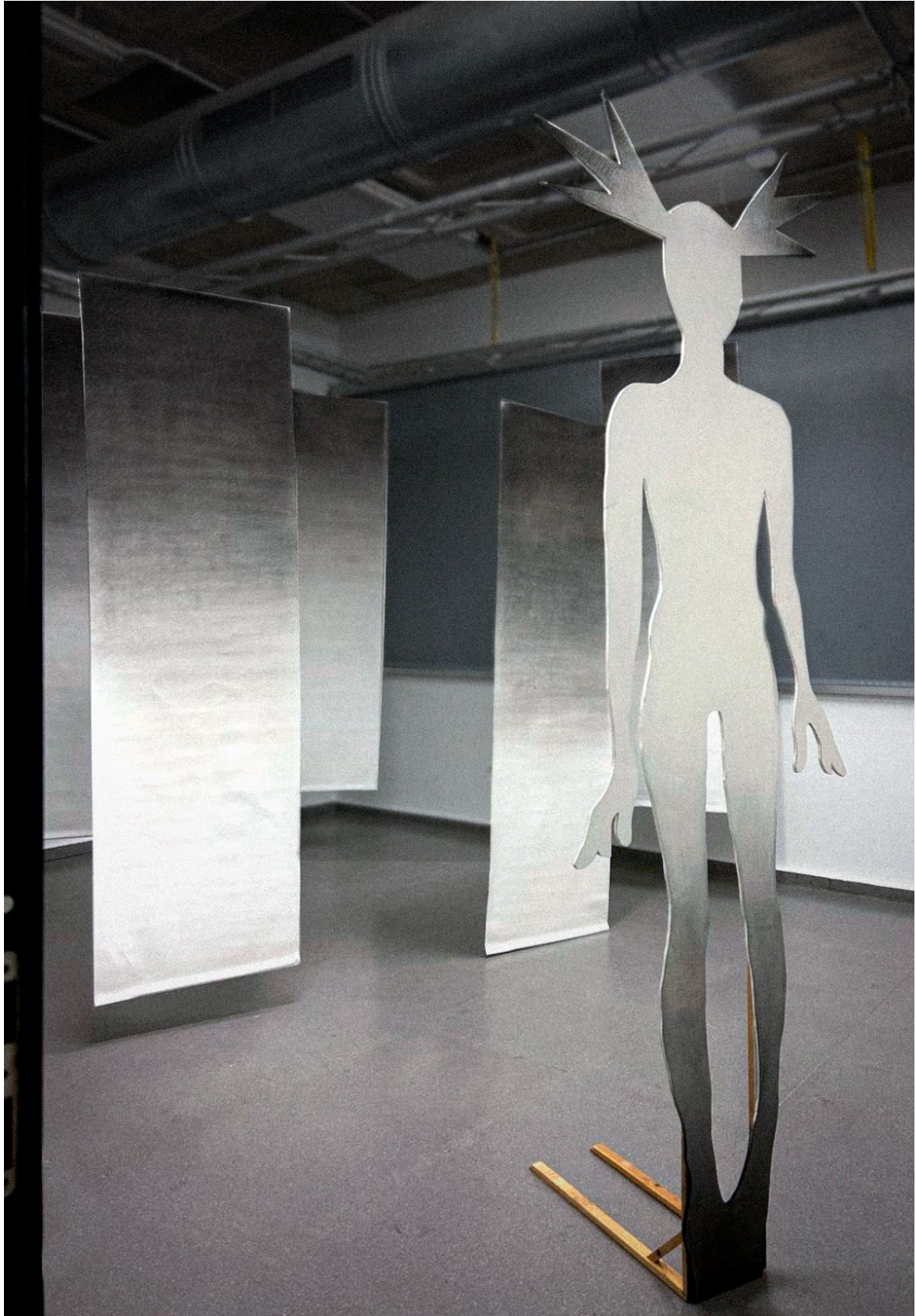


Fig.43. Claudia Leoni. (2024) *Pilares en el sueño del cazador*, vista instalativa frontal.

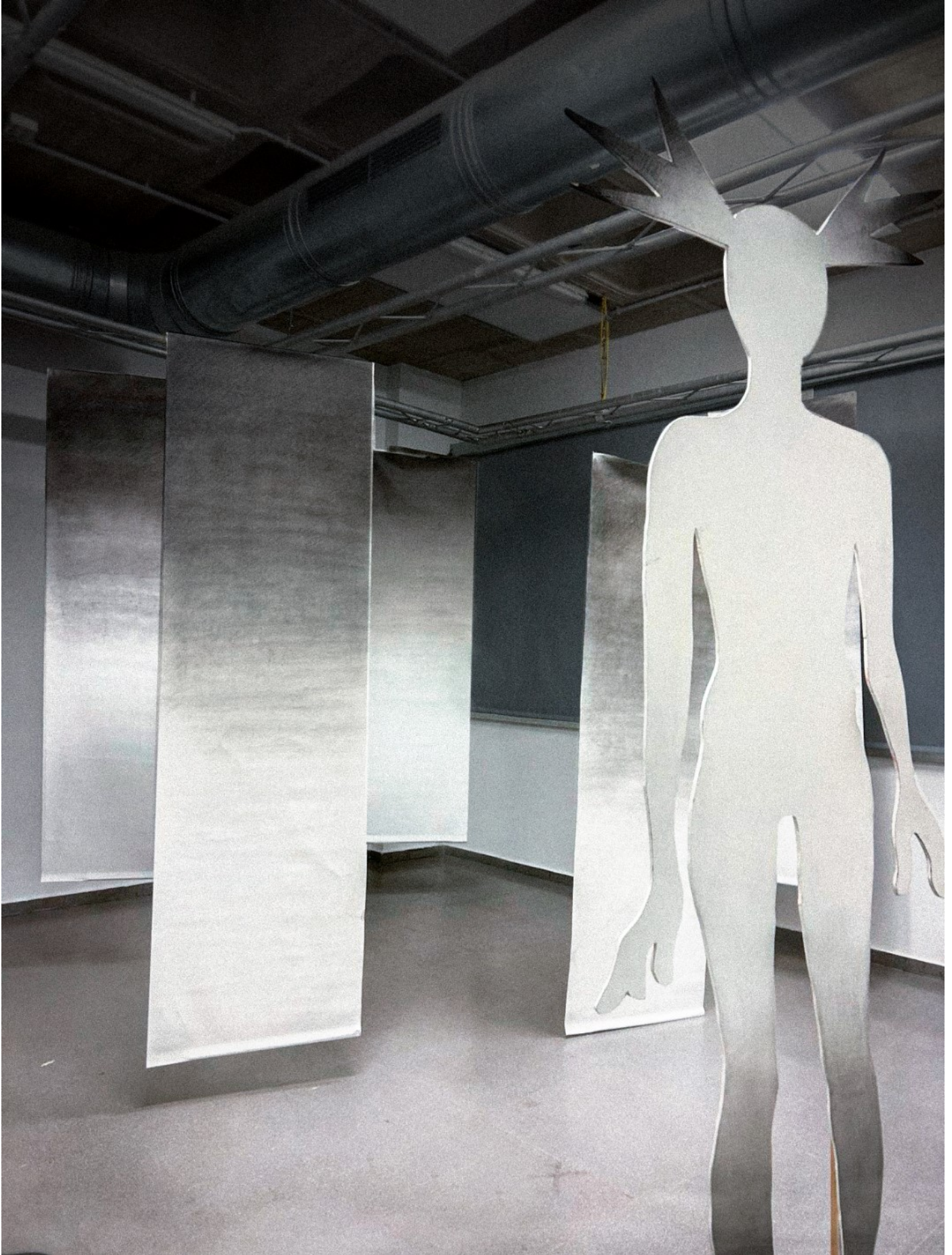


Fig.44. Claudia Leoni. (2024) *Pilares en el sueño del cazador*, vista instalativa frontal.

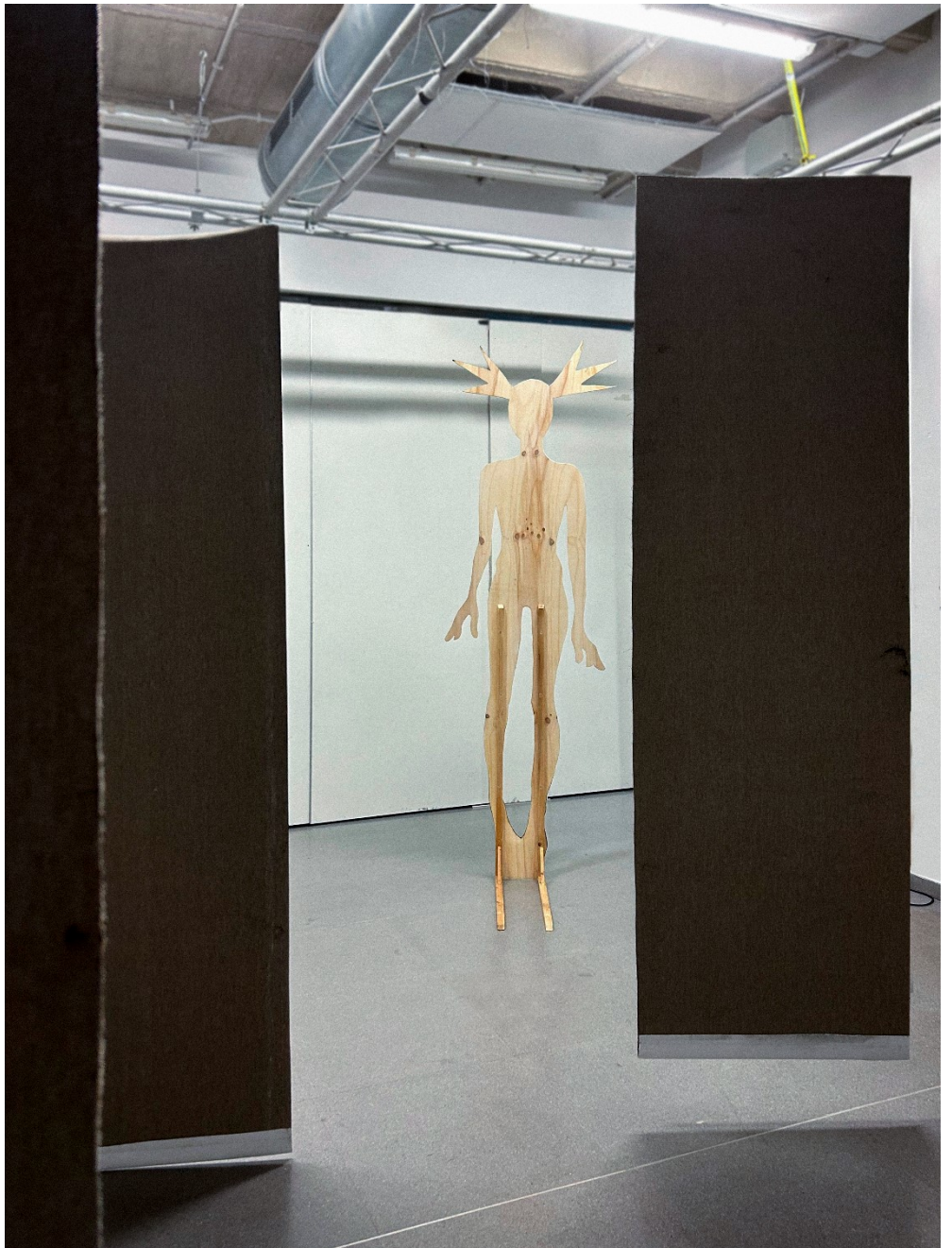


Fig.45. Claudia Leoni. (2024) *Pílares en el sueño del cazador*, vista instalativa frontal, detalle.

Fig.46. Claudia Leoni. (2024) *Pílares en el sueño del cazador*, vista instalativa dorsal.



Fig.44. Claudia Leoni. (2024) *Pilares en el sueño del cazador*, vista instalativa dorsal.

CONCLUSIONES

Considero que la realización de este proyecto no remite solo a la producción que ha sido planteada para este trabajo de fin de grado, sino que ha trascendido a ser parte de mi repertorio de estilos que quiero desarrollar como artista. A nivel personal, el concepto de generar personajes e invertir mi tiempo en mundos no racionales, imaginarios y virtuales, ha sido en esencia lo que me ha acercado siempre a la poética artística. Estoy muy interesada en indagar en estas pasiones personales y tratar a lo que puede llamarse coloquial, como una cuestión de interés e importancia colectiva.

A nivel del desarrollo práctico de la instalación, tengo muchas ganas de poder plantearla en otros espacios más allá de las ProjectRooms de la universidad, y me gustaría poder desarrollar este proyecto en valor de propuestas profesionales. Sin lugar a duda, *Pilares en el sueño del cazador* ha sido un proyecto muy fructífero para mi desarrollo tanto personal como profesional, que me inspira a poder seguir desarrollando la creación artística en estos parámetros.

Ya sea en mundos de vigilia o formales, seguiré sirviendo como portal para Claudia, que ya me da la espalda y mira hacia aquellos Pilares. Quizás esté ya dando su próximo paso, escuchando en la distancia:

*Farewell, good hunter. May you find your worth in the waking world.*⁵⁴

⁵⁴ MIYAZAKI, H. (2015). Bloodborne [videojuego]. FromSoftware.

9. BIBLIOGRAFÍA

9.1. ARTÍCULOS

- ARIAS, J. C. (2011). LA MUERTE DEL AUTOR: LA REDEFINICIÓN DEL HACER DEL ARTE Y DE LA CRÍTICA. Calle 14 : *Revista de Investigación En El Campo Del Arte*, 1(1), 45–53.
<https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/c14/issue/archive>
- BALL, K. D. (2017). Fan labor, speculative fiction, and video game lore in the "Bloodborne" community. *Transformative Works and Cultures*, 25. DOI: 10.3983/twc.2017.01156.
- ÇALCI, S. (2022). Who Does Pinocchio Think It Is? When Deleuze and Guattari Encounter Pinocchio in Plato's Cave. *Synthesis philosophica*, 37(1), 3-22. <https://hrcak.srce.hr/file/411048>
- ELIAS, A. J. (2011). The Narrativity of Post-Convergent Media: No Ghost Just a Shell and Rirkrit Tiravanija's "(ghost reader CH)". *SubStance*, 40(1), 182-202. <https://doi.org/10.1353/sub.2011.0006>
- KOENITZ, H., SEZEN, T. I., FERRI, G., HAAHR, M., SEZEN, D., y ÇATAK, G. (Eds.). (2013). *Interactive Storytelling: 6th International Conference, ICIDS 2013, Estambul, Turquía, Noviembre 6-9, 2013, Proceedings* (Vol. 8230). Springer.
- KRAUSS, R. (2002). La escultura en el campo expandido. *La posmodernidad*, 59-74.
https://www.academia.edu/download/50062080/Foster_Hal_-_La_Posmodernidad.pdf#page=61
- LUJAN, M. y Cabañes, E. (2014). Hibridaciones contemporáneas: el nuevo ambiente estético. *En BIT y aparte, Revista interdisciplinar de estudios videolúdicos*. Sello Arsgames, 1(1). <https://arsgames.net/wp-content/uploads/2020/03/ByA-1.pdf>
- MATELLÁN, S. C. (1988). Aproximación al concepto de personaje novelesco: Los personajes en "Nada", de Carmen Laforet. *Anuario de estudios filológicos*, (11), 131-148.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=58630>
- MASON, S. (2013). On games and links: Extending the vocabulary of agency and immersion in interactive narratives. En *Interactive Storytelling: 6th International Conference, ICIDS 2013, Estambul, Turquía, Noviembre 6-9, 2013, Proceedings* 6 (pp. 25-34). Springer International Publishing.
https://www.academia.edu/download/35908580/Mason_ICIDS.pdf
- Oxford English Dictionary. (2022). *Oxford University Press*.
<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/lore>
- SÁNCHEZ Alonso F. (1998). Teoría del personaje narrativo (Aplicación a El amor en los tiempos del cólera). *Didáctica. Lengua y Literatura*, 10, 79.
<https://revistas.ucm.es/index.php/DIDA/article/view/DIDA9898110079A>
- TORRES, M. T. (2017). El ciclo de muerte y resurrección videolúdica: repetición y temporalidad en Bloodborne [Tesis de maestría, Universidad Pompeu Fabra].
https://www.academia.edu/download/54782771/El_ciclo_de_muerte_y_resurreccion_videoludica_repeticion_y_temporalidad_en_Bloodborne.pdf

VAN OVERMEIRE, B. (2018). "Mountains, Rivers, and the Whole Earth": Koan Interpretations of Female Zen Practitioners. *Religions*, 9(4), 125. <https://doi.org/10.3390/rel9040125>

9.2. LIBROS

ADAMS, E. (2010). *Fundamentals of Game Design*. New Riders.

BARTHES, R. (1987). *La muerte del autor*. El susurro del lenguaje, 2.

BAUDRILLARD, J., VICENS, A., & ROVIRA, P. (1978). *Cultura y simulacro* (pp. 99-99). Barcelona: Kairós.

BENJAMIN, W. (1999). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Astrágalo (Ciudad Autónoma de Buenos Aires), 11, 77–82.

BORGES, J. L. (1991): «Nota sobre el Quijotes», en *Borges A/Z*, Madrid, Siruela.

BOURRIAUD, N. (2021). *Estética relacional*. Adriana Hidalgo Editora.

COLLODI, C. (2002). *Las aventuras de Pinocho* (Vol. 6). Ediciones Akal.

DELEUZE, G. (2009). *Diferencia y repetición*. Buenos Aires: Amorrortu.

DELEUZE, G. y GUATTARI, F. (2008). *Mil mesetas: capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre-Textos.

DUCROT, O., & TODOROV, T. (2005). *Diccionario enciclopédico de las ciencias del lenguaje*. siglo XXI.

HEIDEGGER, M. (2012). *El arte y el espacio: Die Kunst und der Raum*. Herder Editorial.

HAMON, P. (2012). *Le personnel du roman: le système des personnages dans les Rougon-Macquart d'Émile Zola*. Librairie Droz.

LÓPEZ, A., CALVO, F. (2010). *Antonio López: dibujos*. España: TF Editores.

MCLUHAN, M., FIORE, Q. and AGEL, J. (1997). *El medio es el masaje*. Barcelona: Paidós.

PLATÓN. (1988). *La república*. Aguilar.

PLATÓN., Hermann, Arnold., & Chrysakopoulou, Sylvana. (2010). *Plato's Parmenides* [electronic resource] : text, translation & introductory essay. Parmenides. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliotecaupves-ebooks/reader.action?docID=3384754> [Consulta: 3 de Enero, 2024]

PRADA, J. M. (2007). *La creatividad de la multitud conectada y el sentido del arte en el contexto de la Web 2.0. ARTE Y ARQUITECTURA DIGITAL, NET. ART Y UNIVERSOS VIRTUALES*, 95.

DE PRADA, M. (2021). *Arte y vacío: sobre la configuración del vacío en el arte y la arquitectura*. Nobuko.

UNAMUNO, M. de, & Valdés, M. J. (1987). *Niebla*. Cátedra.

9.3. FILMOGRAFÍA Y VIDEOJUEGOS

CHOI, J. (2023). *Lies of P* [videojuego]. Neowiz Games.

DEL TORO, G. (2022). *Pinocho de Guillermo del Toro* [película]. Netflix Animation.

HALL, T. (1993). *DOOM* [videojuego]. Id Software.

HRANITZKY, Á. y TARR, B. (2012). *El Caballo de Turín* [película]. Versus Entertainment.

MIYAMOTO, S. (1984). *Super Mario Bros* [videojuego]. Nintendo Research & Development 4.

MIYAZAKI, H. (2011). *Dark Souls* [videojuego]. FromSoftware.

MIYAZAKI, H. (2015). *Bloodborne* [videojuego]. FromSoftware.

SCOTT, R. (2008). *Blade runner* [película]. Warner Bros. Entertainment.

TOYAMA, K. (1999). *Silent Hill* [videojuego]. Konami.

10. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig.1. Gustave Doré, (1983) *El Quijote, Parte I Capítulo XLVII*, Grabado.

Fig. 2. Markus Maurer, (1996) *La "alegoría de la cueva" de Platón*, grafito.

Fig.3. Carlo Chiostrì, (1901) Dibujo original de para *Las aventuras de Pinocho* (1883) de Carlo Collodi.

Fig.4. Carlo Chiostrì, (1901) Dibujo original de para *Las aventuras de Pinocho* (1883) de Carlo Collodi.

Fig.5. Michele Gabriele, (2023), *I see you repeating this, I'm warning you in the sweetest way*. Silicona, resina, acrílicos, tela, plástico, yeso, grafito, objetos encontrados. 145 x 60 x 50 cm.

Fig.6. Pierre Huyghe, (2001) *One Million Kingdoms*, Animación digital.

Fig.7. *Taula de Torralba d'en Salort* (600 aC), Alayor, Menorca.

Fig.8. Esquema, posición de un umbral entre dos límites [hecho a propósito de este trabajo de fin de grado].

Fig.9. Mary Miss, (1978), *Perímetros / Pabellones / Señuelos*, Instalación, Vigas de madera, postes metálicos, tierra. Nassau County Museum Roslyn, New York.

Fig.10. Mary Corse (b. 1945), *Untitled (White Multiple Inner Band)*, 2003. Microesferas de vidrio y acrílico sobre lienzo (243.8 x 609.6 cm). Lisson Gallery, London.

Fig.11. Richard Serra, (2014), *East-West/West-East*, Doha, Qatar.

Fig.12. Claudia Leoni, (2023), *Sus ojos*. Carboncillo sobre papel, 200 x 90 cm.

Fig.13. Esquema, visualización del interior de un umbral [hecho a propósito de este trabajo de fin de grado].

Fig.14. Escala de grises con grafitos del 6H al 8B de la academia Tarragona Atelier of Art, Tziqui Artworks.

<https://www.tarragonaatelier.com/p/materiales.html>

Fig.15. Antonio López. (1969-1970). *Estudio con tres puertas*. Grafito sobre papel 98 x 113 cm. Lleida, Colección Fundación Privada Soringu.

Fig.16. Hakuin Ekaku. (1685-1768). 兩個瞎子過橋 (Dos ciegos cruzando un puente), Tinta 28 x 83.8 cm. Museum of Fine Arts, Boston (Estados Unidos).

Fig.17. Cho Hwan, 壁 (muro). 2020, Acero, 173 x 55cm.

Fig.18. Kentaro Miura, (2005) Panel del manga Berserk donde se ve el bosque de columnas de la mezquita de Córdoba. Miura, K. (2017). *Berserk* Volumen 27 Capítulo 156, The Colonnade Chamber, Estados Unidos: Dark Horse Comics.

Fig.19. Comparativa entre la obra sin título de Beksiński y el *Lago Lunar* de Bloodborne (2015).

Fig.20. Comparativa entre la obra *Abadía en el roble* (1809) de Caspar David Friedrich y *El Bosque Prohibido* de Bloodborne (2015).

Fig.21. Man Ray. (1972). El enigma de Isidore Ducasse. Fotografía. Centre Pompidou, París, Francia.

Fig.22. Captura de pantalla. Lance McDonald. (2018, 3 de Abril). *Bloodborne unseen content:: The Hunter's Dream Pillars:: Character Editor*. [video]. YouTube. <https://youtu.be/Gzww0XSleb0?si=NMS7F6cMyhPIINsd>

Fig. 23. Katya Novitskova. (2019-2020). (graffiti en colaboración con PWR), vista expositiva, Hamburger Bahnhof, Berlin.

Fig. 24. Katya Novitskova. (2018). *Start, bias encoded, finish*. Impression digital, resina de poliuretano, gancho de techo rotativo, 70 x 154 cm, Hamburger Bahnhof, Berlin.

Fig. 25. Deborah Joyce Holdmann. (2021-en curso). *Untitled (for Scale)*.

Fig. 26. Captura de pantalla del bloc de notas. Pasos específicos para realizar los Pilares.

Fig.27. Primer boceto para la animación de la performance *MOONLIT LARP* (2023), de donde se seleccionó el *frame* exacto en el que el personaje, Claudia, da finalmente la espalda.

Fig.28. *Frame* de la animación final para la performance *MOONLIT LARP* (2023) https://youtu.be/Tu8_pgSTpcl
Véase la también: <https://youtu.be/vpVe5wwZpIA?si=KxpBw0D2tnYiGNoe>

Fig.29. Bocetos para la estructura de Claudia.

Fig.30. Bocetos para la estructura de Claudia.

Fig.31. Foto del proceso para la estructura de Claudia.

Fig.32. Foto del proceso para la estructura de Claudia.

Fig.33. Foto del proceso para la estructura de Claudia.

Fig.34. Foto de la prueba seleccionada sobre retales Polycotton.

Fig.35. Foto del proceso de dibujo de los Pilares.

Fig.36. Foto del proceso de dibujo de los Pilares.

Fig.37. Comparativa entre Personaje y Pilar.

Fig.38. Estructura trasera de Claudia.

Fig.39. Detalle estructura Claudia.

Fig.40. Detalle estructura Claudia.

Fig.41. Detalle de dos Pilares.

Fig.42. Detalle de un Pilar.

Fig.43. Claudia Leoni. (2024) *Pilares en el sueño del cazador*, vista instalativa frontal.

Fig.44. Claudia Leoni. (2024) *Pilares en el sueño del cazador*, vista instalativa frontal.

Fig.45. Claudia Leoni. (2024) *Pilares en el sueño del cazador*, vista instalativa frontal, detalle.

Fig.46. Claudia Leoni. (2024) *Pilares en el sueño del cazador*, vista instalativa dorsal.

Fig.44. Claudia Leoni. (2024) *Pilares en el sueño del cazador*, vista instalativa dorsal.