

# ANDRÉS DURÁN

## FICCIONES ESCENOGRÁFICAS DIGITALES 3D

El proyecto de creación *Ficciones escenográficas digitales 3D*, comenzó hace aproximadamente un año, y se planteó como objetivo la investigación visual, conceptualización y experimentación del espacio público.

Basado en la apropiación de objetos urbanos encontrados y su posterior construcción en 3D, este proyecto es el generador de material visual e informático para ser utilizado posteriormente en intervenciones escenográficas ficticias. La selección de los objetos se ha orientado a aquellos que intervienen el espacio público de una manera temporal, siendo utilizados en su mayoría por personas que trabajan en la calle y que evidencian en sus huellas, desgastes y transformaciones, su condición de objetos flotantes en la ciudad.

La apropiación del objeto no está pensada como una captura física de éste, no busca extraer el objeto de su contexto ni quitarle su uso (utilidad). El interés está puesto sobre la imagen del objeto, y todas sus posibles imágenes o vistas. Es decir, tener el objeto convertido en un volumen digital 3D el cual entrega todos los ángulos posibles.

Para lograr la representación del objeto encontrado, en un objeto 3D, es necesario desarrollar una serie de pasos posteriores a la búsqueda y selección de un objeto. Algunos de los más importantes son:

- Registro fotográfico del objeto, guía para poder representar lo más fielmente posible las proporciones y las características particulares de cada objeto
- Modelado en 3D
- Construcción de texturas y mapeado
- Iluminación

-Render, proceso de generar una imagen desde un modelo. Lo anterior permite lograr un resultado realista del objeto. Estos objetos re-construidos pueden ser utilizados posteriormente para intervenir y generar posibles paisajes y escenas ficticias.

**Autor:** Andrés Durán Dávila  
**Título Obra:** Ficciones escenográficas 3D  
**Año:** 2010  
**Técnica:** Integración fotografía y 3D  
**Dimensiones:** Variables

## DIGITAL 3D SCENOGRAPHIC FICCIONS

The project *Digital 3D scenographic fictions* started approximately a year ago, and considered as main objective the visual investigation, conceptualization and experimentation of public space.

Based on the appropriation of found urban objects and the resulting 3D construction, this project is generator of visual and informatics material to be used consequently in scenographic fictional interventions.

The selection of the objects has been oriented to the ones that intervene public space in a temporary way, being used mainly by people that work in the street and that evidence in their wear out, tracks and transformations, their condition of being floating objects in the city.

The appropriation of the object is not made through physical capture of it, and does not intend to extract the object of its context or take away its use. The intention is directed to the object's image, and all its possible images or views. In other words, to have the object transformed into a digital 3D volume that provides all possible angles. To achieve the representation of the found object in a 3D object, a series of steps after the search and selection must be developed.

Some of the most important are:

- Photographic register of the object, which is the guide to represent as truly as possible the proportions and particular characteristics of each object.
- 3D model
- Texture construction and mapping
- Illumination

-Render, process of generating an image from a model. The above mentioned permits to achieve a realistic result of the object.

These reconstructed objects can be used later to intervene and to generate possible landscapes and fictitious scenes.

**Author:** Andrés Durán Dávila  
**Work's Title:** Digital 3D scenographic fictions  
**Year:** 2010  
**Technique:** Integration photography and 3d  
**Dimensions:** Variable

