

Carlo Mario Rivera - Carlo@javerianacali.edu.co

Director de proyecto: Kurosh Sadeghia Khalajabadi

Documento proyecto de grado – 2024

ARTÍCULO 23 de la Resolución No. 13 del 6 de Julio de 1946, del Reglamento de la Pontificia Universidad Javeriana.

“La Universidad no se hace responsable por los conceptos emitidos por sus alumnos en sus trabajos de tesis.

Sólo velará porque no se publique nada contrario al dogma y la moral católica y porque las Tesis no contengan ataques o polémicas puramente personales; antes bien, se vea en ellas el anhelo de buscar la Verdad y la Justicia”.

Carlo Mario Rivera - Carlo@javerianacali.edu.co

Director de proyecto: Kurosh Sadeghia Khalajabadi

Documento proyecto de grado – 2024

Artist Statement

Mi trabajo se centra en la exploración del paisaje como archivo emocional, utilizo el arte digital y medios tecnológicos para transformar recuerdos en experiencias visuales inmersivas, mi obra busca conectar lo analógico y lo digital como dimensiones igualmente válidas de la experiencia humana. Mis piezas no intentan recrear el mundo físico, sino abrazar lo que hace único al paisaje digital: su potencial para transmitir sentimientos profundos a través de una estética propia.

Paisajes digitales

Palabras clave: Paisaje, dimensión digital-analógica, realidad mixta, contemplación.

Introducción

Objetivos

- Preservar un paisaje virtual en el recorrido individual (singular) donde se habita, a través de medios pictóricos digitales en contraste con otra realidad.

Objetivos Específicos

- Hacer una bitácora de exploración de los paisajes virtuales en el recorrido individual
- Generar piezas graficas a través de medios pictóricos digitales del paisaje virtual
- Contrastar el mundo virtual con el mundo analógico.

Justificación

Tengo una fuerte conexión con el paisaje, siempre me he quedado embelesado observando a través de la ventana de mi habitación el movimiento de las hojas de los árboles, los atardeceres que el mundo me regala, a pesar de los edificios. Simultáneamente tengo otra ventana, el paisaje de los video juegos, especialmente con Minecraft, es decir, una dimensión virtualmente infinita. Me encanta la montaña que observo desde mi habitación, pero me encanta aún mas todos los paisajes que observo a través de mi monitor porque cuando observo un paisaje de Minecraft recuerdo a mi familia, recuerdo mi infancia, mi inocencia, mi felicidad, mi amor por ellos, por eso cuando observo un paisaje compuesto a partir de cubos veo más que solo árboles y montañas de un video juego en un monitor, veo el amor de mi familia y siento la calidez de los recuerdos al contemplar un hermoso atardecer dentro de esa dimensión.

Carlo Mario Rivera - Carlo@javerianacali.edu.co

Director de proyecto: Kurosh Sadeghia Khalajabadi

Documento proyecto de grado – 2024

Datos técnicos proyecto

A continuación, presento datos técnicos del proyecto, dejando clara constancia sobre que se está trabajando específicamente.

SEED: -5797589744417282160

Primera generación de PJ: XYZ: -4500 / 101000 / 9500

Tamaño de lienzo: 5000 x 3299 pixeles

Versión de Minecraft: 1.21 (Fabric con mods)

Nombre de mods & shaders:

- Chunky 1.4.16
- DistantHorizons 2.1.2
- Fabric-api- 0.100.7 + 1.21
- Indium 1.0.34 + mc 1.21
- Iris 1.7.3 + mc 1.21
- Nosium-fabric 2.2.1 + mc 1.21
- Sodium-fabric- 0.5.11+ mc1.21

Shaders: Bliss-Shader-DH

Comando para la generación de chunks

```
/chunky start minecraft:overworld circle 3000 3000 3000 3000
```

Marco conceptual

El proyecto está basado en 4 conceptos pilares; Amor y paisaje, la contemplación, la dimensión digital y la dimensión analógica.

“Todo el mundo sabe lo que es un paisaje y, sin embargo, ¡qué concepto más complejo encierra esta palabra!” (Giner de los Ríos, 1886). Para mí un paisaje es más que una acumulación de elementos en un espacio determinado, ya que existen diferentes tipos de paisajes como, por ejemplo; paisajes urbanos, naturales, postapocalíptico. Estos se evidencian claramente en las obras artísticas donde se aborda este tema desde distintas perspectivas, sin embargo, todos tiene algo en común y es que en ese paisaje observado hay algo que los atrapa e intentan a partir de sus obras preservar un poco de esa esencia que los cautivó al contemplar el paisaje. El carácter del paisaje se define por las intencionalidades de quien hace la obra.

En mi caso me interesan los paisajes virtuales, por el vínculo emocional con mi familia, (mas específicamente de parte materna) generado por los video juegos, concretamente con el video juego Minecraft, ¿Pero que tiene que ver un video juego con el paisaje o con mi familia? Realmente mucho mas de lo que se podría creer, dentro de un video juego hay que interactuar con un entorno muy extenso (mas adelante entraré en detalle sobre la extensión y las posibilidades que ofrece este video juego) el cual cuenta con flora y fauna, sistemas montañosos y ecosistemas, todo lo que se podría esperar de un mundo, obviamente rigiéndose en su propia lógica de un juego basado en cubos, sin embargo, con un potencial de encontrarse con los paisajes más increíbles, únicos y hermosos que van mucho más allá de simplemente recrear un mundo “real” o como me gusta llamarlo la dimensión analógica. Siempre me he sentido cercano a mi familia a través de los video juegos. Durante toda mi infancia iba con mis familiares a Tuluá a celebrar el año nuevo y tenia la oportunidad de jugar en sus computadoras durante horas y horas gracias a que eran fechas especiales, mientras que ellos celebraban de una forma más adulta con alcohol, música y baile. En este sentido el juego va conectado directamente con experiencias familiares y vínculos emocionales fuertes con mi infancia. Esos paisajes que el juego me ofrece observar me recuerdan a mi familia que amo tanto. Para mí precisamente eso lo que significa un paisaje, *amor*. No importa que solo exista en la virtualidad o como le digo yo la dimensión digital, ese paisaje me transmite algo, profundamente valiosos y por eso es tan “real” como cualquier otro paisaje de la dimensión analógica.

Sin embargo, es aquí donde entra a jugar otro concepto pilar del proyecto, la contemplación, entendiendo la contemplación como una acción que no busca un fin practico en lo observado, sino, en encontrar la esencia de lo que se observa y comprender su belleza, un paisaje solo será un paisaje hasta que sea contemplado, entonces será algo más que simplemente un lindo atardecer, tendrá valor, tendrá sentido, estará vinculado con el alma. Nos basaremos en este fragmento para definir lo que es la contemplación según la orientación del proyecto “proceso de la contemplación o la capacidad y procedimientos para trasladar una imagen o sensación hacia regiones más profundas donde se mantendrá agazapado hasta, llegado su momento, alcanzar su materialización” (Sánchez Dueñas, 2021, p. 650). Que en este caso en específico la materialización son las piezas visuales que busca el objetivo del proyecto.

La dimensión digital y analógica son conceptos propios del proyecto para diferenciar entre dos dimensiones de realidad, entendiendo la dimensión analógica como una dimensión habitada por los seres humanos y seres vivos en general. La dimensión digital como una dimensión construida a partir de la tecnología humana en la cual habita información, desde videos, imágenes, textos, redes sociales, video juegos y básicamente todo lo que puede existir en este plano virtual, esto no quiere decir que la dimensión analógica es la real y que la otra dimensión sea falsa o en viceversa, todo lo contrario las dos son igual de reales, la única diferencia es que tenemos absoluta certeza que la dimensión

digital fue creada por nuestra propia especie humana. Un poco mas adelante se profundiza en estos dos términos.

Glosario de términos, herramientas y aplicaciones

Este apartado es un pequeño paréntesis para poder definir algunos elementos importantes para el proyecto y no relentice la comprensión y lectura de la sección de metodología.

Dimensión analógica: La dimensión analógica no es un concepto como tal que exista previamente, sin embargo, se puede encontrar cierto sentido al buscar las raíces de esas dos palabras según la RAE. La palabra dimensión tiene por definición “Aspecto o faceta de algo.” Y respecto a analógica la RAE lo define como “Dicho de aparato o instrumento: Que presenta o manipula información, una medida, mediante una magnitud física continua proporcional al valor de dicha información”.

Dimensión analógica como dos conceptos juntos en uno solo lo interpreto como un aspecto de la realidad en la que habitamos.

Dimensión digital: no es un lugar donde un ser humano puede existir en el mismo modo que lo hace en la dimensión analógica. En este caso este concepto y el anterior comparten la palabra dimensión la cual tendría el mismo significado en ambos casos, La RAE define la palabra digital como “Dicho de un dispositivo o sistema: Que crea, presenta, transporta o almacena información mediante la combinación de bits.”. Para mí la dimensión digital es como una dimensión de bolsillo creada por la humanidad. El proyecto se enfocará en un aspecto muy específico de la dimensión digital, los mundos 3D digitales, más específicamente un solo mundo generado en Minecraft.

Java: La página oficial de Microsoft explica que es Java diciendo lo siguiente: “Java es un lenguaje de programación multiplataforma orientado a objetos que se ejecutan en miles de millones de dispositivos de todo el mundo. Sustenta aplicaciones, sistemas operativos de smartphones, software empresarial y muchos programas conocidos. A pesar de haberse inventado hace más de 20 años, Java es actualmente el lenguaje de programación más popular para los desarrolladores de aplicaciones.”

Entre estas aplicaciones se encuentra Minecraft el cual es un pilar fundamental del proyecto.

Minecraft: En la página oficial de Minecraft un desarrollador define el juego de esta manera “Minecraft es un juego formado por bloques, criaturas y comunidades. La elección es tuya: sobrevivir a la noche o crear una obra de arte.” (Landin, 2023)

Generación de mundo: La generación de mundos en *Minecraft* es un proceso aleatorio basado en "semillas", que crea terrenos únicos. Los mundos se generan en "chunks" de 16x16 bloques y pueden expandirse hasta 60 millones de bloques en cada dirección. Esto da como resultado un mapa enorme, de casi 8 veces el tamaño de la superficie de la Tierra. Para ponerlo en perspectiva, esta área es casi 8 veces más grande que la superficie total de la Tierra (que es de aproximadamente 3600 millones de kilómetros cuadrados).

Biomás: Los biomas en *Minecraft* son regiones con características específicas de clima, terreno y vida, como selvas, desiertos o tundras. Cada bioma determina factores como el tipo de vegetación, animales, clima y estructuras que pueden generarse allí. Estos biomas se distribuyen de manera aleatoria en el mundo, creando una diversidad de paisajes a medida que exploras.

Paisaje – virtual: la RAE da dos definiciones a partir de la palabra paisaje la primera es “Extensión de terreno que se observa.” Desde aquí es correcto afirmar que es posible encontrar un paisaje en la dimensión analógica y la digital al menos en un mundo dentro de Minecraft.

Director de proyecto: Kurosh Sadeghia Khalajabadi

Documento proyecto de grado – 2024

Contemplar: La RAE la define como “Acción de contemplar. Sin.: observación, examen, visión, atención, mirada, vista, apreciación. meditación, abstracción, reflexión, misticismo, recogimiento.”, el único fin del proyecto es contemplar la belleza de un paisaje puro e inmutable que solo puede encontrarse en la dimensión digital.

Adobe: Adobe CS o Adobe Creative Suite es un paquete de software desarrollado por la compañía Adobe. Teniendo varios programas especializados para cada área creativa; herramientas necesarias para todo tipo de creadores y diseñadores. El programa más importante de este software es Photoshop.

Photoshop: Un artículo de la escuela británica de artes creativas y tecnología explica muy bien lo que es y para qué sirve Photoshop “Esta herramienta profesional de edición digital se usa principalmente por fotógrafos y diseñadores para retocar imágenes y editar videos, crear mapas de bits y GIFs, y hacer diseños e ilustraciones. También se pueden modificar colores y añadir filtros, efectos, textos, figuras y formas.” (EBAC, s. f.)

Óleo digital: El óleo digital es una técnica de pintura que utiliza herramientas y software digitales para crear imágenes que imitan el estilo y la textura del óleo tradicional. A diferencia de la pintura al óleo analógico, que se realiza sobre lienzo o madera con pinturas a base de aceite, el óleo digital se crea en dispositivos electrónicos como tabletas gráficas o computadoras utilizando programas de diseño como Adobe Photoshop.

Gafas de realidad virtual: Una página web de tecnología brinda esta información “Las gafas de realidad virtual son definidas como una herramienta que permite que el usuario observe una simulación virtual o una [imagen 3D](#), ofreciendo la percepción de encontrarse inmerso en ese entorno creado. Esto quiere decir que, cuando el usuario se pone las gafas, siente que se ha transportado a un entorno virtual.” (KeepCoding, s. f.)

Realidad mixta: Es importante especificar que existe diferentes aplicaciones en la virtualidad ya que existe la realidad vital y la realidad aumentada, sin embargo, existe un tercero llamado realidad mixta y es en este tipo de tecnología en el cual el proyecto se apoya. “La realidad mixta es una mezcla de universos físicos y digitales, que permite interacciones 3D naturales e intuitivas entre personas, equipos y el entorno. Esta nueva realidad se basa en la visión artificial, el procesamiento gráfico, las tecnologías de visualización, los sistemas de entrada y la informática en la nube. El término "realidad mixta" se introdujo en un documento de 1994 de Paul Milgram y Fumio Kishino, "[A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays](#)". En este documento se exploraba el concepto de *continuidad de la virtualidad* y la taxonomía de las pantallas visuales.” (Microsoft, s. f.)

Metodología

Mi relación con los video juegos se enfatizó por un proceso de aislamiento para estar alejado de mi papá, con el que gran parte de mi vida he tenido una relación conflictiva, por lo que Minecraft se convirtió en un lugar seguro para evitar confrontar ese rechazo hacia alguien que debería amar, encontraba paz en los paisajes en ese momento ya que dentro de ese mundo mi papá no existía por lo que encontraba belleza en los paisajes por el hecho de su ausencia.

Con el tiempo el proyecto evolucionó y el sentimiento fundamental cambió. Ya no era un rechazo específico y personal lo que mueve la obra, ahora era un rechazo generalizado hacia toda la humanidad, rechazaba todo lo que representa el ser humano ya que lo percibo como un ser destructivo y egoísta a pesar de que me desarrollé en una carrera creativa donde lo primordial era la creación, sentía que nuestra especie en su esencia es un ser absoluto de destrucción, lleno de ego, afectando a otros seres humanos y principalmente a su propio hábitat. Ahora el proyecto se enfocaba más en el medio ambiente y en el cómo a través de los paisajes virtuales encontraba cierta esperanza, a pesar de ser creado por un ser humano, en Minecraft los paisajes son tan hermosos, tanto que me gustaría habitar dentro de él, en la dimensión digital.

Últimamente el proyecto ha tomado otro ángulo, ya que dejó de ser un sentimiento de rechazo hacia toda la humanidad para convertirse en un sentimiento de amor hacia mis familiares. Ahora cuando observo un paisaje dentro de Minecraft significa otra cosa, ya no es un escape, ya no es un lugar en el que me gustaría existir, ahora es un recuerdo, la materialización de mi infancia y mis recuerdos más preciados.

Con esa nueva dirección en el proyecto es el momento para hablar sobre la dirección práctica, independientemente de lo emocional, el proyecto siempre se ha planteado desde lo digital, desde un principio fue claro que para una obra basada en la dimensión digital tendría que ser materializada dentro de esa misma dimensión. No tendría ningún tipo de sentido intentar trasladar todo el concepto a una obra plástica tradicional ya que perdería su característica más importante, por lo cual la herramienta más apropiada para esto es Photoshop, ya que, muchos otros artistas producen sus piezas de arte digital. El proceso es claro, entrar al mundo de Minecraft, pero no para jugar propiamente al juego, sino, explorar cada rincón hasta encontrar esos paisajes que me evoquen a esa sensación de amor familiar, recopilar la información de estos paisajes según su ubicación exacta en el mundo generado, posteriormente a partir de esos paisajes generar una pieza gráfica en Photoshop, para finalmente exponer las piezas con gafas de realidad virtual haciendo uso de la tecnología de realidad mixta.

Pero aquí es donde se presentaron las complicaciones prácticas más significativas del proyecto, en primer lugar, cuento con muy poca experiencia con las técnicas digitales por lo que busqué el conocimiento necesario para poder realizar lo que se tenía planeado, es ahí donde encuentro y empiezo los cursos de Michael Adamidis, un artista alemán experto en arte digital. Él vende un curso que se enfoca en el paisaje y el arte. Con este curso online aprendí los conceptos básicos de lo que conlleva el arte digital, sin embargo, este curso tiene algo especial que nutre en gran medida al proyecto y es que los pinceles y el formato de Photoshop que usa no son muy comunes. Michael Adamidis aportó al proyecto dándome la oportunidad de utilizar una simulación de óleo con sus correspondientes pinceles, con esto se puede lograr un acabado muy realista como si fuese un lienzo real generando un registro muy interesante a las piezas.

Esto me permitió hacer mis primeros borradores de los paisajes que he registrado con anterioridad haciendo uso de simulación de técnicas tradicionales con esta herramienta digital. Trabajé sobre manchas, sin embargo, no me sentía cómodo con los resultados que estaba obteniendo, se han realizado diferentes ejercicios pictóricos para comprender el color y las formas a partir de la mancha, estos ensayos se realizaron analógicamente ya que funciona con los mismos principios del óleo digital. Se me hacía bastante complicado traducir las formas cubicas de Minecraft a unas formas más plásticas, a pesar de los ejercicios pictóricos seguía con esas dificultades en las piezas digitales.

En conversaciones que he tenido se ha hablado respecto a mi relación con el paisaje, en este caso se hablaba del paisaje de la dimensión analógica puesto que he tenido la oportunidad de vivir en la misma casa desde una edad en la que podía ser mas consiente de mi entorno por lo cual desde mi ventana siempre he observado el mismo paisaje hacia las montañas, donde cae el atardecer. Incluso hablamos sobre mi paso en el colegio y sobre mi clase de astronomía, en esa clase tuve que observar durante un periodo escolar completo el atardecer que podía observar desde mi ventana, claro que el fin de esto era meramente académico ya que la tarea era dibujar cada atardecer que viera durante ese periodo y de ese modo viera de primera mano el funcionamiento del solsticio y pudiera notar como el sol se desplaza de un lado a otro en cada dibujo. Se podría decir que de una manera pasiva gracias a esas clases tuve mi primer contacto con la contemplación del paisaje. Considero que el paisaje de mi ventana es un paisaje que solo puedo ver yo y por supuesto las personas que entren en mi habitación, pero solo yo he sido el que ha tenido una conexión especial con lo que contiene los marcos de mi ventana, se siente como un paisaje particular. Afortunadamente he tenido la oportunidad de habitar en otros espacios, aunque sea por cortos periodos de tiempo. Uno de los lugares en los que he estado es Dubái, estuve un año completo viviendo con mi papá, si exactamente el mismo papá que unos párrafos atrás explicaba como esta obra estaba dedicada al rechazo que sentía por él, vivíamos en un pequeño apartamento de una sola habitación, Dubái es una ciudad que se puede definir como “moderna”, por lo cual está plagada de edificios por lo que de la única ventana en la que disponía daba directamente contra la pared de otro edificio con otros miles de ventanas diminutas como la mía, por lo que, para intentar estar el menor tiempo posible con mi papá, siempre salía a recorrer las calles sin importar la hora. En estos recorridos comprendí la necesidad humana de modificar todo lo que lo rodea. Dubái es un desierto, pero eso no justifica que, porque esté aparentemente vacío se construyan edificios cada vez mas altos que los anteriores, imponiendo una capa aparentemente infinita de concreto para el beneficio humano. Un desierto, aunque sea vea justo como su nombre realmente no esta muerto y dentro de él se contiene mucha vida al igual que en el mar, que sin importar nada se construyeron islas y penínsulas artificiales llenando con toneladas de arena el océano, simplemente para tener una casa bonita y exclusiva en la superficie, sin darle mucha relevancia a la cicatriz producida en el ecosistema. En esta experiencia es la que en algún momento el proyecto se basaba cuando mencione antes que mi rechazo se había trasladado a un rechazo al ser humano en general ya que consideraba y aun lo sigo haciendo que las ciudades son monumentos al ego humano.

Tambien tuve la oportunidad de estar en Barcelona, eso si en un muy corto periodo de tiempo estuve aproximadamente siete días. Lastimosamente no pude tener un lugar que considerar como un espacio en el que habité constantemente, por lo que en este viaje tuve una especie de recorrido reducido durante mi turismo, sin embargo, si notaba grandes diferencias con respecto a Dubái. España era un lugar mucho mas conectado con la naturaleza a pesar de que tampoco es que se hiciera un gran esfuerzo por mantener el ecosistema, aun así, quedé completamente enamorado de las nubes y los atardeceres europeos. Es importante destacar que lo dicho anteriormente son reflexiones actuales ya

Director de proyecto: Kurosh Sadeghia Khalajabadi

Documento proyecto de grado – 2024

que para las fechas de esos viajes aun me faltarían muchos años para estar tan siquiera cerca de estar escribiendo estas palabras. Pero si estamos hablando de reflexiones a partir de experiencias de tiempo más lejanos, es supremamente importante mencionar mi viaje al Amazonas. Ese fue el viaje más increíble que he tenido en mi vida, son kilómetros y kilómetros de naturaleza hacia cualquier dirección que se mire, esta experiencia la tuve en una salida pedagógica del colegio en la que nos empapamos de las culturas locales conviviendo en las mismas localidades, recuerdo que pasaba horas observando el rio Amazonas, nunca llegue a hacer una obra sobre lo que observaba, pero en mi mente aún existen esas imágenes que contemplaba todos los días. En esta ocasión tuve la oportunidad de estar casi 4 semanas en la misma localidad por lo cual pude apropiarme de cierta manera de un sitio para observar el rio tal cual como lo hacía con mi ventana, pero esta vez no había una pared y una ventana que cortara el panorama.

Regresando un poco sobre las dificultades que tenía respecto a la creación de la pieza grafica del proyecto, Michael Adamidis me enseñó a utilizar correctamente las herramientas digitales y como pintar cualquier tipo de paisaje, sin embargo, no conseguía lo que queria, la técnica de Michael Adamidis me recordaba mucho a Bob Ross, el cual incluso fue un pilar importante para tomar la decisión para producir una obra basada en el paisaje, casualmente para Michael Adamidis Bob Ross también era un referente para él por lo que sus técnicas eran muy similares, sin embargo, me pareció muy interesante como dos generaciones diferentes tienen un interés en común pero medios de ejecución completamente diferentes, entiendo a Bob Ross como un maestro de la técnica tradicional y a Michael Adamidis como un maestro en la técnica digital, los dos son capaces de generar paisajes a partir del color y la mancha en muy pocos pasos.

Después de un tiempo encontré algo en las redes sociales que me llamó mucho la atención y es que acababa de ver un video de una artista que estaba haciendo justamente lo que yo estoy pretendiendo hacer con este proyecto, Ashley Limbaugh una artista americana estaba utilizando los paisajes que se pueden encontrar en Minecraft para crear una pintura digital, incluso indagando mas en sus publicaciones me di cuenta que utiliza el mismo procedimiento que había diseñado; generación de mundo dentro del juego, exploración, recopilación, creación de obra. Algo mas impresionante aún es que al poco tiempo de conocer su trabajo, saca a la venta un libro que recopila una serie de obras mostrando el proceso creativo de sus pinturas digitales de los diferentes ecosistemas del juego y sus distintos paisajes, el libro se llama “BIOMES Landscape Art Inspired by Minecraft”, por supuesto que lo compré y lo disfruté como un niño pequeño. En ningún momento sentí como si me hubieran robado una gran idea, estaba demasiado feliz al saber que hay muchas más personas en el mundo que aprecian la belleza oculta en los paisajes de los video juegos y en específico Minecraft.

Es en este punto donde encuentro la solución a mi dificultad, los tres artistas que mencioné anteriormente los une algo en común y no es el hecho de que simplemente pinten paisajes, sino que, pintarlos para ellos significa algo, por lo que es aquí donde me planteé contemplar uno de los paisajes que había encontrado y simplemente seguir contemplándolo por horas. Dentro de mi mente llegaron muchos pensamientos como los que mencioné antes, rechazo personal y generalizado, sin embargo, profundizando mucho más allá encontré la verdadera esencia de lo que significa para mí los paisajes cúbicos de Minecraft, y es en ese momento que llego a mi mente el recuerdo de mi familia materna feliz celebrando el año nuevo mientras que precisamente yo observaba un paisaje de Minecraft.

Justamente es aquí donde el proyecto abandona el núcleo emocional del rechazo para transformarse en amor, por lo que las piezas generadas en este proyecto no son una crítica hacia la sociedad o

pequeños fragmentos de un espacio donde no existe mi padre, sino que son la materialización del amor que siento por mi familia en forma de paisaje cuadriculado.

Por lo que hablando ya mas propiamente de la manera de crear la obra debía abrazar el cubo. Abrazar el cubo puede sonar un poco extraño pero es mucho más simple de lo que se podría pensar, mi intención es crear piezas visuales que evoquen lo que yo en algún momento encontré en Minecraft, por lo cual, tomar de inspiración el paisaje para construir uno nuevo como lo hace Ashley no era el camino adecuado, Ashley, Michel y Bob crean piezas visuales, pero todos ellos intentan recrear lo que se vería como un paisaje “real” o perteneciente a la dimensión analógica, por lo tanto, si yo hacía lo mismo estaría provocando dos cosas; primero estaría haciendo exactamente lo mismo que están haciendo los demás. No busco imitar y mucho menos copiar. La segunda es que si abandono las formas cubicas estaría despojándole a la imagen lo que en mayor medida caracteriza a Minecraft.

Por lo que un paisaje de Minecraft pero construido a partir de formas propias de la dimensión analógica perdería todo el sentido del proyecto, así, la solución es abrazar el cubo, para que las piezas graficas se note realmente lo que es y no solo un paisaje más, de este modo, tomé lo mejor de cada uno y utilizo las herramientas de simulación de óleo que conseguí gracias a Michael Adamidis y continuo trabajando sobre los paisajes y que tiene Minecraft justo como me demostró Ashley con su trabajo.

Por último, solo quedaría hablar sobre la intención de montaje, el cual sigue la misma lógica de la dimensión digital. No tendría ningún tipo de sentido formular conceptos como la dimensión analógica y digital en que se desarrolla todo el trabajo dentro de este ultimo y que las piezas fueran expuestas a partir de una impresión o una proyección, es aquí donde entra en juego la tecnología de realidad mixta. Las piezas serán expuestas, pero no abandonaran su propia dimensión, las gafas de realidad virtual más recientes tiene cámaras externas que permiten al espectador observar su entorno por lo que las obras pueden ser exhibidas suspendidas en el aire y solo pueden ser observadas por quien utilice las gafas, una vez retiradas las gafas todas las obras desaparecerían.

Por lo que cuando pienso en mi montaje me imagino salón típico de arte preparado para exposición, sin embargo, este estaría completamente vacío con una excepción. En el centro de la sala sobre un pedestal estarían ubicadas un par de gafas de realidad virtual al ponérselas el espectador al instante podrá observar las obras a su alrededor en una alta calidad de imagen y con la posibilidad de moverse por el espacio como si de una exposición tradicional se tratara, podrá acercarse a las obras flotantes y podrá notar la simulación de óleo en las obras y todos los detalles que estas pueden ofrecer, una vez se retire las gafas las obras volverán a desaparecer. Las gafas son un puente entre las dos dimensiones las cuales permiten al espectador apreciar el paisaje y el arte producido desde la dimensión digital.

Referentes

Teóricos

Por supuesto que no soy la primera persona que pinta un paisaje, sin embargo, este proyecto está abordando el paisaje desde una perspectiva distinta. Por lo que los referentes conceptuales son tan importantes ya que se está trabajando sobre tecnología ya existente y temas ya tocados, pero mezclándolos para dar un nuevo contexto artístico.

Paisaje

El paisaje, como concepto en este proyecto, es esencial para vincular memoria y amor, funcionando casi como un archivo emocional. Estos paisajes virtuales no solo capturan imágenes, sino que cristalizan recuerdos felices asociados al amor familiar, trayendo a la superficie memorias intensas de reuniones y celebraciones.

Álex Nogué en su artículo “El paisaje en el arte contemporáneo: de la representación a la experiencia del paisaje”, que forma parte del libro *El paisaje en la cultura contemporánea*, aborda cómo el paisaje ha evolucionado de ser una mera representación hacia un espacio de experiencia y simbiosis. Nogué define que el paisaje no es solo un objeto pasivo, sino un elemento con el cual los individuos desarrollan una relación profunda y simbiótica. En este sentido, la simbiosis con el paisaje implica que el sujeto y el paisaje se influyen mutuamente, generando un espacio de coexistencia donde las emociones y recuerdos personales se proyectan y fusionan con el entorno natural. Esta simbiosis permite a los individuos sentirse parte de un todo, donde el paisaje se convierte en un espejo de sus vivencias, otorgándole un carácter casi sagrado y esencial, lo que es justamente lo que busca el proyecto.

Por otro lado, Nogué también explora el papel del paisaje en la modernidad y virtualidad, señalando cómo la sociedad contemporánea ha transformado la percepción del paisaje a través de la tecnología y los entornos virtuales. En la era moderna, la interacción con el paisaje ha adquirido una dimensión medida por la virtualidad, permitiendo que las personas se conecten con espacios que no están físicamente presentes. Esta virtualización expande los límites de la experiencia, permitiendo que los paisajes sean no solo observados, sino también sentidos y vividos en entornos digitales. Estas ideas son particularmente relevantes en este proyecto, ya que se busca crear un paisaje virtual que evoque recuerdos y sentimientos a través de la virtualidad, donde la audiencia no solo observe, sino también experimente el espacio y el tiempo de manera inmersiva.

Dimensión digital y analógica

El concepto de dimensión en este proyecto se entiende desde lo binario, es decir que se toma tanto lo digital como lo analógico. Este concepto se ha tomado anteriormente de variadas formas. Por ejemplo, en la película Matrix, se presenta dos dimensiones distintas; una digital y otra “real”. Sin embargo, a diferencia de la visión distópica de la película, este proyecto invita a explorar la belleza de la dimensión digital o “Matrix” según los términos de la película.

Director de proyecto: Kurosh Sadeghia Khalajabadi

Documento proyecto de grado – 2024

La idea de dimensión digital y analógica se aborda como dimensiones contenidas, la dimensión digital es un espacio que contiene información digital, mientras que la dimensión analógica representa el espacio donde habitan los seres biológicos o “vivos”, básicamente el mundo “real”.

Sin embargo, ambas dimensiones son igualmente reales. La dimensión digital existe dentro de la analógica, y aunque puedan parecer separadas existe una interrelación. Los paisajes digitales, como los de Minecraft, no son solo simulaciones, para mí son lugares donde las personas interactúan, viven experiencias y generan recuerdos. Así la realidad no solo se limita al plano físico, sino que también se extiende al espacio digital, buscando fusionar lo tangible y lo virtual.

Según Antonio Díaz Estrella y Arcadio Reyes Lecuona en su libro titulado “Realidad virtual y presencia”, el concepto de presencia juega un papel fundamental en la integración de estas dimensiones. La presencia en un entorno virtual se define como la sensación de “estar allí”, una experiencia subjetiva que surge cuando el espectador se siente inmerso y conectado con el entorno digital. La dimensión digital y analógica pueden ofrecer una experiencia genuina de presencia. En la dimensión digital, esta sensación se logra mediante la creación de entornos virtuales ricos e interactivos que generan una conexión emocional profunda. La presencia no se limita al contacto físico, sino también a la percepción psicológica y sensorial, permitiendo a los espectadores sentirse presente en un espacio virtual.

Lo dicho anteriormente es relevante para el proyecto porque al lograr una verdadera sensación de presencia permite habitar el paisaje virtual de manera significativa. Esto hace que las experiencias en el entorno digital sean tan relevantes y emocionantes como las de la dimensión analógica. Es importante aclarar que el proyecto no busca que el espectador sea transportado a otro espacio, sino que hará uso de la tecnología de la realidad mixta para enriquecer la experiencia, y en eso se diferencia de enfoques más tradicionales de realidad virtual.

Realidad mixta

Nikolai Bockholt, en su artículo de 2017 titulado “Realidad virtual, realidad aumentada, realidad mixta. Y ¿Qué significa “inmersión” realmente?”, analiza cómo estas tecnologías han evolucionado y enfatiza la importancia de comprender la inmersión y la presencia para crear experiencias efectivas. Según Bockholt, la inmersión depende de la capacidad de involucrar múltiples sentidos y generar coherencia en las percepciones del espectador, lo cual es esencial para que los entornos digitales resulten convincentes. Esta perspectiva es especialmente relevante para el proyecto, ya que busca utilizar la tecnología de realidad mixta para ofrecer una experiencia en la que el espectador perciba elementos de la dimensión digital en la dimensión analógica.

La realidad mixta permite integrar elementos digitales en el entorno analógico, permitiendo que ambas dimensiones se conecten y se relacionen. En lugar de escapar de la realidad física, el espectador experimenta una superposición enriquecedora de ambas dimensiones. Así, el proyecto no busca trasladar al espectador a un lugar diferente, sino relacionar ambas dimensiones para establecer un vínculo significativo entre ambas dimensiones.

Bockholt también explica las diferencias fundamentales entre la realidad virtual, realidad aumentada y la realidad mixta. La realidad virtual aísla completamente al espectador de su entorno físico, es decir lo transporta de la dimensión analógica a la digital, lo cual crea una experiencia inmersiva total. Por otro lado, la realidad aumentada superpone objetos digitales sobre el entorno analógico,

permitiendo que el espectador interactúe con ambas dimensiones, aunque los objetos digitales no se integran profundamente a la dimensión analógica. La realidad mixta, sin embargo, lleva la experiencia más allá al permitir una interacción significativa entre los elementos virtuales de la dimensión digital con la dimensión analógica, haciendo que los objetos virtuales permanezcan en un espacio analógico y el espectador pueda reaccionar a estos. Todo esto se logra con visores de realidad virtual con cámaras externas las cuales puedan proyectar el exterior al interior de las gafas.

Estas diferencias son clave para el proyecto porque determinan como se expondrán las piezas graficas al espectador, se crea así una especie de “puente” entre la dimensión digital y la analógica que permite una experiencia profundamente inmersiva, creando una nueva perspectiva donde las dimensiones se relacionan y el espectador puede estar presente en ambas dimensiones al mismo tiempo.

Contemplación

Cuando contemplo un paisaje, no busco un fin práctico, y aún menos en un paisaje virtual. Mi intención es simplemente encontrar la belleza mas pura. En este sentido, mi enfoque tiene puntos en común con lo que plantea Immanuel Kant sobre la experiencia estética. En su obra “Observaciones sobre el sentimiento de lo bello y lo sublime”. Kant se cuestiona sobre la naturaleza de la belleza y lo sublime; de manera similar, me pregunto si puedo percibir las mismas emociones al contemplar paisajes virtuales, especialmente aquellas ligadas a mis recuerdos felices en familia.

Kant sugiere que la belleza se aprecia sin buscar un beneficio, en una experiencia desinteresada que reconoce la belleza por si misma, justo como cuando contemplo un paisaje. Esta idea es clave para el proyecto. Kant también distingue entre lo bello y lo sublime. La belleza esta asociada con la armonía y el placer, mientras que lo sublime implica una experiencia intensa y abrumadora, vinculada con la grandeza y lo incontrolable, en los paisajes digitales, descubro que pueden transmitir no solo una sensación de belleza serena, sino también provocar ese sentido de lo sublime que va más allá del placer visual y nos conecta con algo más profundo.

Finalmente, en el proyecto la contemplación del paisaje digital trasciende lo visual al integrar los conceptos kantianos lo que hace que el espectador no solo vea, sino sienta. Estos conceptos son importantes porque permiten inferir que los paisajes digitales son un espacio donde experimentar la belleza y lo sublime es tan posible como en los paisajes de la dimensión analógica y que no son simplemente una simulación.

Referentes plásticos

Michael Adamidis

Este artista contemporáneo que resulta clave para el proyecto ya que gracias a él se ha podido desarrollar gran parte de este proyecto, además es un artista que toca un tema tradicional como lo es el paisaje y lo reajusta a una técnica contemporánea como lo es el arte digital.

Ashley Limbaugh

Esta es otra artista contemporánea que ha aportado de manera significativa al proyecto debido a que ella tiene un interés muy específico en el Minecraft como yo, ella también trabaja con las técnicas de arte tradicionales pero su enfoque más especializado es el arte digital y eso es de gran interés e importancia para el proyecto.

Bob Ross

Bob Ross tuvo un gran impacto, por su programa de televisión, donde compartía su metodología y cierto tipo de filosofía sobre los paisajes que pintaba, también siendo este los primeros pasos de lo que se podría comprender como arte digital, por supuesto sus pinturas son piezas físicas pero la manera en como se presentaban y la gran mayoría de personas la observaban era por medio de una pantalla lo cual de cierta forma las convertía en piezas digitales de una manera indirecta. Lo importante de Bob Ross no radica en su calidad de artista sino en los programas de masificación de pintura que el evoca, lo cual abre posibilidades digitales para la propagación del arte, es una forma de democratizar procesos, aunque sean intentos básicos. Para esto hay que aclarar que los programas de Bob Ross no era solo la enseñanza de la pintura sino la mezcla de la narración de él en relación con el paisaje la cual de forma virtual envolvía a los espectadores.

Michael Adamidis, Ashley Limbaugh y Bob Ross se interrelacionan en mi proceso creativo aportando técnica, inspiración y filosofía. Adamidis me enseña a trasladar la tradición pictórica de la dimensión analógica al ámbito digital, mientras que Limbaugh conecta con mi interés en los paisajes de Minecraft, demostrando que no soy el único que le genera interés y la belleza de una dimensión distinta a la habitada lo que valida la dimensión digital como un espacio significativo. Bob Ross al democratizar el arte por televisión compartió la conexión emocional en el paisaje, sin importar si es una pieza análoga ya que lo que interesaba eran las emociones producidas por la obra. Juntos, estos referentes permiten que mi obra mezcle las dimensiones, manteniendo la profundidad emocional del paisaje en una expresión digital.

Costos

	Detalle	Cantidad	Valor U/	Total
EQUIPO				
Oculust Meta Quest 3	Gafas de realidad virtual (VR)	1	\$2.107.744 COP	\$2.107.744 COP
Wacom	Tableta de ilustración	1	\$155.881 COP	\$155.881 COP
Tableta con pantalla Xpen 12 pro artist	Tableta de ilustración con pantalla	1	\$1.500.000 COP	\$1.500.000 COP
<u>Pc</u>	Equipo en le que se desarrollan las piezas graficas	1	\$6.000.000 COP	\$6.000.000 COP
Cursos	Cursos de Unreal Engine y desarrollar un escenario en realidad mixta	1	\$272.559 COP	\$272.559 COP
Libros de arte digital basado en el paisaje de Minecraft	Es un libro de arte de paisajes digitales	1	\$109.519 COP	109.519 COP
Cursos ilustración	Cursos para dominar las técnicas de pintura digital	1	\$197.160COP	\$197.160COP
Suite Adobe Creative Cloud	Software de diseño para la creación de piezas	1x5 Meses	\$79.873 COP	\$400.000 COP

Total: \$10.742.863 (No cuenta el alquiler de las gafas de realidad virtual)

Algunas cosas dentro del presupuesto ya fueron adquiridas ya que este proyecto se ha pensado con antelación, por supuesto no de manera clara y especifica y ha sufrido de varios cambios importantes sin embargo desde el principio se ha mantenido claro los equipos que se necesitarán para el proyecto por lo cual se han conseguido a través de los años aproximadamente desde el 2023 hasta el actual 2024.

Carlo Mario Rivera - Carlo@javerianacali.edu.co

Director de proyecto: Kurosh Sadeghia Khalajabadi

Documento proyecto de grado – 2024

Bibliografía

Landin, P. (2023, junio 5). *Minecraft es un juego formado por bloques, criaturas y comunidades. La elección es tuya: sobrevivir a la noche o crear una obra de arte*. Minecraft. <https://www.minecraft.net/es-es/article/what-minecraft>

Vargas Ortiz, L. M. (2023). Disrupción entre el Paisaje y los modos de Habitar en la Vivienda Rural.

Adobe Creative Suite. (s. f.). En *Wikipedia, la enciclopedia libre*. Recuperado el 14 de octubre de 2024, de https://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_Creative_Suite

EBAC. (s. f.). *¿Qué es Adobe Photoshop y para qué sirve?* Escuela de Arte y Creatividad. Recuperado el 14 de octubre de 2024, de <https://ebac.mx/blog/que-es-adobe-photoshop#:~:text=Para%20qué%20sirve%20Photoshop,%2C%20textos%2C%20figuras%20y%20formas.>

KeepCoding. (s. f.). *¿Qué son las gafas de realidad virtual?* Recuperado el 14 de octubre de 2024, de <https://keepcoding.io/blog/que-son-las-gafas-de-realidad-virtual/>

Microsoft. (s. f.). *¿Qué es la realidad mixta?* Recuperado el 14 de octubre de 2024, de <https://learn.microsoft.com/es-es/windows/mixed-reality/discover/mixed-reality>

Rivera Arango, J. (2023). La belleza en Kant a través de los ojos del impresionismo.

Latorre Díaz, I. M. (2022). La pintura paisajista en el impresionismo español: Aureliano de Beruete y Darío de Regoyos.

Genovés, F. R. (2022). El mito de la cibercaverna. *El Catoblepas*, (201), 6.

LaValle, S. M. (2023). *Virtual reality*. Cambridge university press.

Carr, K., & England, R. (Eds.). (2023). *Simulated and virtual realities: Elements of perception*. CRC Press.

Lorenzo, E., & Corraliza, J. A. (2023). Desde mi ventana: las vistas a la naturaleza como recurso de restauración psicológica durante el confinamiento por COVID-19. In *Libro de Resúmenes: III Edición de las Jornadas de Investigación en Psicología* (pp. 120-122). Facultad de Psicología.

Motta, C. G. (2023). Una ventana al mundo:(Psicoanálisis<> Cine).

Calzado, M., Cirulli, A., & Lio, V. (2021). La ventana al exterior en la pandemia: Tecnologías, hábitos y confianza informativa en Argentina. *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad*, 83-00.

Han, B. C. *El aburrimiento profundo. La Sociedad del Cansancio*.

Calvo, R. W. (2015). *La filosofía de Zubiri confrontada a la hiperrealidad, el simulacro y la realidad virtual*. *Amauta*, 13(25), 105-122.

Moreno, I. (2005). Kant y la autonomía del arte. *Revista Actio*, 6, 1-7.

Pérez-Escoda, A., García-Ruiz, R., & Aguaded, I. (2019). *Dimensions of digital literacy based on five models of development/Dimensiones de la alfabetización digital a partir de cinco modelos de desarrollo*. *Culture and education*, 31(2), 232-266.

Moreno, I. (2005). Kant y la autonomía del arte. *Revista Actio*, 6, 1-7.

Bockholt, N. (2017). Realidad virtual, realidad aumentada, realidad mixta. Y ¿qué significa «inmersión» realmente. *Retomado de: <https://www.thinkwithgoogle.com/intl/es-es/canales-de-publicidad/tecnologiaemergente/realidad-virtual-aumentada-mixta-que-significa-inmersion-realmente>*.

Aristizábal, L. F. (2013). Realidad aumentada y realidad mixta.

Merino, A. (2018). Realidad mixta. *Obtenido de https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w24792w/RVAE/Mixed_Reality_merino.pdf*.

Menegoni, F. (2009). Arte, naturaleza y sociedad en la Crítica de la facultad de juzgar de Kant. *Revista de Estudios Sociales*, (34), 24-32.

Minecraft Wiki. (s.f.). *Bioma*. Recuperado el 20 de mayo de 2024, de <https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Bioma>

Minecraft Wiki. (s.f.). *Superficie*. Recuperado el 20 de mayo de 2024, de <https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Superficie#:~:text=Un%20nuevo%20mundo%20en%20Minecraft,juego%20genere%20una%20al%20azar>.

Fuentes Pérez, S. (2015). *PAISAJE Y NATURALEZA EN EL ENTORNO DE VALVERDE DE JÚCAR. UNA APROXIMACIÓN PICTÓRICA (Doctoral dissertation, Universitat Politècnica de València)*.

Real Academia Española. (n.d.). *Dimensión*. En *Diccionario del estudiante*. Recuperado de <https://www.rae.es/diccionario-estudiante/dimensión>

Nogué, Alex. "El paisaje en el arte contemporáneo: de la representación a la experiencia del paisaje." *El paisaje en la cultura contemporánea, Colección: Paisaje y Teoría* (2008): 155-168.

Giner de los Ríos, F. (1886). *Paisaje*.

Limbaugh, A. (2024). *Biomes: Landscape Art Inspired by Minecraft*. [Editorial desconocida].

Adamidis Art. (s.f.). *Adamidis Art*. <https://www.adamidis-art.com>

Limbaugh, A. (Año de publicación). *Biomes: Landscape Art Inspired by Minecraft*.

Kant, I. (2024). *Observaciones sobre el sentimiento de lo bello y lo sublime*. JOP.

Díaz Estrella, A., & Reyes Lecuona, A. (2004). *Realidad virtual y presencia*. Grupo de investigación DIANA, Universidad de Málaga.