

*Martínez Arroyo, Emilio José.*

*Profesor UPV, Dep. Escultura. Grupo de investig. Laboratorio de Luz.*

*Gracia Bensa, Trinidad.*

*Profesor UPV, Dep. Escultura. Grupo de investig. Laboratorio de Luz.*

*Gíner Martínez, Francisco.*

*Profesor UPV, Dep. Pintura. Grupo de investig. Laboratorio de Luz.*

*García Miragall, Carlos.*

*Profesor UPV, Dep. Sistemas Informáticos y computación . Grupo de investig. Laboratorio de Luz.*

## *Producción de sentido y proceso de trabajo en el videomapping kavafisVives.*

## *Production of meaning and work process in videomapping kavafisVives.*

### TIPO DE TRABAJO:

Comunicación.

### PALABRAS CLAVE:

Proyección audiovisual, vídeo mapping, producción artística.

### KEY WORDS:

Audiovisual projection, video mapping, artistic production .

### RESUMEN.

KavafisVives es una producción audiovisual que fue proyectada en octubre de 2016 en el Claustro del Centro Cultural La Nau, en Valencia, con motivo de las actividades paralelas realizadas en el evento “Mostra viva del Mediterrani 2016: cultura i conflictes del Mediterrani”. Realizado por el grupo de investigación Laboratorio de Luz de la UPV dentro del proyecto de investigación “Pantallas mutantes” financiado por MINECO HAR2103-47778R.

El proyecto parte de una interpretación del tema “cultura i conflictes del Mediterrani”, que intenta conectar las raíces de la cultura del Mediterráneo, con la emergencia del momento actual y el propio lugar físico sobre el que se proyectará este audiovisual. A partir de la obra poética de Constantino Kavafis que aborda el viaje y el mar como lugar de encuentro, separación, pérdida y vida desde la subjetividad vital, intentamos generar un discurso de las recientes crisis de refugiados que intentan cruzar ese mismo mar hasta Europa, huyendo de la barbarie hacia un futuro posible. La proyección se realiza en el Claustro del Centro Cultural La Nau, en Valencia, en cuyo centro se encuentra la estatua de Lluís Vives, humanista cuya integridad intelectual y obra están vinculadas a los mejores virtudes del espíritu europeísta. KavafisVives es un vídeo mapping realizado por un grupo de artistas interdisciplinar cuya premisa inicial era la de crear una narrativa alejada del tono espectacular de algunas producciones de vídeo mapping, que mantenga un tono de sobriedad que permita aproximarse con respeto a la situación actual, desde la reflexión del discurso europeísta de Lluís Vives y de la subjetividad poética de Constantino Kavafis.

## ABSTRACT.

KavafisVives is an audiovisual production that was projected in October 2016 at the Cloister of the Centro Cultural La Nau in Valencia, on the occasion of the parallel activities held at the event "Mostra del Mediterrani 2016: Cultura i conflictes del Mediterrani". Realized by the research group Laboratorio de Luz of the UPV within the research project "Mutant Screen" funded by MINECO HAR2103-47778R.

The project starts from an interpretation of the theme "culture and conflicts of the Mediterranean", which tries to connect the roots of Mediterranean culture with the emergence of the present moment and the physical place on which this audiovisual will be projected. Starting from the poetic work of Constantino Kavafis that approaches the journey and the sea as a place of encounter, separation, loss and life from the vital subjectivity, we try to generate a discourse of the recent crisis of refugees who try to cross that same sea until Europe, fleeing from barbarism towards a possible future. The projection takes place in the Cloister of the Cultural Center La Nau, in Valencia, whose center is the stature of Lluís Vives, humanist whose intellectual integrity and work are linked to the best virtues of the European spirit. KavafisVives is a video mapping made by an interdisciplinary group of artists whose initial premise was to create a narrative away from the spectacular tone of some video mapping productions, maintaining a sobriety tone that allows to approach with respect to the current situation, from the Reflection of the Europeanist discourse of Lluís Vives and the poetic subjectivity of Constantino Kavafis.

## CONTENIDO.

KavafisVives es una producción audiovisual que fue proyectada en octubre de 2016 en el Claustro del Centro Cultural La Nau, en Valencia, con motivo de las actividades realizadas en el evento Mostra viva del Mediterrani 2016: cultura i conflictes del Mediterrani, festival de cine que se celebró en Valencia del 7 al 16 de Octubre de 2016. Propuesta realizada por el grupo de investigación Laboratorio de Luz de la UPV dentro del proyecto de investigación "Pantallas mutantes" financiado por MINECO HAR2103-47778R.

El proyecto estaba íntimamente unido a la exposición 'Mediterrani: Mar de Murs' inaugurada en "Octubre. Centre de Cultura Contemporània" de Valencia comisariada por Amparo Carbonell Tatay, miembro del Laboratorio de Luz y que ofrecía una singular mirada a los conflictos y las desigualdades del Mediterráneo y Europa. Más de un centenar de artistas y creadores participaban en la exposición que planteaba una reflexión sobre la crisis de los refugiados. La muestra partía de una singular planteamiento: la creación de obras de arte y reflexiones a partir de ideas y objetos encontrados en la orilla del mar y que evocarán espíritu de libertad y comunicación entre culturas y sociedades próximas y ahora distantes.

Así pues, el proyecto KavafisVives parte de una interpretación del tema "cultura i conflictes del Mediterrani", que intenta conectar las diferentes problemáticas surgidas por la emigración de los pueblos a través del mediterráneo -con especial referencia a la emigración producida por la guerra en Siria- las raíces de la cultura mediterránea y el propio lugar donde se realiza la proyección de video mapping que es el claustro de la antigua Universidad de Valencia en cuyo centro se encuentra la estatua de Lluís Vives, humanista cuya integridad intelectual y obra están vinculadas a las mejores virtudes del espíritu europeísta. Los textos que se reproducen en la proyección pertenecen a Lluís Vives y a Constantino Kavafis, cuya obra poética aborda el viaje y el mar como lugar de encuentro, separación, pérdida y vida. KavafisVives es un video mapping realizado por un grupo de artistas interdisciplinar cuya premisa inicial era la de crear una narrativa cercana que mantuviera un respeto a la situación actual, desde la reflexión del discurso europeísta de Lluís Vives y de la subjetividad poética de Constantino Kavafis.

KavafisVives utiliza fragmentos de los textos de las dos personalidades elegidas como referencia y nacidas en el mediterráneo: Constantino Kavafis (Egipto 1863-1933) y Lluís Vives (Valencia, 1492 - Brujas, 1540). Los poemas de Kavafis nos hablan sobre la experiencia humana de una forma intemporal, usa el tema del viaje como metáfora del tiempo, de la experiencia vital. Poeta al que la Mostra Viva del Mediterrani 2016 rendía homenaje por ser una de las voces líricas más importantes de la tradición cultural mediterránea. Lluís Vives fue un valenciano humanista, filósofo, pedagogo y defensor del individuo, de la solidaridad con los necesitados, de la educación y el compromiso como plataforma social. Está considerado como uno de los precursores de los modernos sistemas de asistencia social, uno de los padres de la psicología y un reformista de los métodos de enseñanza y pedagogía.

Partiendo de estos textos que nos introducen en la cultura mediterránea, en la influencia del mar en la vida y de la lucha de humanistas como Lluís Vives para avanzar en un compromiso social, vemos como los conflictos del Mediterráneo siguen produciendo víctimas, refugiados que intentan cruzar ese mismo mar sin ayuda de países ricos en la actualidad, y que en otro momento también sufrieron el mismo problema: la necesidad de refugio y ayuda de los demás. El proyecto KavafisVives quiere hacer visible este conflicto actual que se vive en el Mediterráneo con una proyección de vídeo mapping austera y respetuosa con la temática. Líneas de luz

recorren los capiteles de la columnata del Claustro mayor de la Nau, haciendo un recorrido por las ciudades costeras del Mediterráneo a modo de viaje a Itaca.

En el apartado visual debemos tener en cuenta varios aspectos, más allá de la selección de imágenes, videos o efectos a utilizar, el primer problema a resolver en cuestiones de mapping, que obviamente se ha de entender como algo distinto a la habitual y simple proyección, es adecuar el aspecto y formato del material audiovisual a las peculiaridades arquitectónicas del espacio que se ha de usar como soporte y a la visualización, entendiéndose esta como el punto de vista y el encuadre de los posibles espectadores, tanto individual como colectivamente.



**Ilustración 1. Vista del Claustro del Centro Cultural La Nau.**

El espacio del Claustro del Centro Cultural La Nau es de planta trapezoidal, y consta de dos niveles idénticos, uno a pie de calle, con varios accesos y una escultura dedicada a Lluís Vives en el centro del espacio, y otro superior, en el que se decidió realizar el mapping. Ambos espacios tienen idéntica distribución de galerías, siendo la galería norte la más corta y las orientadas al este-oeste, las más largas, con paredes y accesos a las estancias correspondientes en su parte exterior. El mapping se ideó para proyectarse sobre el nivel superior de la galería norte, desde el centro del nivel superior de la galería sur, teniendo en cuenta que la ubicación de los espectadores sería el nivel de calle, puesto que así se evitaba el obstáculo visual que suponía la estatua central del patio. Por tanto, el espacio de proyección comprendía las seis columnas jónicas que marcaban la extensión de la misma, el dintel superior e inferior a estas, las balaustradas entre ellas, y la pared exterior de la galería que era visible entre columnas, conformando una superficie con varios niveles de profundidad y, por tanto, a priori, problemas de visualización por la proyección de sombras de un nivel a otro de las columnas y las balaustradas.

Los contenidos visuales se desarrollaron a partir de una selección de textos<sup>1</sup> del poeta griego Constantino Kavafis y del humanista Lluís Vives, haciendo evidente su paralelismo, y revisando su adecuación a los tiempos actuales, tratando temas de emergencia y actualidad como el éxodo, la paz, la guerra, los puntos de encuentro entre identidades culturales y los muros, elementos en común en diferentes épocas de todas las civilizaciones alrededor del Mediterráneo.

Cada uno de los integrantes del grupo que participó en el proyecto escogió una disciplina con la que trabajar a partir de estos conceptos e ideas, con diferente software y resultados, que en diferentes fases del proyecto se revisaron y adecuaron para formar un único y coherente discurso visual, se incluyeron efectos de video y partículas con programas de composición como After Effects, edición de entrevistas a refugiados en formato video y audio, cedidas por André Naddeo<sup>2</sup> "I am immigrant", efectos visuales tipográficos y cartográficos, y sistemas de partículas y simulaciones físicas en Blender, que se adaptaron a la arquitectura objeto del mapping, montándose un único video h.264 AAC MP4 en formato 1280 x 800 píxeles en Adobe Premiere, de 9 minutos y 42 segundos de duración.

<sup>1</sup> Konstandinos Kavafis. *La ciutat*, traducción de Carles Riba. *Al port d'escala*, traducción de Carles Riba. *Murs*, traducción de Alexis Eudald Solà.

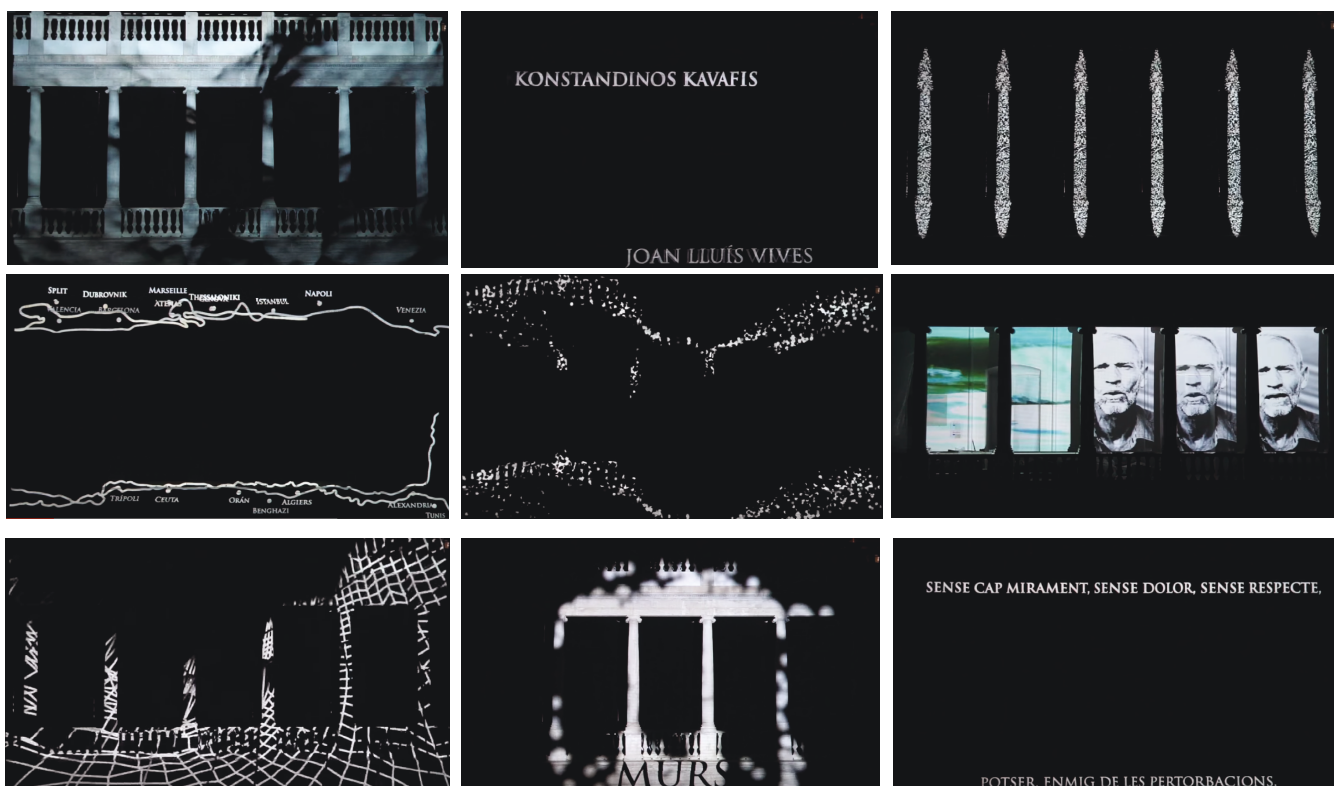
<sup>2</sup> <http://imimmigrant.com/>

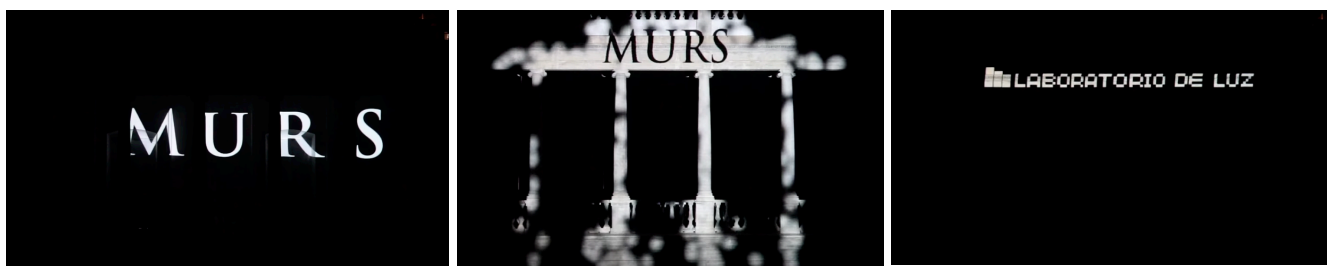


Ilustración 2. Máscara, modelo 3D y previsualización.

Se realizó una imagen con Adobe Illustrator a modo de máscara que usaron todos los integrantes del equipo en su trabajo particular, tanto en valor positivo, para realizar la proyección en las columnas y balaustrada, como en valor negativo para proyectar en sus vanos, y se preparó un modelo 3D virtual sobre el que realizar pruebas de mapping, para comprobar el resultado final, así como la visibilidad desde diferentes puntos de vista y encuadres del material obtenido. Sobre los resultados de estas pruebas se acordaron los últimos ajustes antes del montaje final y su proyección.

El equipo final utilizado fue un MacBook Pro 2,5 Ghz i7, y gracias al software MadMapper 2.0.1, se ajustó la proyección del video final, in situ, a la arquitectura en los momentos previos a la proyección. Para la misma se usó un único proyector NEC de 5500 lúmenes, el modelo PA550WG de zoom y enfoque manual, con lente intercambiable, en este caso en concreto con la lente NP13ZL se consigue una proyección con tamaño diagonal de 12,7 metros, pero que en este caso se llevó hasta casi los 19 metros con resultados más que satisfactorios en un entorno con luminosidad atenuada, así mismo, se decidió cubrir con papel blanco las puertas de la galería superior, para obtener una superficie de proyección más limpia.





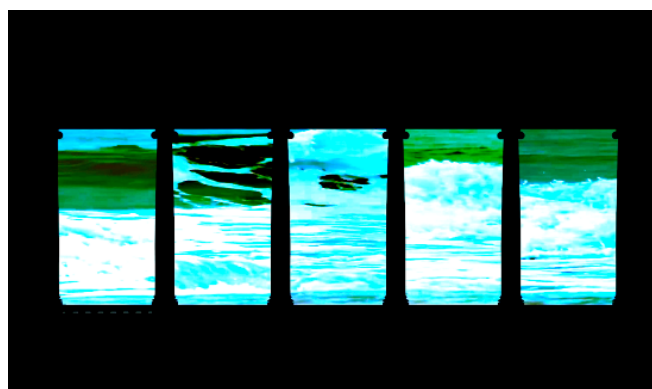
**Ilustración 3. Diferentes momentos de la proyección.**

A lo largo de la proyección, las imágenes transitan entre textos y tipografía que se mueven entre la arquitectura, visualizaciones de ondas sonoras que nos transmiten testimonios de refugiados, mapas que según se van desplegando nos remiten a tiempos y culturas lejanas, videos simultáneos y redundantes y multitud de metáforas visuales relacionando los conceptos a partir de los que se trabajó. Se realizaron dos pases de la proyección completa documentándose en video, disponible en la web del laboratorio de Luz<sup>3</sup>.

En líneas generales el planteamiento sonoro de KadafisVives se desarrolló en tres fases: en la primera se realizó una grabación para bajo y guitarra que sustentara la música de la pieza, en la segunda se analizó el contenido visual y se seleccionó el material sonoro más adecuado para cada una de las partes y por último se realizó la mezcla y masterización de la pieza.

Inicialmente se grabó una improvisación libre para guitarra y bajo eléctrico procesado. La consigna conceptual que se estableció durante la sesión de improvisación fue el carácter mediterráneo. Esta idea se plasmó en melodías cercanas al flamenco y música árabe típicas de la cultura mediterránea. El sonido del mar, a veces dulce y relajante y otras duro e implacable fue otra de las líneas de inspiración. El sentimiento de incertidumbre, dolor y tensión, que actualmente baña nuestras costas junto con las frases recortadas de Constantino Kavafis y Luis Vives, estuvieron también presentes durante la realización de la improvisación. El resultado final fue una pieza sonora de unos 40 minutos, que serviría como base para el montaje final, una vez desarrollada la parte visual. Como análisis de la improvisación podemos decir que se obtuvo una parte marcada con melodías flamencas y pequeños detalles disonantes, una parte con una clara componente de misterio e incertidumbre y por último una zona donde el elemento principal fueron las repeticiones que remarcaban conceptos como redundancia, ciclos de mareas o periodicidad del oleaje.

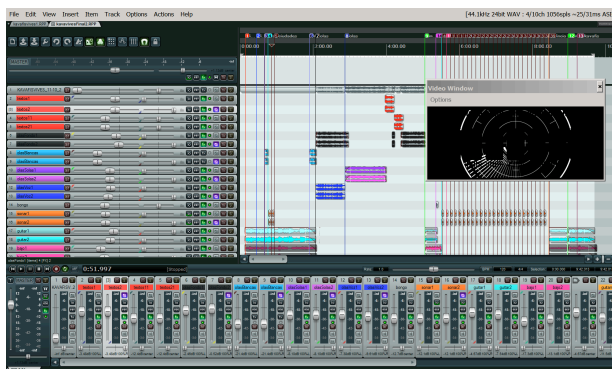
Cuando estuvo terminada la parte visual se analizaron todas las secciones visuales, con la idea de establecer las necesidades sonoras para cada una de las partes. La primera decisión fue conservar todos los sonidos que estaban asociados con las imágenes, principalmente entrevistas y sonidos del mar. Para las entrevistas simplemente se realizó un tratamiento de limpieza de ruidos, debido a que el sonido estaba muy deteriorado, y el sonido del mar lo filtramos con un pasa bajo con la idea de realzar el carácter metafórico que se había planeado con las imágenes muy saturadas de las olas mar (ver ilustración 5).



**Ilustración 5. Fotograma con olas de mar.**

<sup>3</sup> <http://laboluz.webs.upv.es/projects/kavafisvives/>

El software utilizado para la realización del montaje sonoro es el Reaper<sup>4</sup>, se utilizaron un total de 33 pistas de audio. Después del primer análisis se procedió a incluir la pista de video y realizar el marcaje de cada una de las partes, realizando un etiquetado en base a las necesidades sonoras; se añadieron las pistas de audio sincronizadas con la imagen, se limpiaron y se procesaron. De forma simultánea se buscaron y grabaron sonidos de mar, ruidos blancos, sonidos de sonar y percusiones. Como es habitual algunos de estos sonidos fueron descartados, pero muchos tras una limpieza inicial y procesamiento básico terminaron formando parte de la pieza. Otra de las decisiones que se tomaron fue no mezclar sonidos o música con las entrevistas y sonidos síncronos del mar., con el fin de reforzar la pureza sonora de estos momentos.



**Ilustración 6. Interfaz gráfica del proyecto de sonido**

A grandes rasgos y desde el punto de vista sonoro podemos definir tres elementos principales de la pieza: una introducción que finaliza con la presentación de las ciudades mediterráneas, una parte central con testimonios, olas de mar y textos de Kavafis y Vives y finalmente un pequeño cierre que retoma las ideas de la introducción. La primera parte esta sonorizada con la música registrada durante la improvisación, sobre todo aquellos fragmentos con un marcado espíritu mediterráneo, adicionalmente y para elementos visuales concretos se han usado ruidos blancos y sonidos de sonar. En la segunda parte en lo que concierne a los testimonios y olas de mar se dejó el material tal cual salvo lo que se ha comentado anteriormente y para los textos se plantearon los fragmentos de la improvisación con un matiz de misterio e incertidumbre. No obstante no terminó de conectar bien con los textos, de manera que se reemplazó por parte de una pieza sonora desarrollada por el colectivo PDP11<sup>5</sup>, para el proyecto Mareas Vivas<sup>6</sup>, este proyecto se fundamentaba en el ciclo lunar de las mareas y tiene una clara inspiración en el mediterráneo. Para la última parte de los textos, en los que las letras aparecen y desaparecen de forma rítmica se recuperaron fragmentos de la improvisación con un carácter repetitivo. Finalmente para la última parte se volvió a los fragmentos del inicio.

El objetivo principal de la mezcla fue la convivencia de todos los sonidos en cada una de las partes. Para la espacialización, se mantuvo el panorama de la improvisación, donde en cada momento se tenían dos canales independientes y finalmente algunas partes sonoras de la pieza se espacializaron, como es el caso del sonido del sonar que va rebotando de izquierda a derecha.

#### FUENTES REFERENCIALES.

*Konstandinos Kavafis. La ciutat, traducción de Carles Riba. Al port d'escala, traducción de Carles Riba. Murs, traducción de Alexis Eudald Solà.*

<http://imimmigrant.com/> {consultado el 1-03-2017}

<http://laboluz.webs.upv.es/projects/kavafisvives/> {consultado el 1/03/2017}

<sup>4</sup> Reaper es una estación de audio digital desarrollada por Cockos

<sup>5</sup> El colectivo PDP11 es un grupo multidisciplinar formado en 2011.

<sup>6</sup> Mareas Vivas es un proyecto de PDP11, que se realizó en 2014 en la La Nau, dentro de la exposición "mar mar", comisariada por Amparo Carbonell.