

El cubo

Introducción

Las imágenes muestran una habitación en forma de cubo perfecto, en cuyo interior se distribuyen diversos elementos y figuras en posiciones imposibles, usando como superficie de apoyo cada uno de los lados del cubo. Cada imagen ha sido tomada desde cada uno de los lados si se toma como base el eje vertical, y a su vez, ha sido rotada 90 grados sobre su propio eje en dirección a las agujas del reloj.

La habitación presenta un aspecto sombrío y poco acogedor. La modelo aparece varias veces en la imagen, en diferentes poses y su expresión carece de cualquier muestra de emoción en cada una de ellas. Una luz semejante a un sol en miniatura ocupa el lugar central de la habitación. Cada una de las imágenes muestra el mismo cubo en el mismo momento, pero desde diferentes vistas dentro de la misma habitación.

El tema

El tema que engloba el conjunto de imágenes es la soledad interna del individuo. Se entiende como soledad, a aquella que aqueja a una persona que aun rodeado de amigos o familiares puede sentirse muy sola por dentro hasta el punto de verse en una situación de bucle o callejón sin salida, sin respuesta a cómo reaccionar ante dicha soledad y salir de esa sensación que padece.

La habitación en forma de cubo representa el interior del individuo, un lugar cerrado y reducido, es fría, llena de sombras y desagradable, que es la sensación que evoca la mente cuando se piensa en soledad (desamparo, abandono, etc.). Se puede apreciar que la puerta y la ventana han sido tapiadas, esto recrea la sensación de ahogo y angustia del individuo que siente soledad, y a su vez, esa sensación de impotencia

hacia su situación actual. El deterioro y abandono de las paredes refuerza el estado de abandono personal a nivel interno.

La modelo dentro del cubo es el individuo en sí, su voz interna, que en la imagen se muestra carente de expresión. Esto es así para reflejar la tristeza en su estado terminal, que es el abandono, la rendición, el individuo se resigna a su situación y sigue su vida pero sin ánimos o esperanzas. La razón por la que se muestra varias veces en la misma imagen es la de recrear una rutina que se repite a lo largo del tiempo, intentar expresar la soledad del día a día.

El ajedrez refuerza este sentimiento. Un tablero dispuesto y el primer movimiento efectuado, pero no hay fichas del contrario pues no hay nadie con quien jugar.

La distribución de los objetos en la imagen, utilizando como superficie de apoyo cada una de las paredes, representa el caos mental, las ideas de pesimismo, los recuerdos pasados, el sentimiento de derrota, fracaso, soledad, todo ya desordenado y distorsionado por la rutina de darles vueltas y vueltas en la cabeza día a día.

Por último se muestra la luz central, semejante a un sol. Para el individuo que se siente en este estado de soledad, es ese “no sé qué” que le mantiene en la cordura, el motor que hace que se levante por la mañana y siga con su vida. En cierto modo, es esa fuerza que pone bajo control toda la sensación de soledad, el dominio de uno mismo, y se representa como una luz porque es poder. Irónicamente también es la esperanza que el individuo no ve, tiene el remedio a su soledad delante de sí mismo y no alcanza a verla, de ahí que en la imagen se coloque en el centro de la habitación.



Detalle del Tablero de ajedrez

La realización

El primer paso a seguir ha sido la creación de la habitación utilizando técnicas 3D. Se optó por esta solución porque las características del proyecto imposibilitaban la utilización de medios más convencionales, como la de fotografiar una habitación real (no existiría la posibilidad de crear la profundidad adecuada por la limitación de las paredes de una habitación real). La realización de la habitación se desarrolló con un programa de desarrollo de entornos 3D, creando un cubo al unir seis superficies planas. Luego se recopilarían las texturas adecuadas que cubrirían las paredes para dar una sensación mucho más realista. Las texturas se retocaron mediante Photoshop para adecuarlas al ambiente y añadirle detalles. Además se creó una versión guía de la

habitación, que contenía una representación ficticia de cómo quedarían los elementos una vez montados, y así tener una referencia a la hora de realizar las fotografías.

El segundo paso consistió en realizar las fotos de la modelo. Hubo que realizar varias fotografías desde diferentes ángulos, cambiando las poses de la modelo y la distribución de la iluminación. Con ello se consiguió la posición correcta de la modelo para cada una de las imágenes con el ángulo adecuado de iluminación y perspectiva. Para la realización de las fotos se utilizó como guía la representación 3D creada anteriormente.

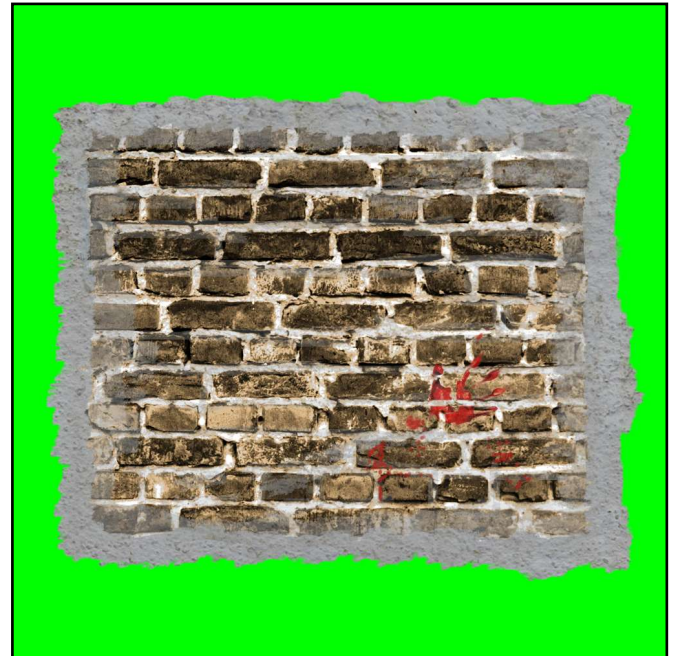
El tercer paso se basó en seleccionar las fotografías de la modelo para cada una de las vistas, y siluetearla en Photoshop, utilizando diferentes herramientas de selección. Una vez silueteada, la modelo se pasó a la

imagen de la habitación y se colocó en su lugar, donde se redimensionó al tamaño adecuado y se rotó si era preciso. En muchas ocasiones hubo que retocar la perspectiva de la silueta pues no terminaba de encajar bien en la imagen. Para ello se utilizó mucho la herramienta de perspectiva y en algunos casos la de clonación. A continuación se crearon las sombras que la modelo formaría en la habitación. Se consiguió ese efecto utilizando rellenos de color negro con las formas adecuadas (hechas mediante selecciones poligonales) y reciclando en ocasiones las sombras que la modelo creaba en la pared a la hora de realizar las fotografías.

El cuarto paso fue colocar la puerta y la ventana. La textura de éstas se creó en Photoshop utilizando una textura de ladrillos y, mediante la herramienta clonación y una textura de una pared estucada, se le añadió el efecto cemento que las rodea.



Proceso de toma de las fotografías



Elaboración de la ventana a base de capas

Finalmente se recortaron y pegaron en las imágenes finales alterando su perspectiva para adecuarla a la imagen.

En **el quinto paso** se optó por añadir más detalles a la escena antes de los retoques finales. Se añadió la escalera, el ajedrez y el efecto del sol y se sustituyó la vista de la habitación en las imágenes finales. Una vez allí, a la luz central se le añadieron manchas utilizando un filtro de nubes y jugando con la opacidad.

Finalmente se dieron los últimos retoques a la imagen. Se corrigió la perspectiva final de las imágenes para darle más sensación de cubo. Se añadieron pequeños efectos de sombra en la silueta del cemento de la puerta y la ventana para hacerlas más reales. Por último se corrigieron los colores y se aclararon las imágenes.