



ESPACIO  
ACIO

FUNDACIÓN TELEFÓNICA

# RENDER

HIBRIDACIONES ANIMADAS

---

**18 AGOSTO AL 5 NOVIEMBRE 2017**

**INGRESO LIBRE**

ESPACIO FUNDACIÓN TELEFÓNICA  
AV. AREQUIPA 1155 LIMA.

*Telefónica*

---

FUNDACIÓN

# RENDER

## HIBRIDACIONES ANIMADAS

El cruce entre formatos y técnicas generan nuevos procesos de concebir la imagen en movimiento, Render apuesta por proyectos que involucren animación e hibridación técnica; no solo en su concepción sino también en su lenguaje, integrando propuestas que van más allá de la animación tradicional. ¿Cuáles son los límites entre el mundo digital y el mundo físico? Los trabajos que conforman esta exposición exploran esta pregunta y reflexionan acerca de nuestra presencia como seres analógicos dentro de una nueva naturaleza digital, poniendo en relieve la influencia de la tecnología para el proceso creativo y de ejecución en esta nueva generación proyectos animados.

Las siete piezas presentadas en Render ofrecen diferentes experiencias al espectador, desde situaciones cautivantes hasta ambientes insólitos; todo dentro de un contexto que permite reflexionar sobre el origen, motivación y elementos que componen cada pieza.

El colectivo ruso Tundra x 404.ZERO presenta la instalación inmersiva *Void 2.0*, donde el visitante activará un ambiente en estado de vacío mediante la ausencia de movimiento. En contraste la obra, *Swing VR*, transporta al visitante a un mundo de realidad virtual que podrá transformar a través del movimiento, mientras se va sumergiendo en él.

Andy Thomas orquesta una morfogénesis de organismos a partir del sonido de las aves, y el trabajo de Kouhei Nakama juega con la modificación artificial del cuerpo humano. Asimismo, técnicas tradicionales de animación son reinventadas y adaptadas para crear figuras mecanizadas que se plasman en las obras de Elliot Schultz y John Edmark. Esta selección no sólo pretende alentar al público a ser parte de la obra mediante su participación, sino a generar una respuesta a la amalgama de procesos presentados, cuyos diferentes componentes se mezclan para crear una experiencia que trasciende la animación como la conocemos.

## VOID 2.0

### TUNDRA x 404.ZERO (RUSIA)

Te encuentras de pie en una habitación vacía. No hay sillas ni mesas. Hubo cosas allí, pero se las llevaron. Tampoco están los monstruos de tus pesadillas, sin embargo, nunca estuvieron allí. Te encuentras de pie en una habitación vacía, hecha de pequeños pedazos de polvo de estrellas que llevan el vacío entre ellos. Y al inhalar y exhalar sientes el movimiento del vacío dentro de ti, y ese vacío eres tú. En este momento ves que las únicas cosas ausentes en la habitación son las formas imposibles de existencia.

La instalación audiovisual "Void" es un intento de visualizar la idea de vacío. Aquí el vacío no es visto como la ausencia de todo, sino como un estado inicial donde todo puede aparecer.

*VOID 2.0* se basa en un algoritmo generativo visual creado por el equipo 404.zero usando el software Touchdesigner.





## **EMBROIDERED ZOETROPE** **ELLIOT SCHULTZ (AUSTRALIA)**

Los discos fueron creados con secuencias animadas bordadas en su superficie. Han sido diseñados para ser reproducidos en las placas giratorias estándar y su forma y tamaño se hereda de discos de vinilo de 10 pulgadas. La animación se activa cuando una luz estroboscópica ilumina los discos en sincronía con los marcos bordados de animación.

El artista se inspiró en el trabajo de Alexandre Alexeieff y Claire Parker, en respuesta a su invención, la pantalla de agujas. Las secuencias animadas diseñadas y bordadas en discos son similares a los diseños del Fenaquistiscopio, Zoopraxiscopio y el Disco Stampfer. Esta readaptación de medios introdujo parámetros estrictos de carácter espacial, tonal y temporal. Al estudiar los primeros dispositivos de animación como el Taumátropo, surgió la idea de hacer de estos objetos sus propios medios de comunicación. De esta forma se modificaron una serie de tornamesas para que el espectador pueda percibir físicamente la animación, eliminando una capa innecesaria y dañina de abstracción.

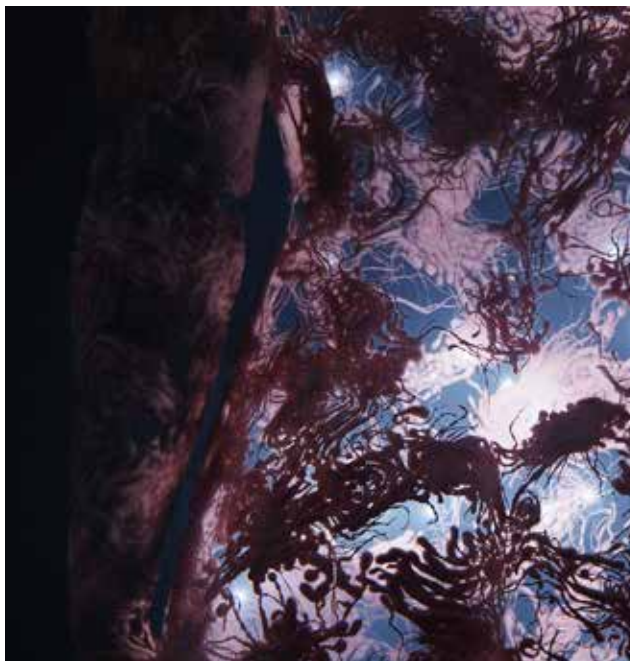
# CYCLE

## KOUHEI NAKAMA (JAPÓN)

La vida es un ciclo. Estamos muriendo desde el nacimiento, renacemos hasta la muerte.

En física, química y otras disciplinas existe una idea de "equilibrio dinámico". Esta idea señala que si dos procesos se mueven en direcciones inversas a la misma velocidad el estado cambia continuamente desde un punto de vista micro, pero no cambia desde un punto de vista macro.

En los seres humanos los cambios no pueden ser vistos desde fuera, pero muchos órganos y células reproducen la vida y la muerte dentro del cuerpo. En la obra se expresa esta escena, magnificándola y enfatizándola. La vida existe mediante la repetición de vida y muerte en el propio cuerpo, y en su propio ciclo cambiando poco a poco, parece cambiarse a sí misma en una forma de *espiral* mas no de *evolución*.





## **DIFFUSION**

### **KOUHEI NAKAMA (JAPÓN)**

Este trabajo parte del encuentro del artista con fórmulas matemáticas y sistemas de reacción-difusión. Se conoce que los patrones generados por estos sistemas tienen similitudes con patrones naturales de animales, insectos y plantas que podrían ser la base de la morfogénesis de un organismo.

¿Por qué la piel humana no está cubierta con patrones? El artista encontró en su investigación que la piel humana también está cubierta con un patrón, las líneas de Blaschko. Las líneas son ordinariamente invisibles a simple vista, porque son muy difusas.

El artista considera la posibilidad de que las personas puedan obtener patrones como los animales en el futuro. Así como hemos encontrado soluciones para el medio ambiente, el tratamiento médico y los alimentos mediante el uso de biotecnologías como la fusión celular y la recombinación genética, en el futuro, si sucede un cambio ambiental drástico -contaminación radiactiva o radiación UV fuerte debido al agotamiento de la capa de ozono, por ejemplo- tendríamos que recombinar nuestro ADN con diferentes especies para protegernos. En consecuencia, la piel humana podría ganar patrones.

## **SWING VR**

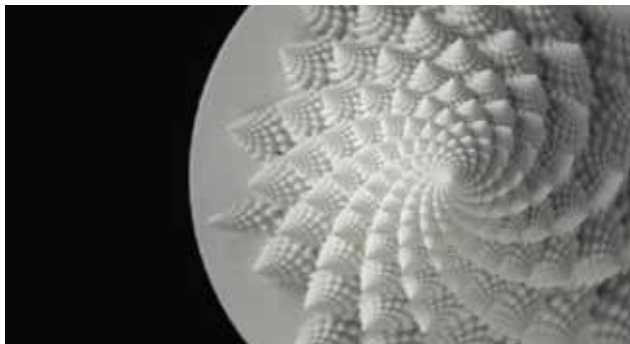
**THI BINH MINH NGUYEN,  
CRISTIN MARCZINIK,  
FELIX HERBST (ALEMANIA)**

*SWING VR* es una instalación de realidad virtual interactiva que hace realidad un sueño: volar.

Utilizando un columpio como un componente físico con un visor de realidad virtual, esta innovadora combinación de tecnología mejora la experiencia de balanceo con la realidad virtual y crea una aventura inmersiva única dentro de un mundo acquarelado artesanal. Este mundo comienza gris y desolado, y mientras el jugador se eleva en el aire, este mundo se vuelve más y más colorido. Finalmente, luego de un viaje por los cielos y hacia el universo, el jugador aterriza a salvo en su punto de partida – sin embargo, ahora todo es colorido y vivo.

*SWING* ofrece a la audiencia un fácil acceso a los nuevos medios de Realidad Virtual - no sólo en un sentido técnico, sino viendo qué experiencias pueden lograrse usando esta nueva forma de arte.





## **BLOOMS**

**JOHN EDMARK (ESTADOS UNIDOS)**

*Blooms* son esculturas impresas en 3D, diseñadas para moverse cuando se giran bajo una luz estroboscópica. A diferencia de un zoótropo 3D, que anima una secuencia de pequeños cambios en los objetos, un bloom se anima como una sola escultura autónoma. El efecto de animación del bloom se consigue mediante rotaciones progresivas de la proporción áurea, phi ( $\phi$ ), la misma proporción que emplea la naturaleza para generar los patrones espirales que vemos en las piñas y los girasoles. La velocidad de rotación y la velocidad estroboscópica del bloom se sincronizan de manera que se produce un destello cada vez que el bloom gira  $137,5^\circ$  (la versión angular de phi). La forma particular y el comportamiento de cada uno es determinado por una semilla paramétrica única que el artista llama phi-nome (/ fi nōm /).

## **VISUAL SOUNDS OF THE AMAZON**

**ANDY THOMAS (AUSTRALIA)**

El artista australiano Andy Thomas se especializa en la creación de "formas de vida audio reactivas": hermosas formas abstractas que reaccionan a los sonidos y replican la materia usando imágenes 3D generadas por computadora y software de partículas para simular propiedades físicas como el humo, los líquidos y plantas en crecimiento.

*Visual Sounds of the Amazon* es una serie de animaciones audio reactivas que visualizan sonidos de aves grabadas en una excursión a la selva amazónica de Brasil en el año 2016.



# CRÉDITOS

---

## ESPACIO FUNDACIÓN TELEFÓNICA LIMA

---

### Gerente de proyectos culturales

Lucía García de Polavieja

### Coordinación general

Omar Lavalle

### Programación de actividades

Reina Jara

### Programa educativo

Jesús Morate

Rosa María Valle

### Administración

Juanita Gabriel

### Diseño e imagen

Viviana Riega

### Comunicación:

Berenice González

Jose Carlos Goytizolo

José Antonio Gutiérrez

Nathali Paredes

### Supervisión técnica

Oscar Recarte

### Atención al Público

Judith Arteaga

María Chávez

### Producción y montaje:

Luisa Yupa - Museo de Arte de Lima

Jean Pierre Castro - Too Art

Kevin Soria Escobar

Michael Hurtado Enríquez

ESPA  
ACIO

FUNDACIÓN TELEFÓNICA