

# **OBRA AUDIOVISUAL**

Iván Puñal García

Se presenta en este documento un breve recorrido por algunas de las obras audiovisuales realizadas en los últimos años. En todas ellas, mediante la manipulación de distintas fuentes iniciales, como pueden ser fotografías, vídeos, imágenes generadas mediante el uso de inteligencia artificial o modelos escaneados mediante fotogrametría, se altera de manera drástica la realidad, presentando visiones distópicas del presente y futuro de la sociedad y el individuo contemporáneo. Como trabajo recurrente en la obra de Iván Puñal, encontramos cuestiones como el "libre albedrío" y el subconsciente, y el cuestionamiento de si el ser humano "decide" y toma decisiones conscientes en su vida o, por el contrario, vive exclavizado por un subconsciente omnipresente que no deja salida sobre el camino trazado.

Además, Iván Puñal nos adentra en un mundo donde algunas piezas se generan mediante algoritmos o código en tiempo real, estableciendo un debate sobre qué es el arte, y si este es exclusivo del ser humano. El uso reciente además de técnicas que implican el uso de inteligencia artificial en dichas creaciones desdibuja todavía más el límite entre creador y creación.

Pero más allá del planteamiento "hombre-máquina" recurrente en los distintos trabajos y centrándonos en el aspecto estético, la obra de Iván Puñal nos introduce en territorios visuales grotescos de una belleza cruda y visceral, donde podríamos decir que conviven la ilusión y el sueño plácido con la pesadilla y la locura. En este sentido, la música que cada pieza suele incluir (también creada por el artista) nos ayuda a llegar a esos puntos de tensión y amplificar el resultado que se pretende conseguir de "incomodidad agradable".

“WALLs” - Pieza audiovisual - Octubre 2022



Gran parte del trabajo del artista Iván Puñal se engloba dentro del uso de programas de generación pseudoaleatoria, principalmente orientados a la generación de `piezas "vivas" en performances en directo. Estas pinturas generativas evolucionan de distintas formas, afectadas por dinámicas sonoras, movimiento corporal o distintos parámetros externos.

A pesar de que no todas ellas están basadas en el uso de IA, la observación de estas piezas en directo o en instalación monocanal es extremadamente hipnótica y nos hace plantearnos el omnipresente elemento aleatorio en todo proceso de creación artística.

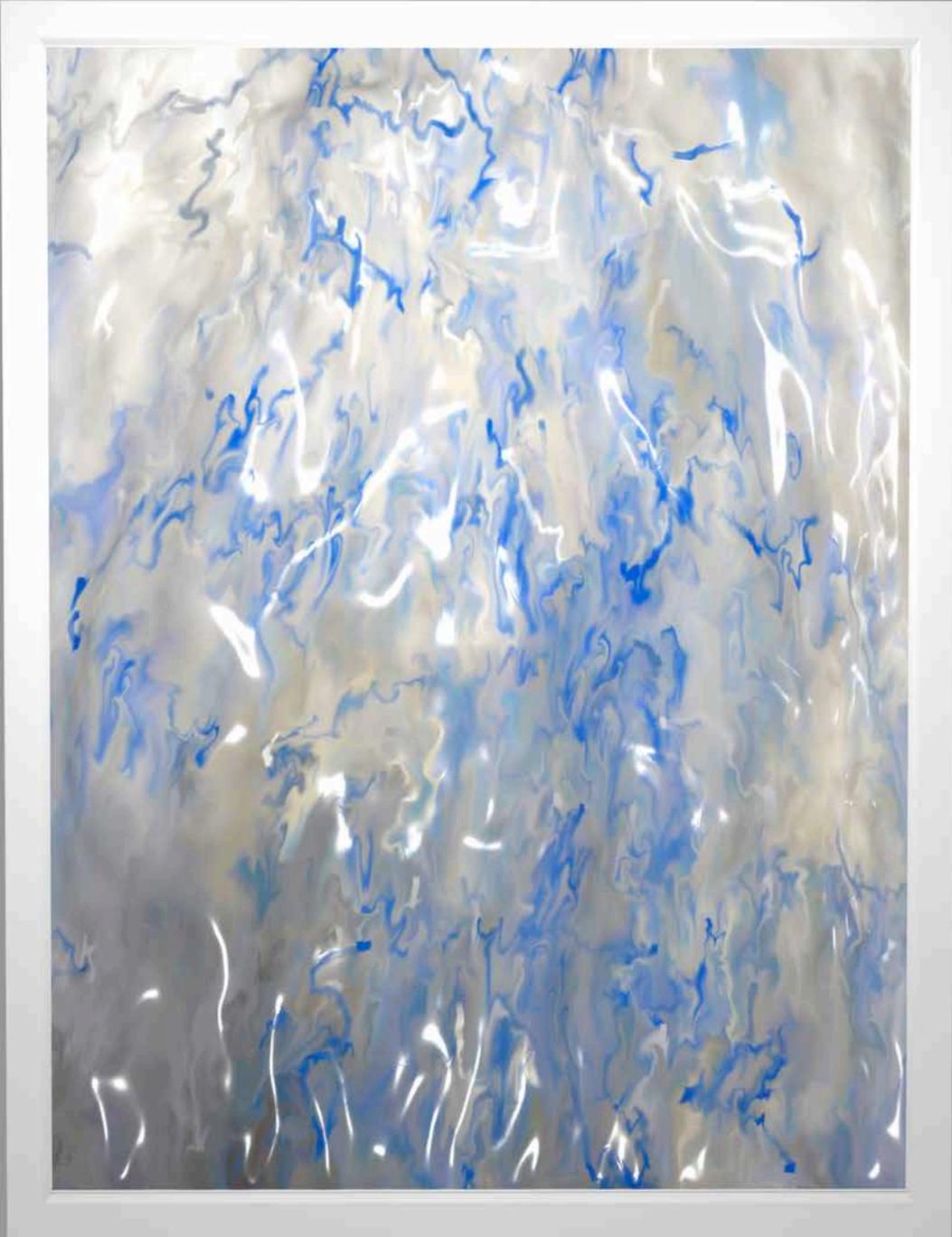
Estas piezas funcionan como piezas "pre-renderizas" o como instalaciones permanentes, donde evolucionan de manera constante en un loop eterno.

link de visualización - <https://vimeo.com/844193497>

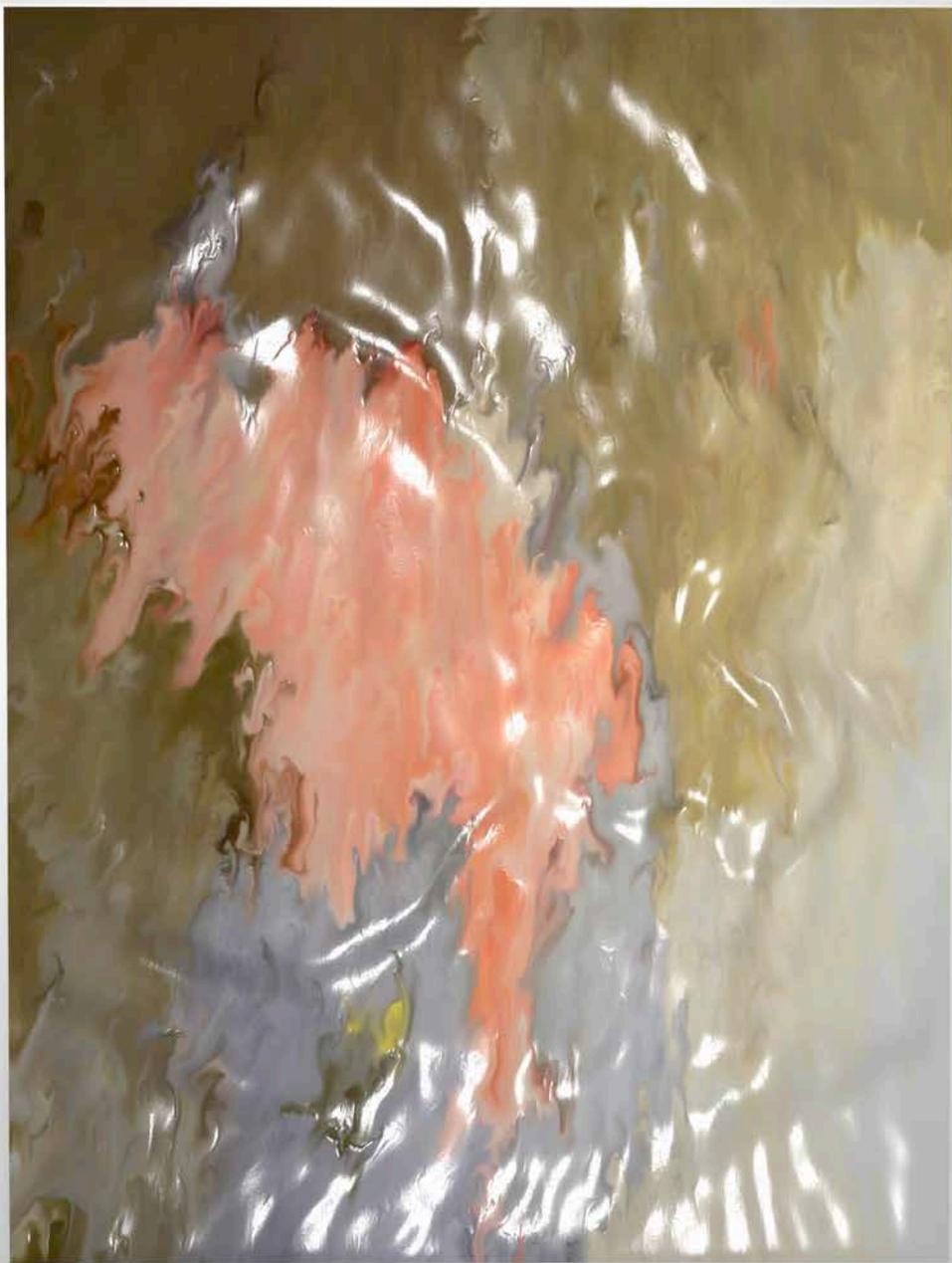
"Ephemeral Paints" - Pieza audiovisual - Octubre 2022



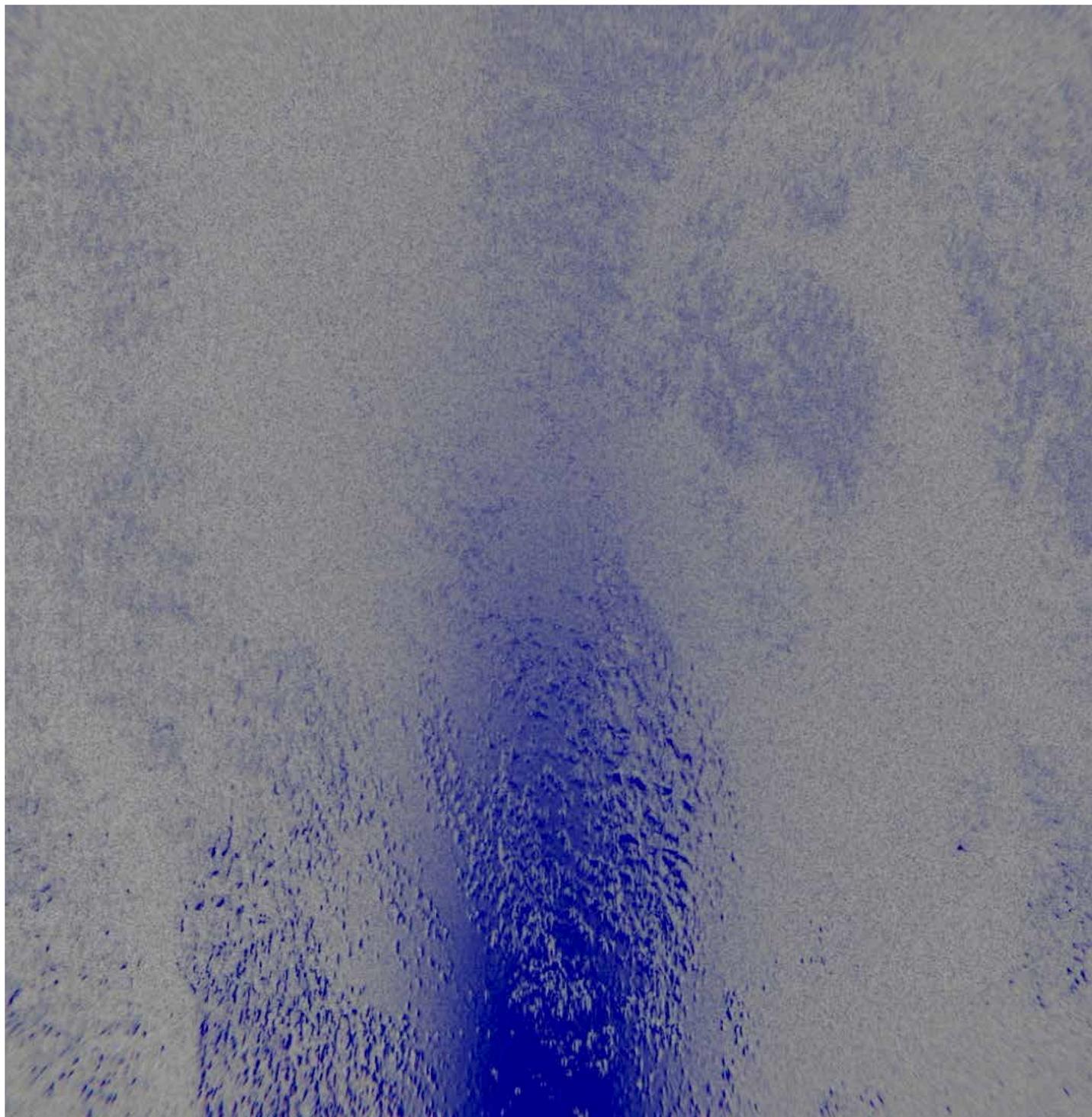


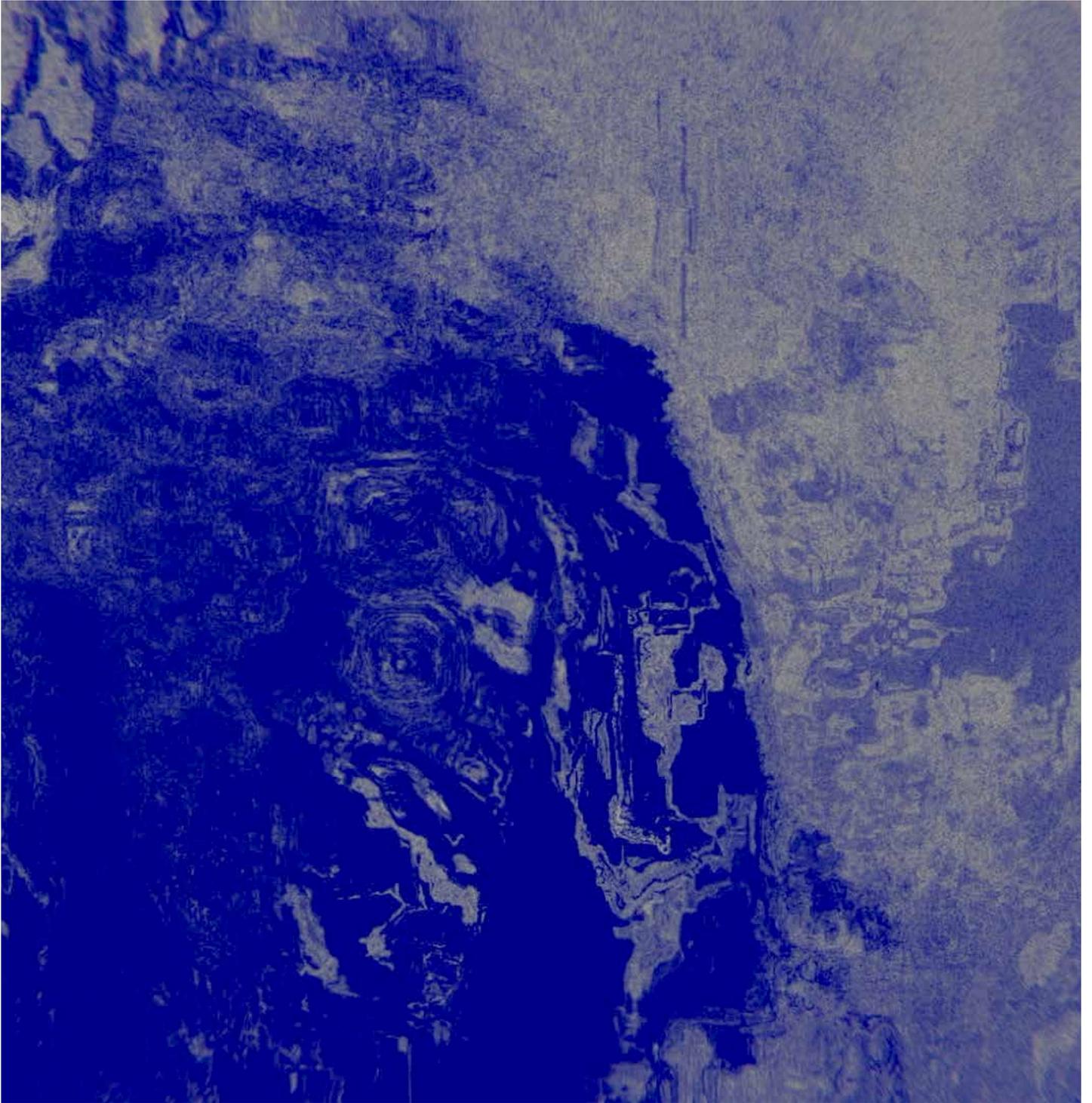


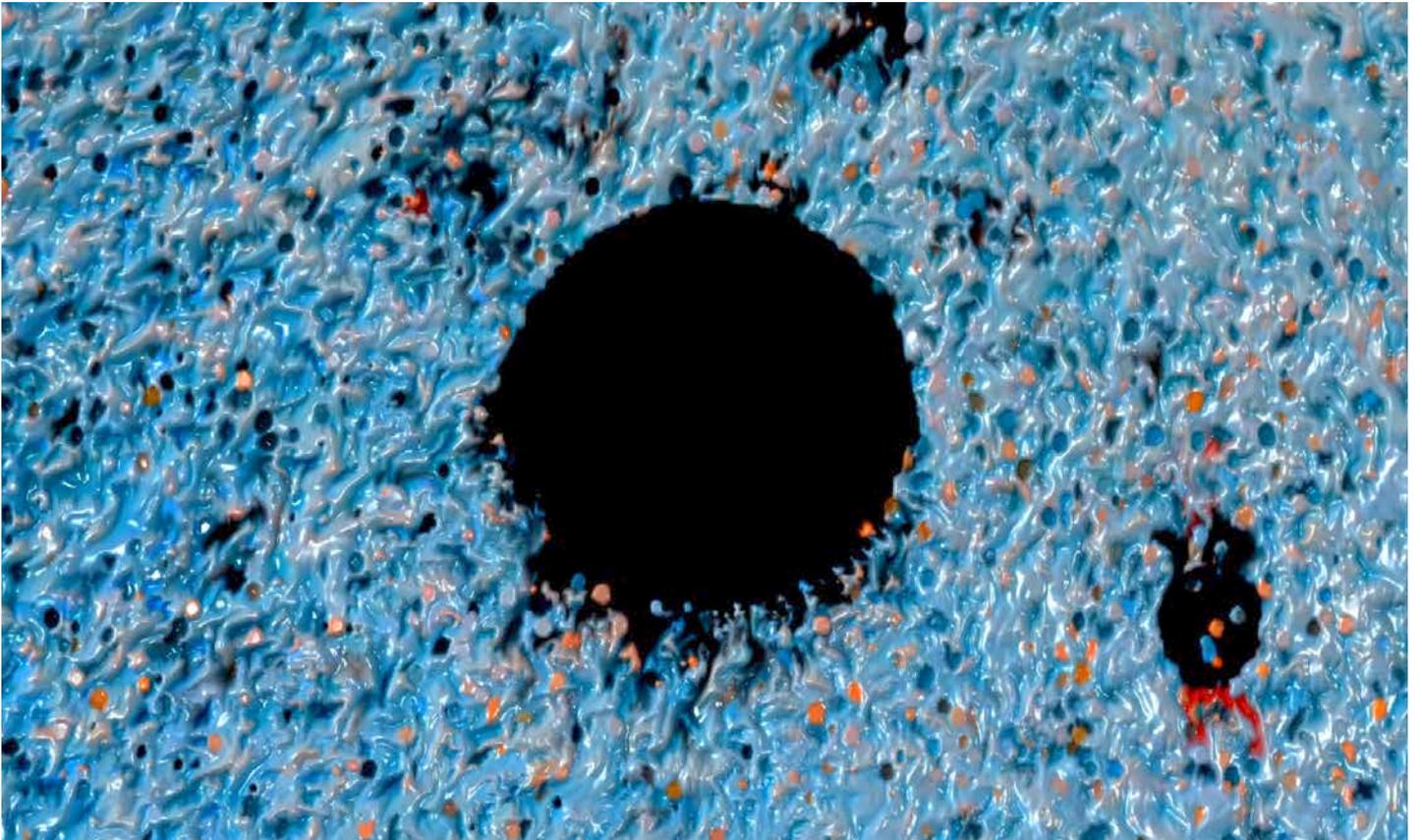
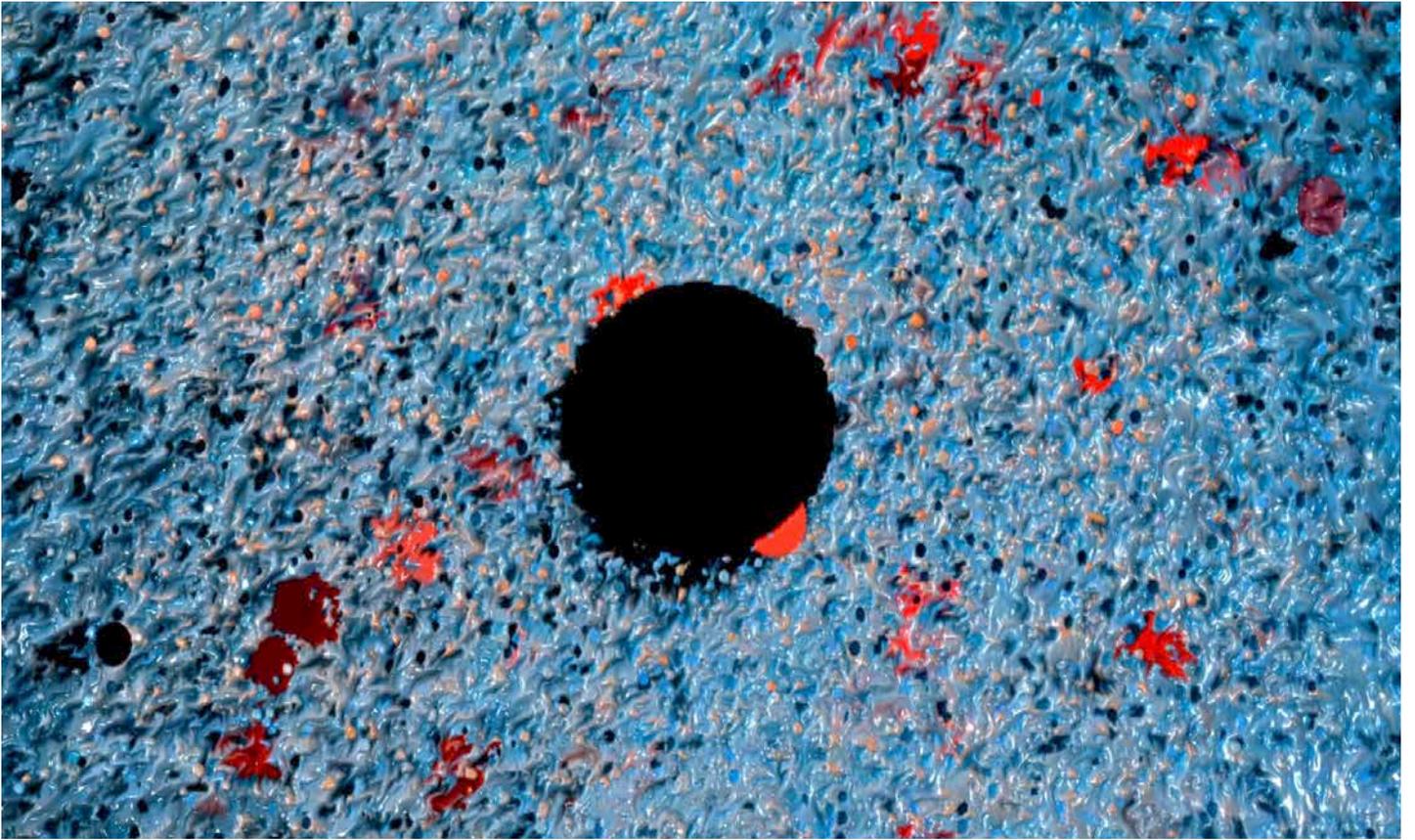
“WALLs” - Pieza audiovisual - Octubre 2022

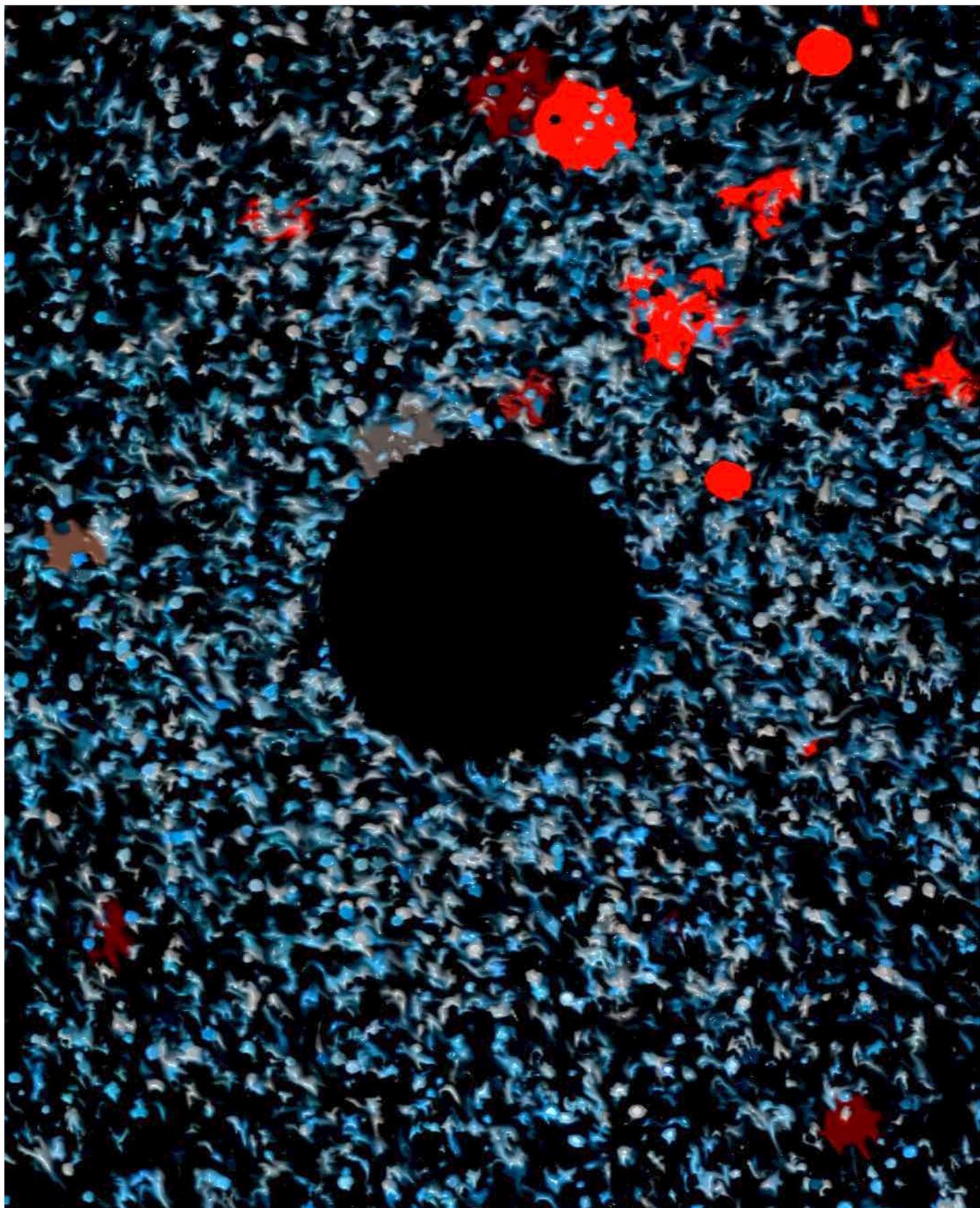


link de visualización - <https://vimeo.com/762019643>

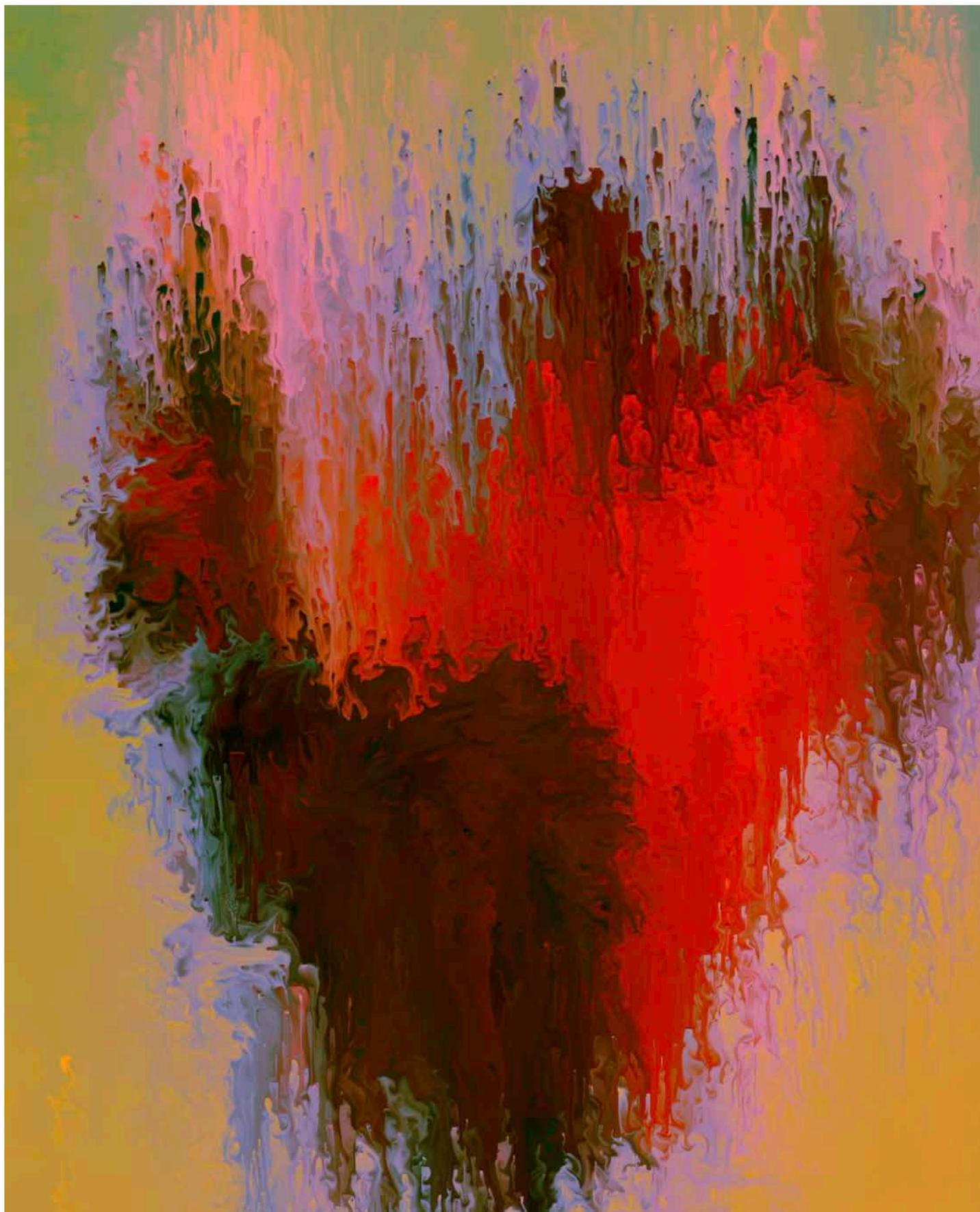








“Instantánea 033” - Pieza audiovisual para danza - Julio 2022



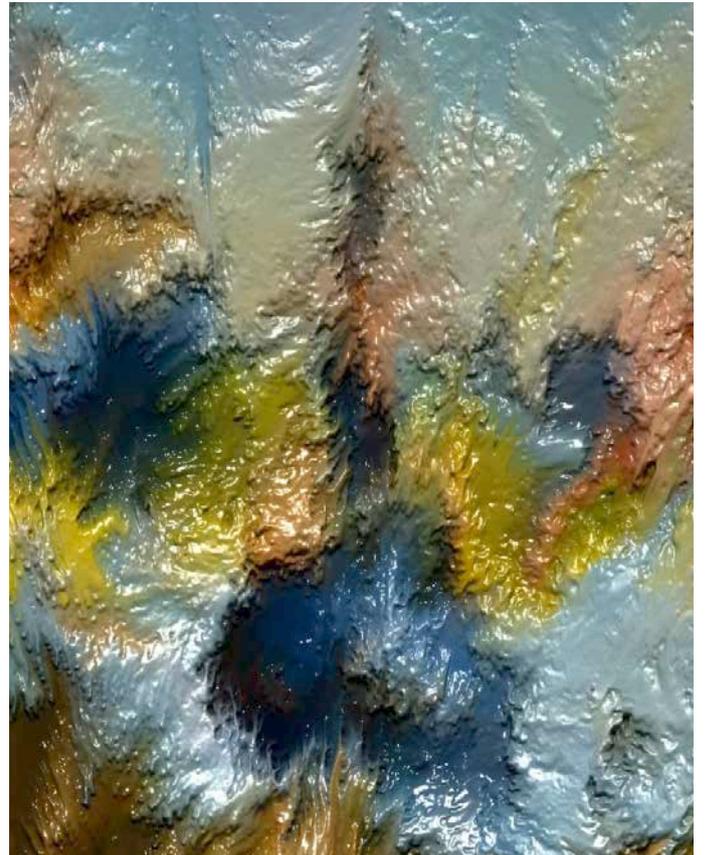


En otras ocasiones el artista parte de piezas conocidas de otros artistas de diversos periodos historicos para manipularlas y descomponerlas. La obras en este punto toman vida, y en determinadas instalaciones monocanal se presentan en reproducción inversa para que estas se formen gradualmente y descubran las creaciones originales.

De esta descomposición aparecen temporalmente fragmentos que podrían considerarse creaciones independientes, con nuevos matices y puntos de vista que amplifican la obra original.

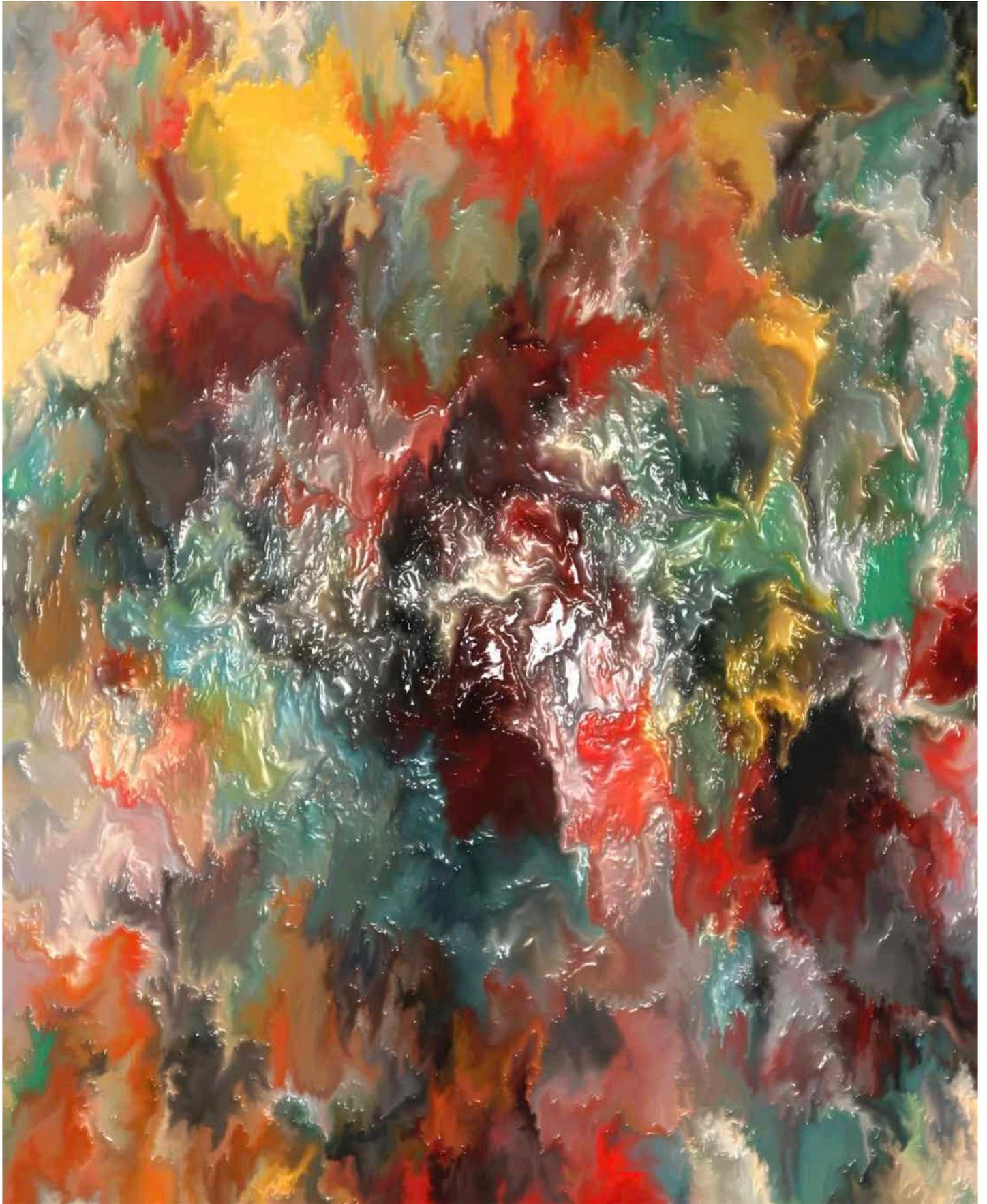
link de visualización - <https://www.instagram.com/p/CjQ0EFhj4S7/>

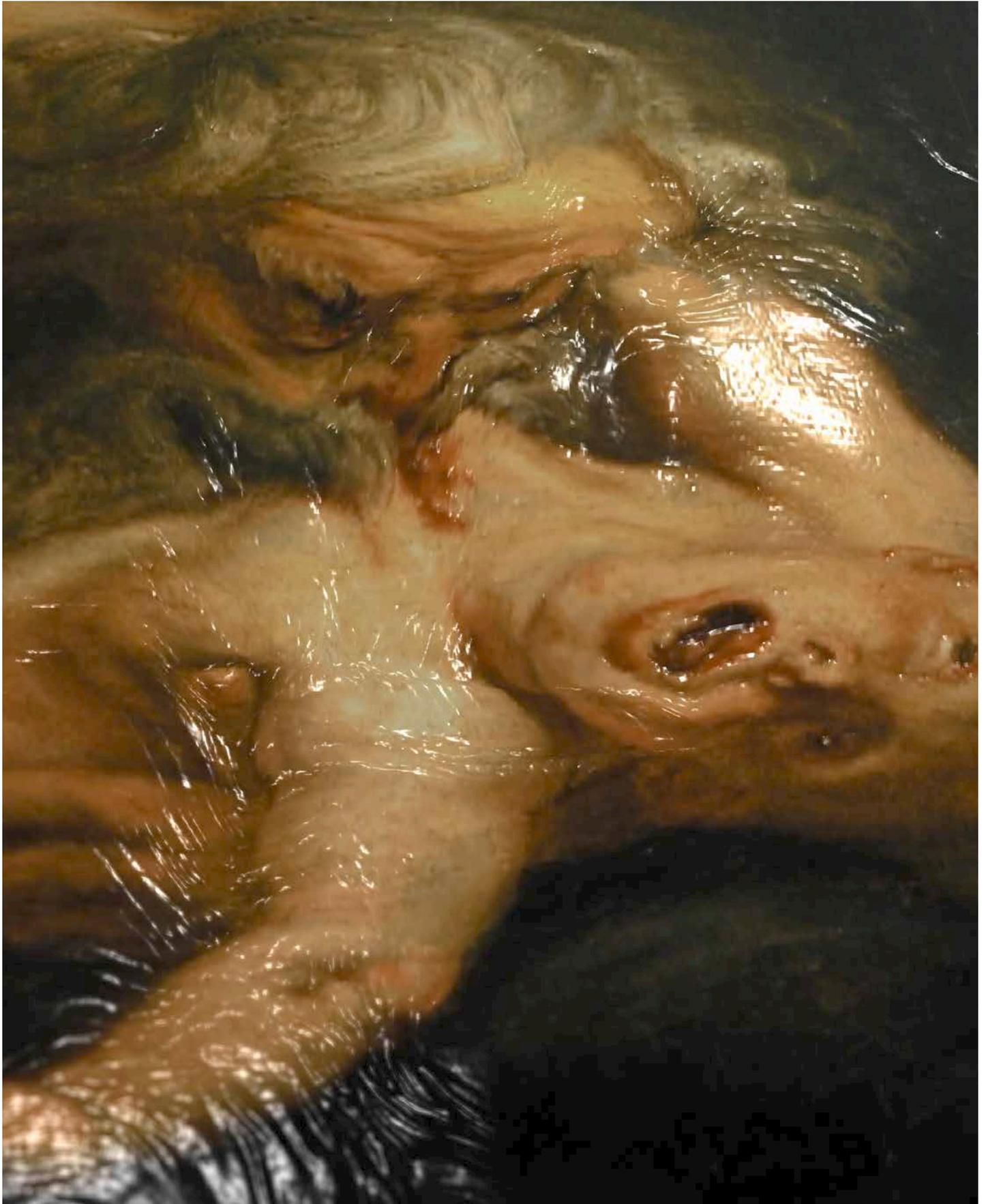
“The Melting El Bosco” - Pieza audiovisual - Julio 2022

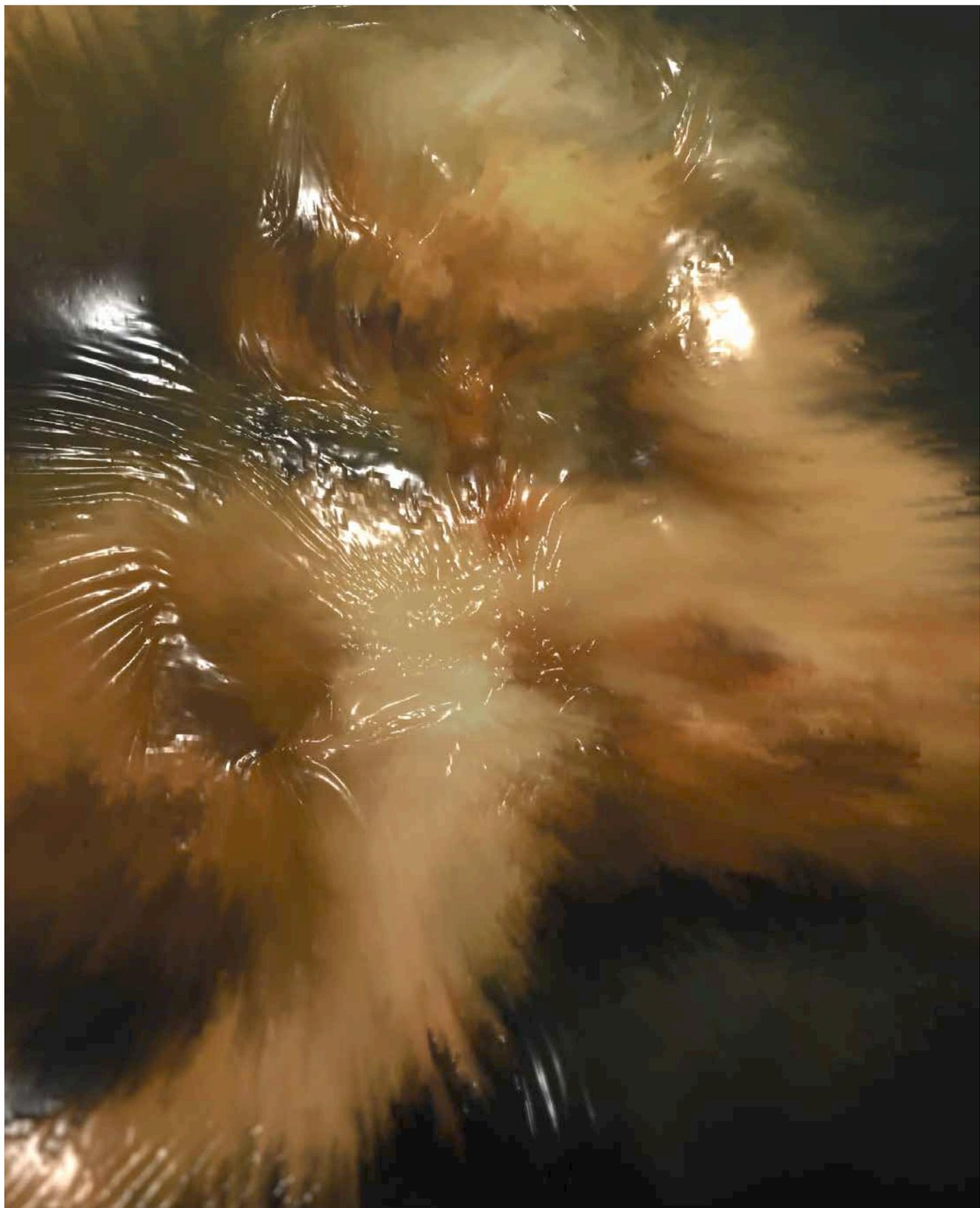


link de visualización - <https://www.instagram.com/p/CjVP61TDEPh/>

“The Melting Pollock” - Pieza audiovisual - Julio 2023





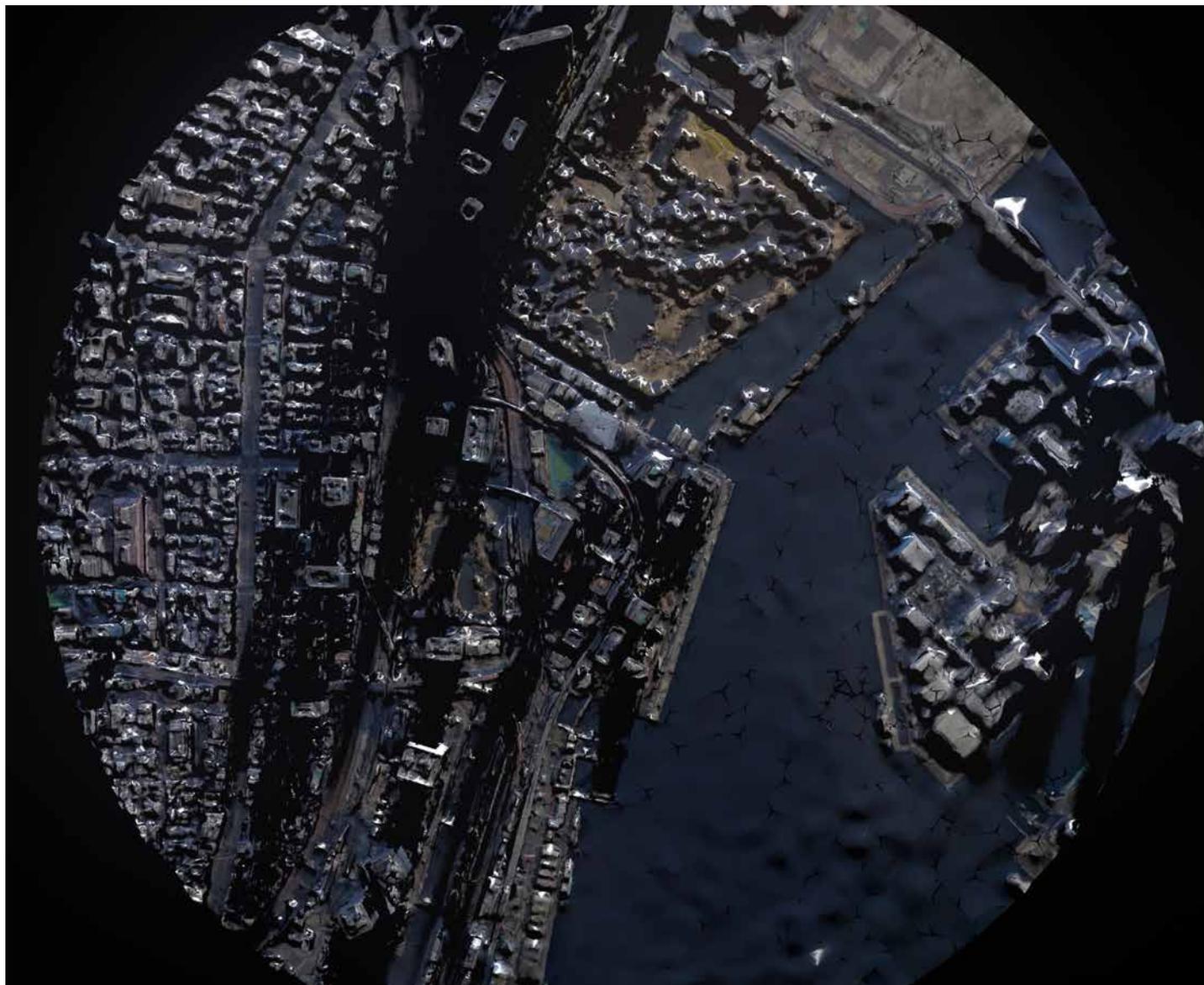


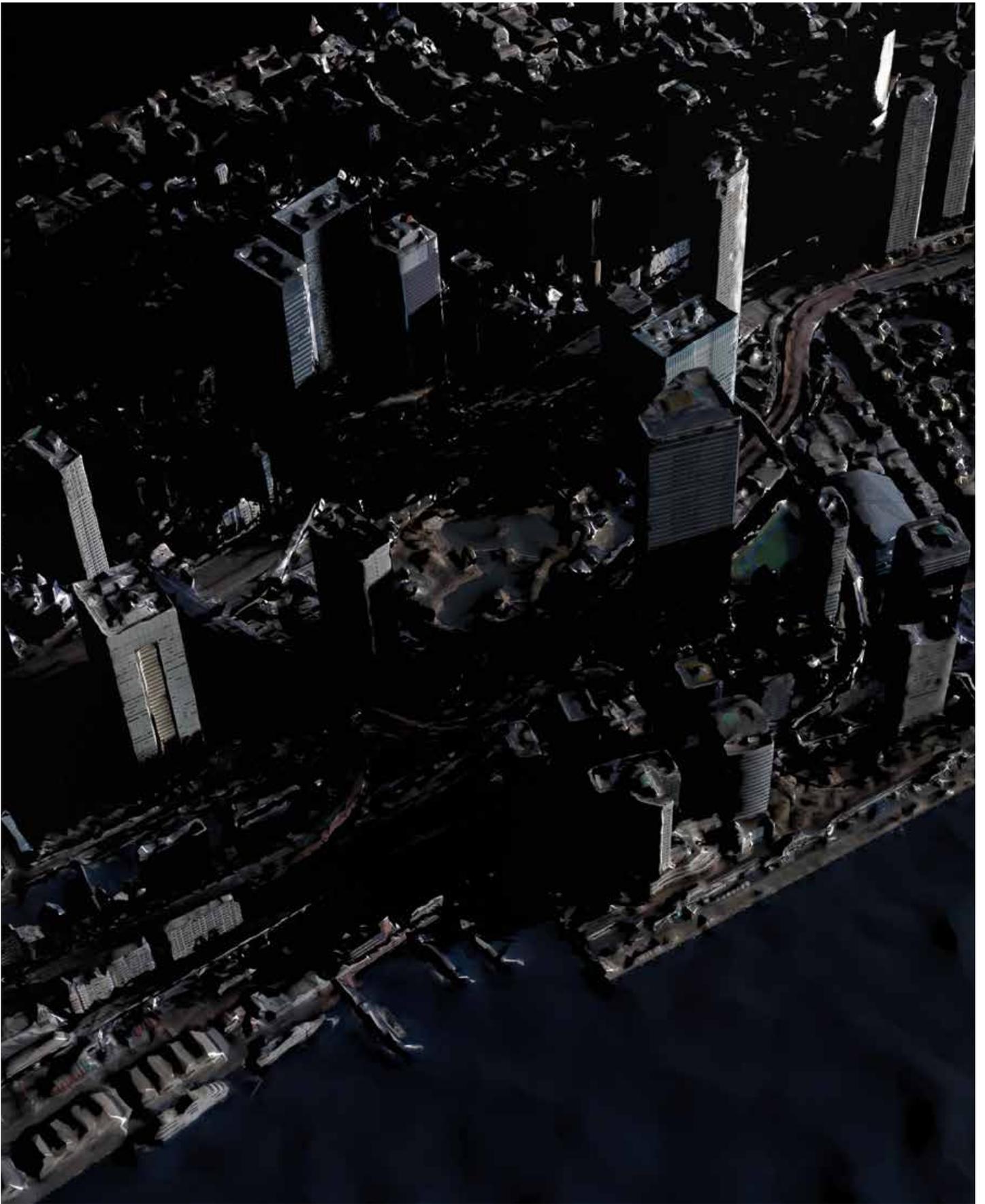
Además del trabajo basado en la generación algorítmica en tiempo real, hay una parte importante de trabajos basados en la manipulación de elementos en 3D escaneados previamente. Mediante el uso de técnicas como la fotogrametría o el escaneado lidar, el artista captura distintos espacios y geometrías los cuales posteriormente manipula en directo.

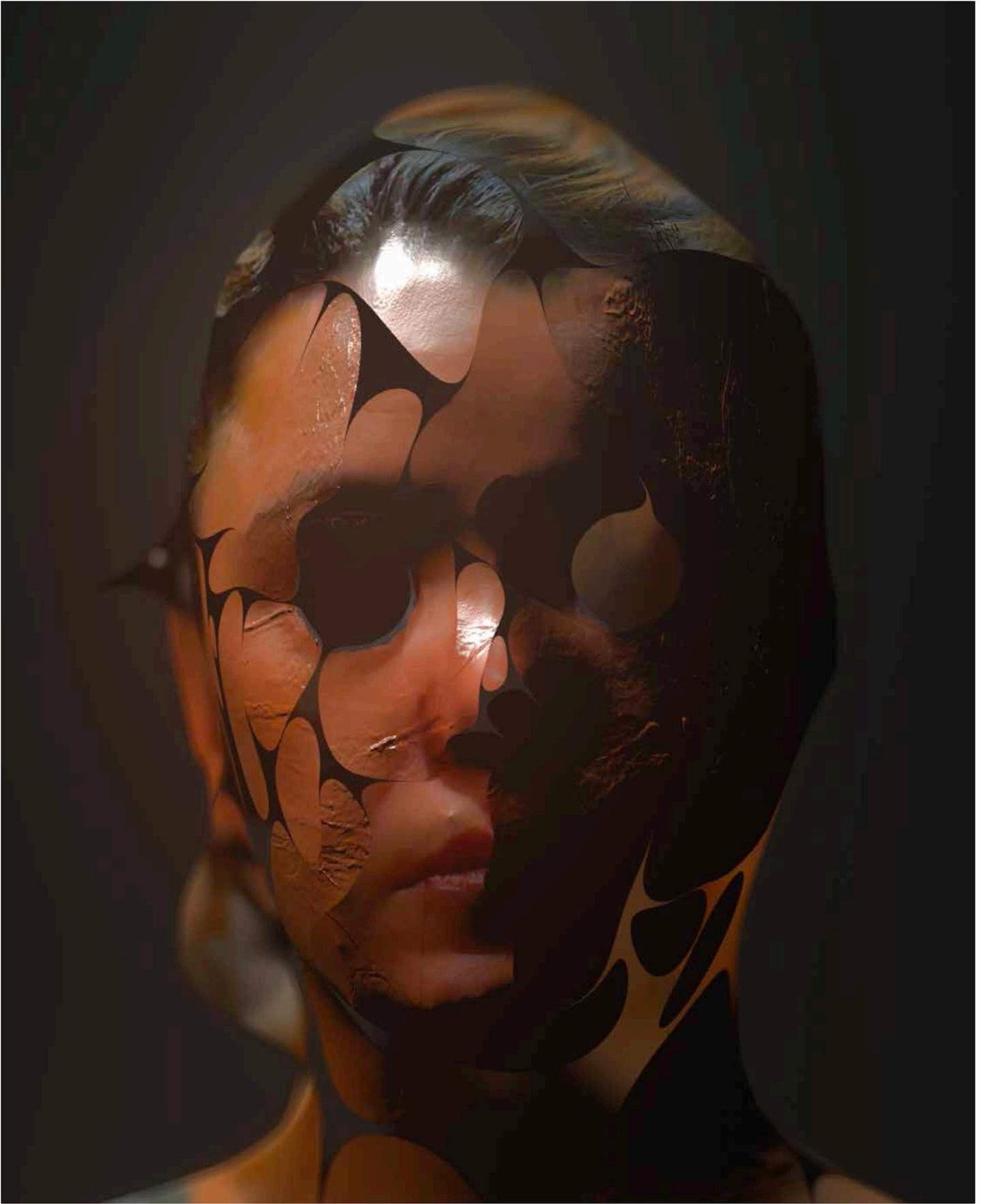
En el trabajo "UNIV25" este tipo de técnicas son usadas de manera intensiva en diferentes escenarios.

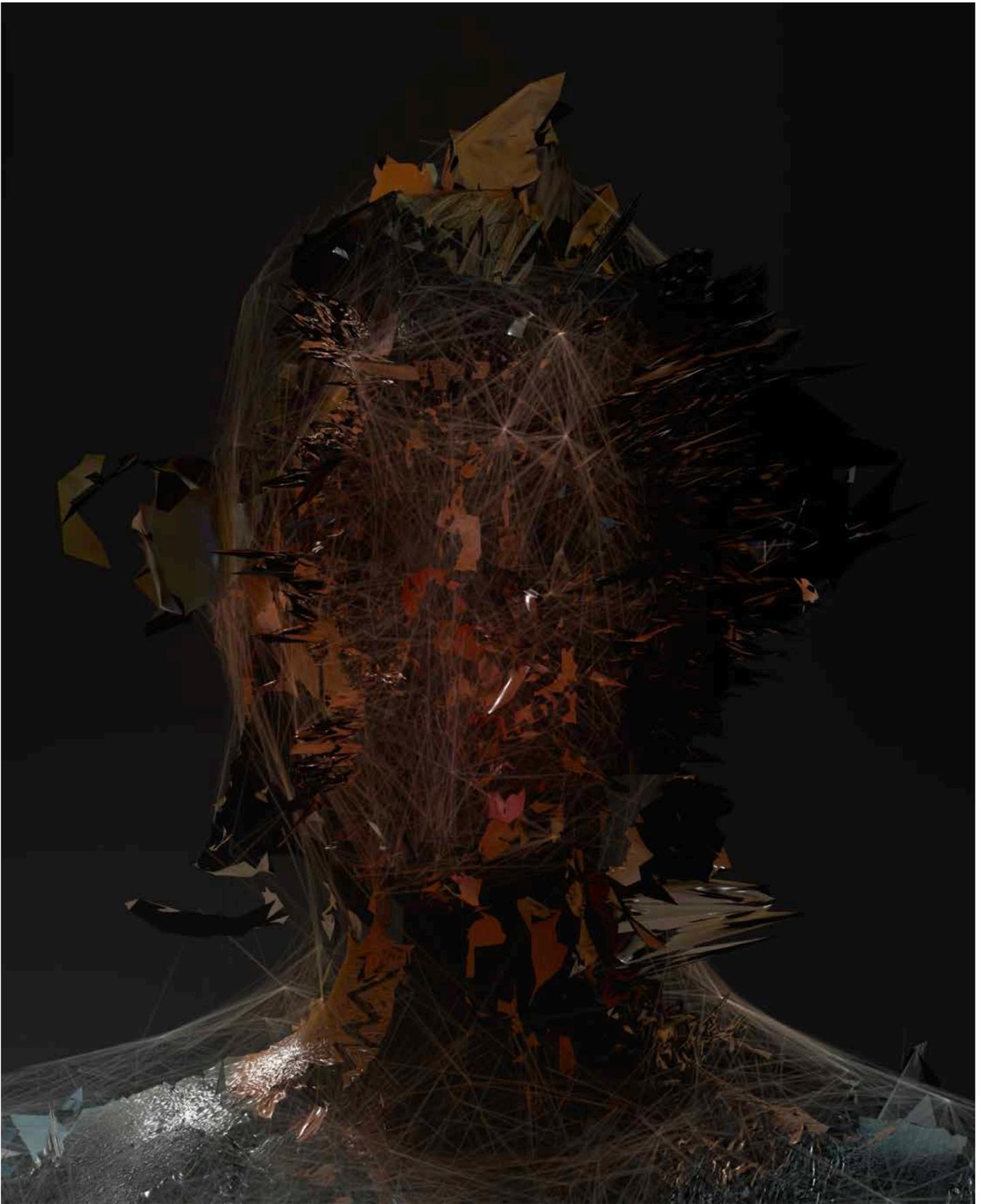
link de visualización - <https://vimeo.com/814060949>

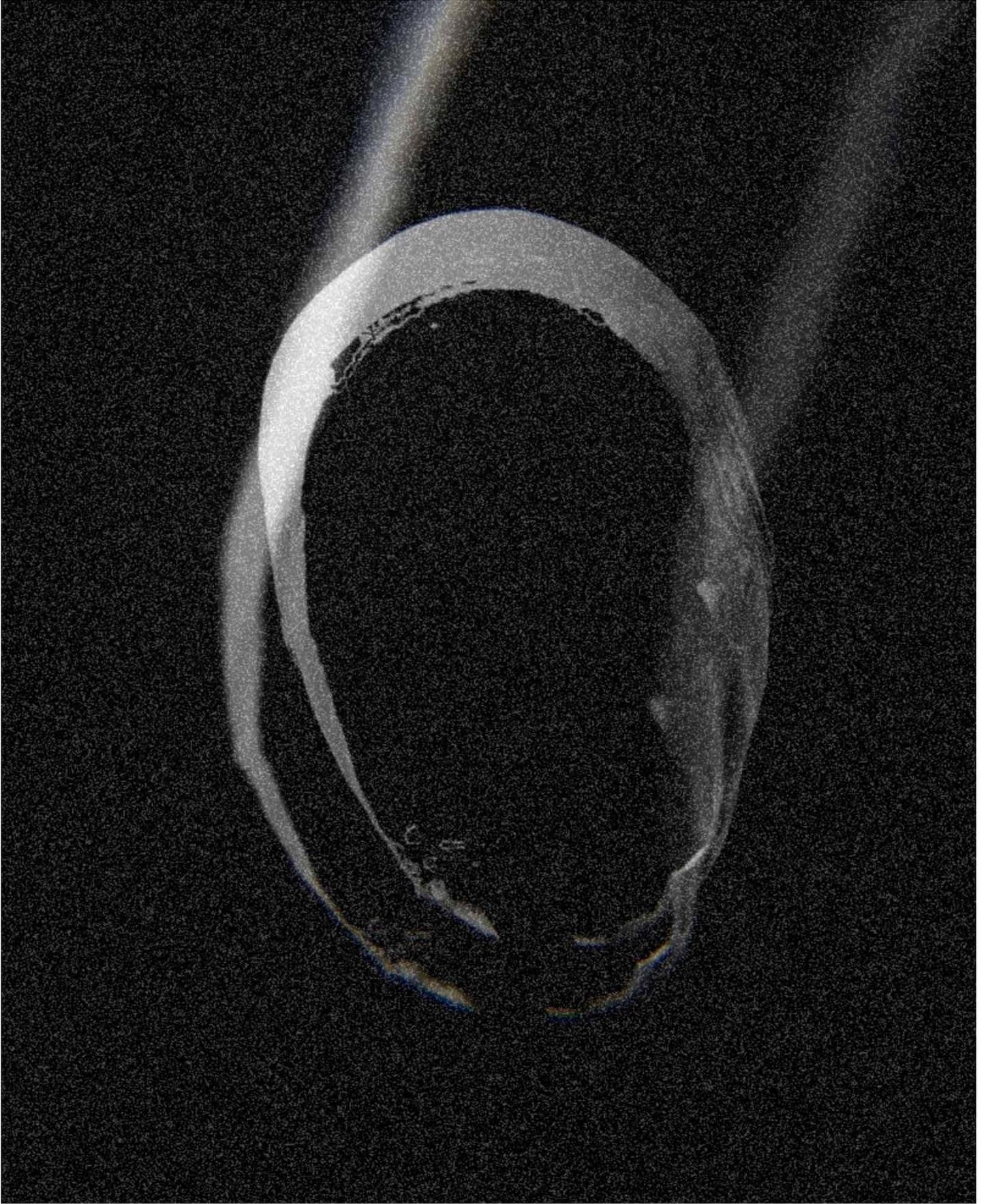
Modelo de la ciudad de Tokyo partiendo de capturas estáticas y manipulado en directo - Marzo 2023

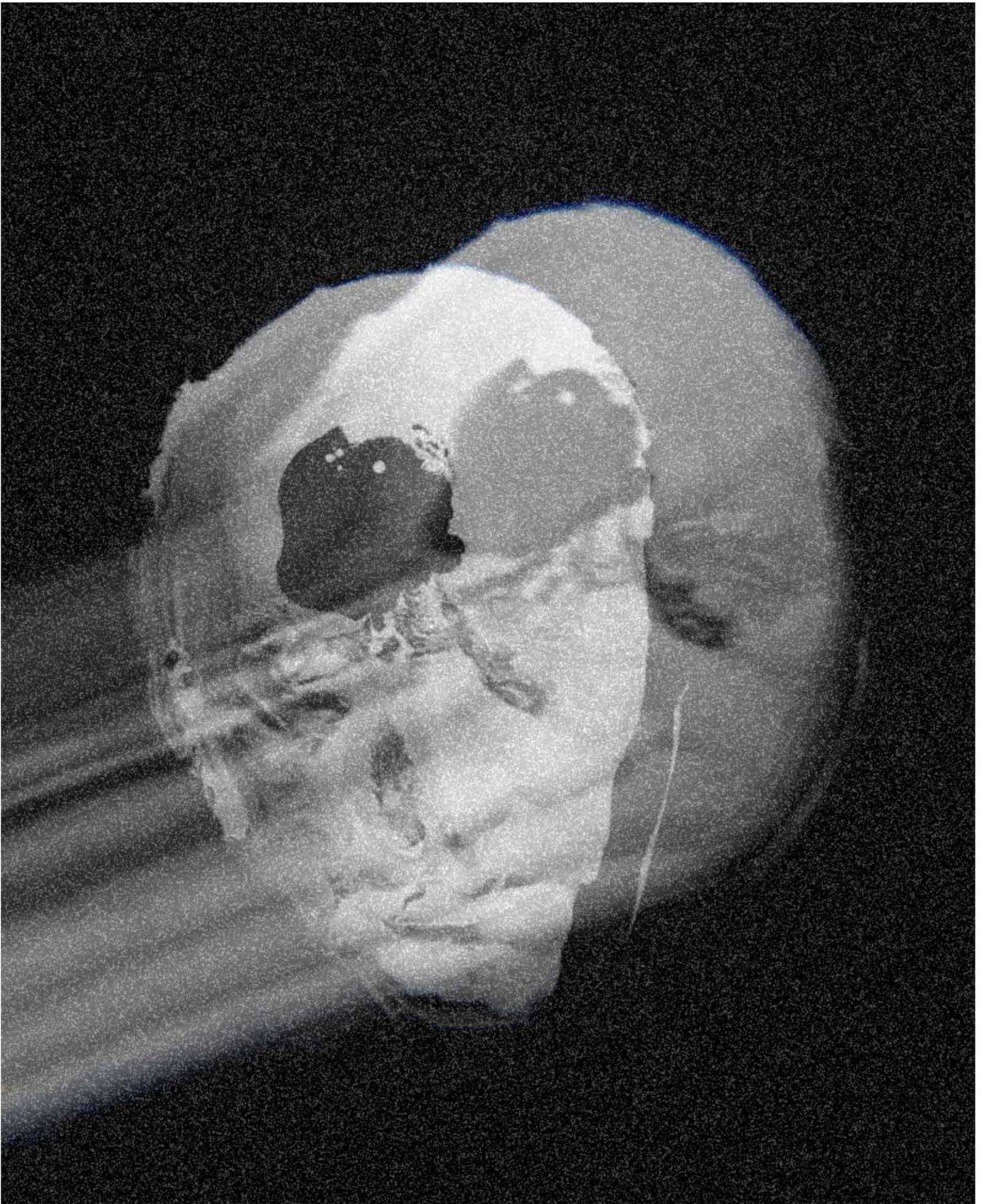




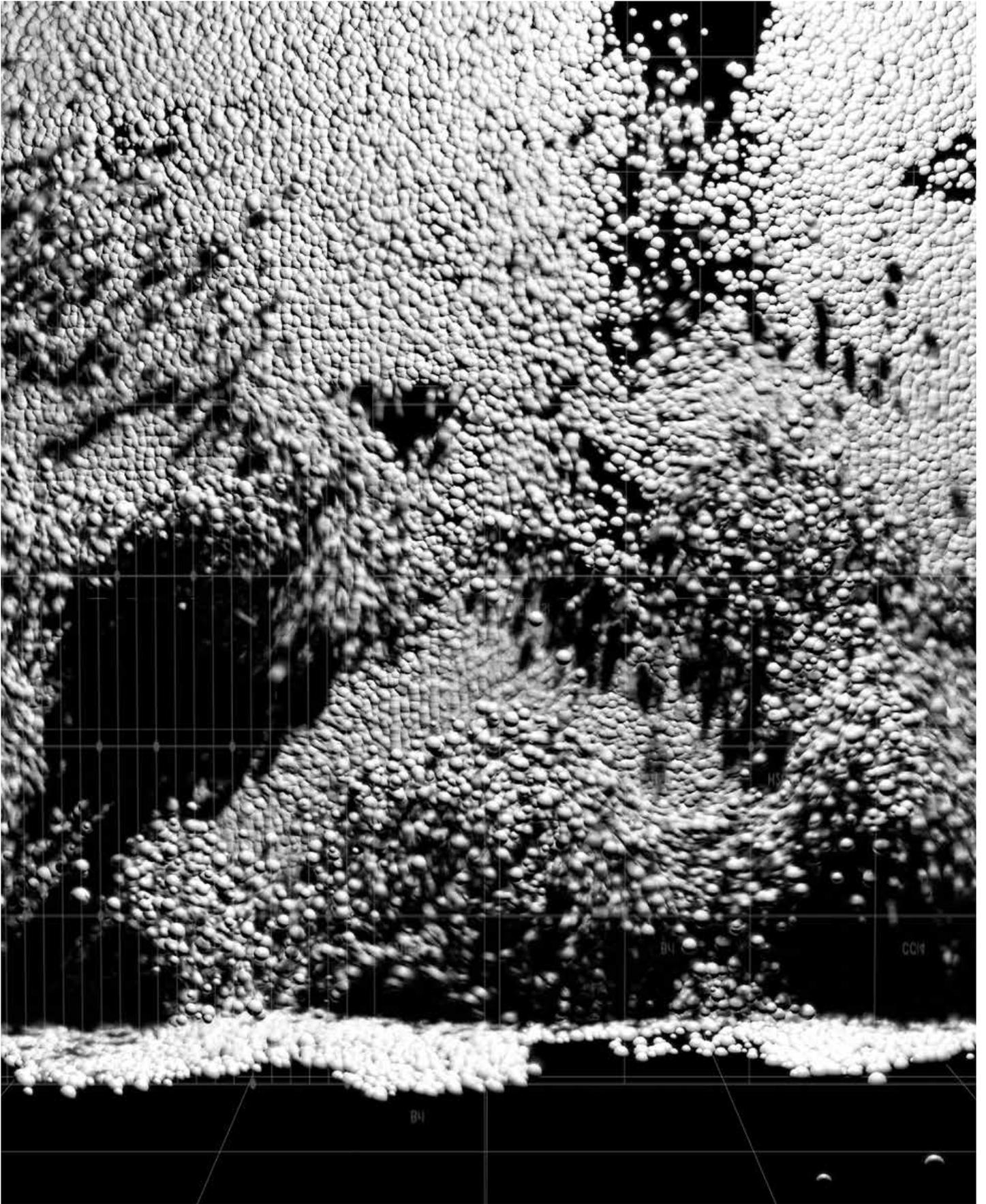


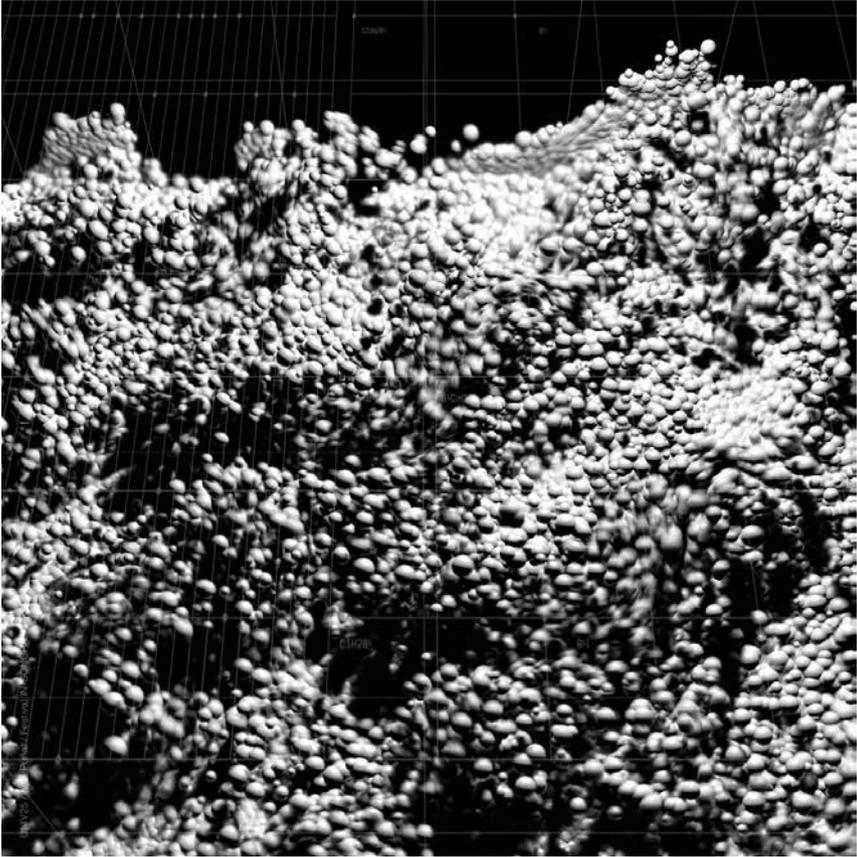
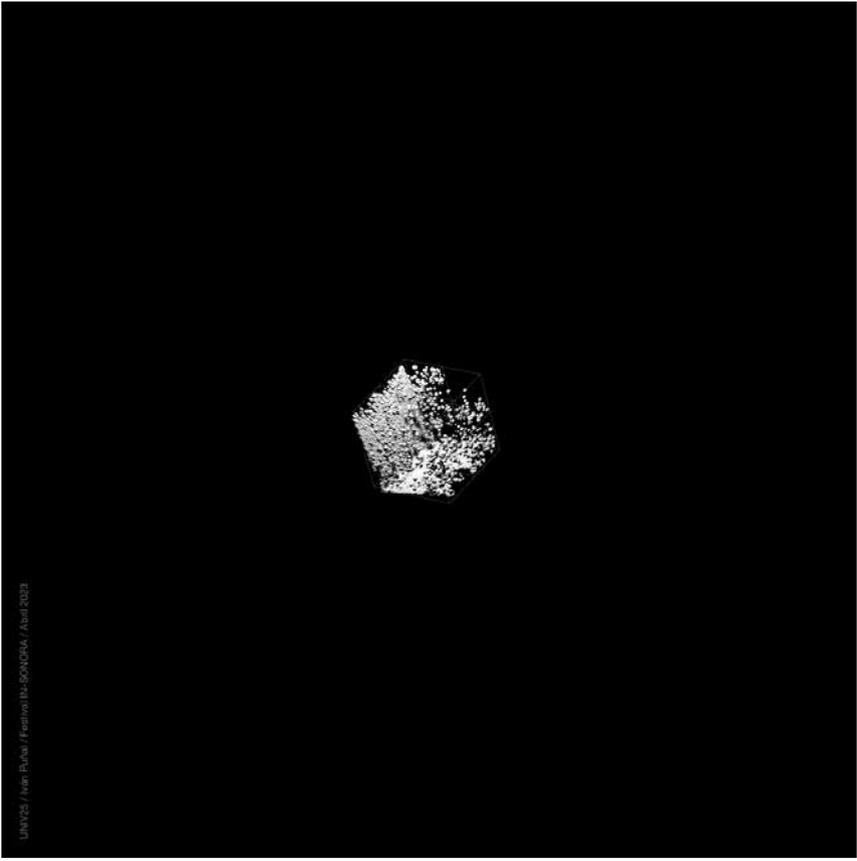




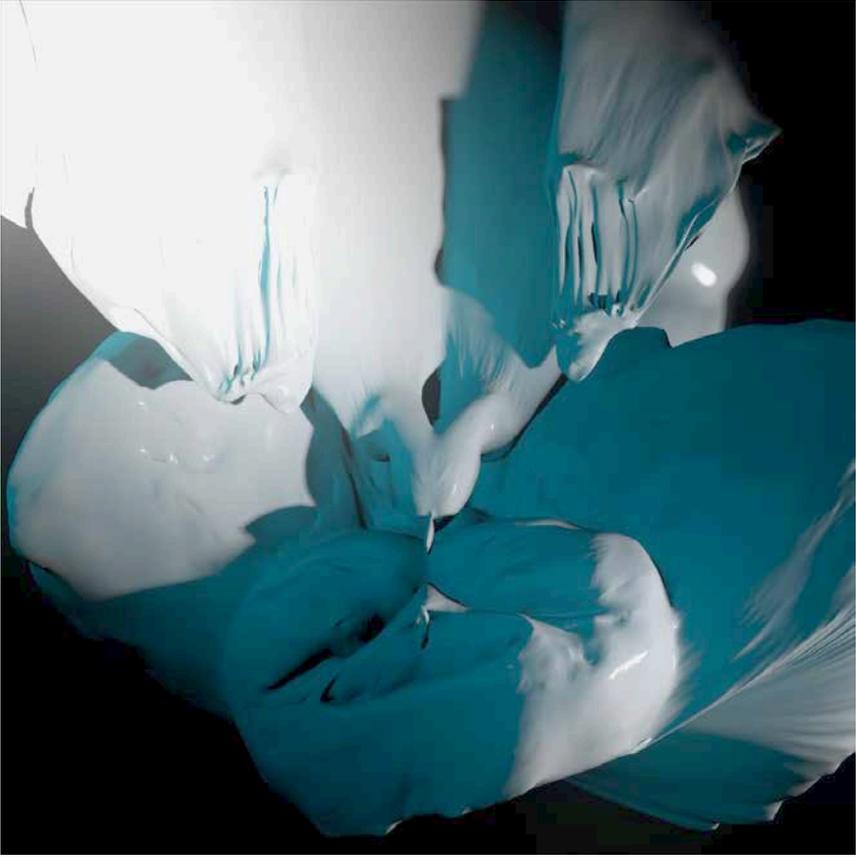


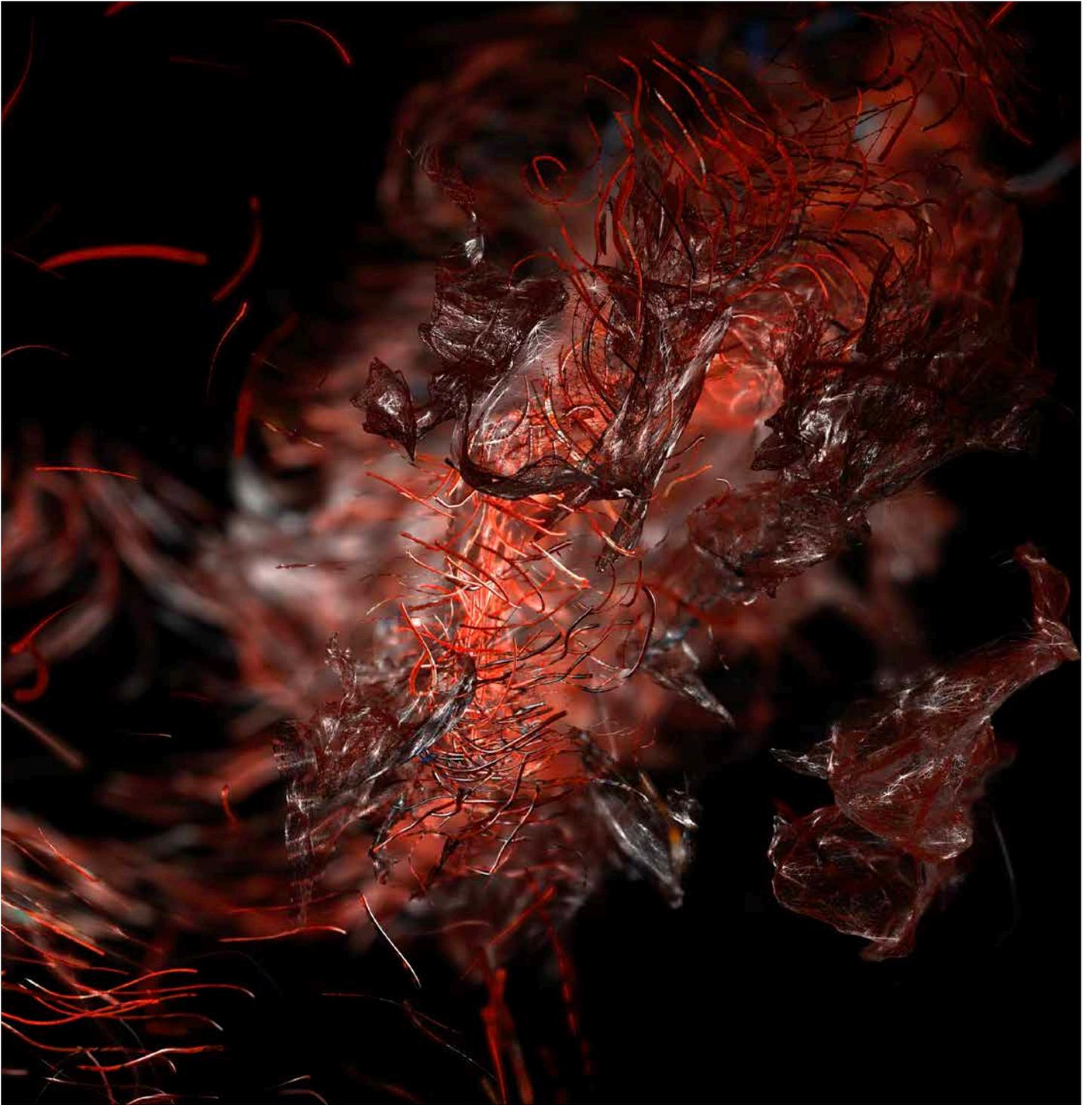
“UNIV25” - Fragmento de la performance audiovisual - Marzo 2023

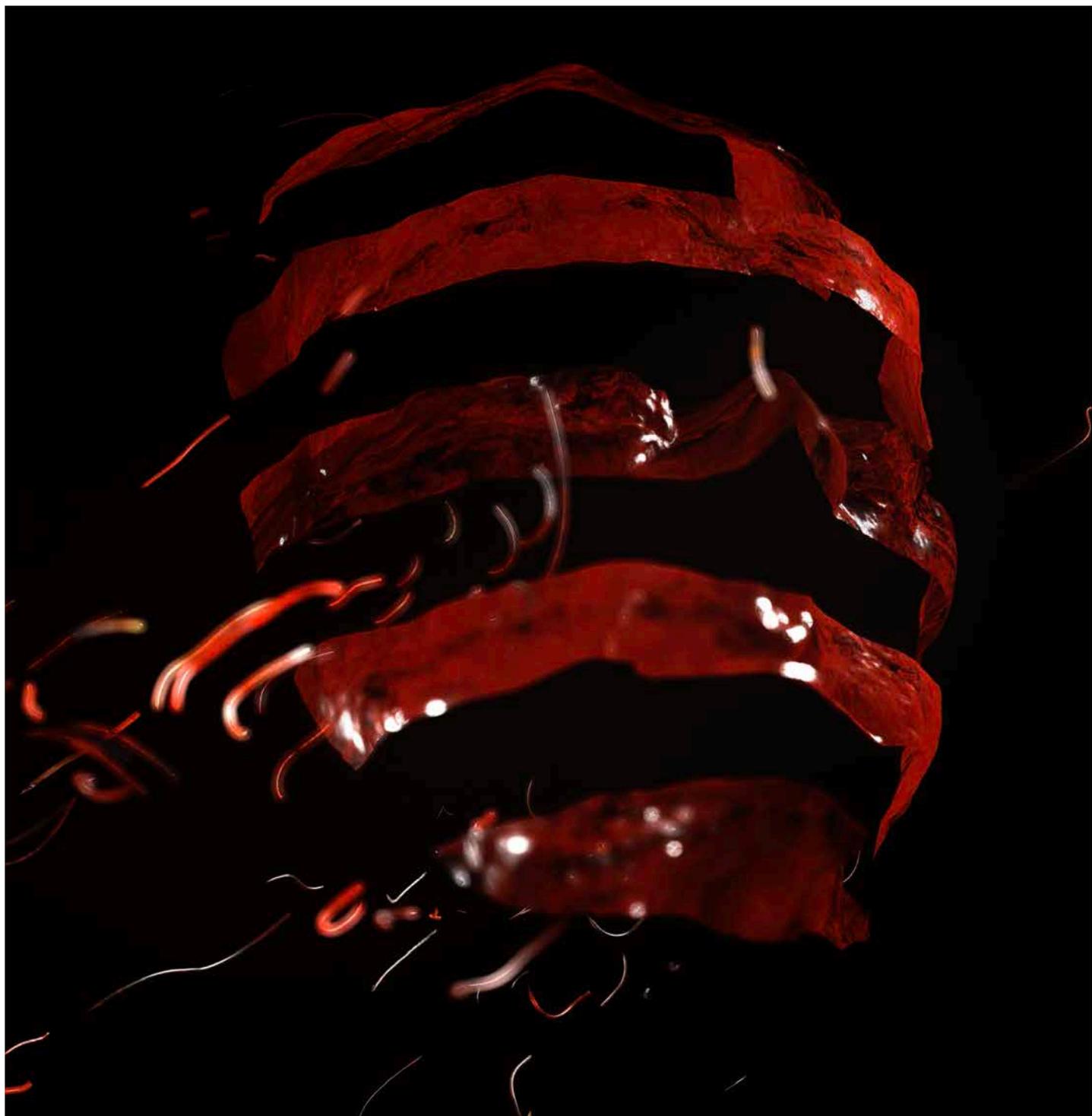












Además de lo anterior, el artista Iván Puñal trabaja también con diversos medios, más cercanos al diseño gráfico, la fotografía o incluso al cine. Mediante el uso de cámaras tradicionales o la generación de contenido mediante Inteligencia Artificial, experimenta con los resultados aplicándolo a piezas monocanal para instalaciones o video-arte. Recientemente, el trabajo "We Love Plastic" basado en el uso de IA, fue seleccionado para participar en el festival "Circulation(s)" del

año 2023. El trabajo principalmente habla del nuevo escenario que plantean las máquinas actuales y futuras, las cuales crean piezas no distinguibles de las que un ser humano puede crear. El límite de lo que es "arte" se desdibuja. El propio hecho de que "We Love Plastic" haya sido seleccionado en un festival de fotografía, cuando estas piezas no son fotografías y no están hechas por un ser humano da prueba de ello.

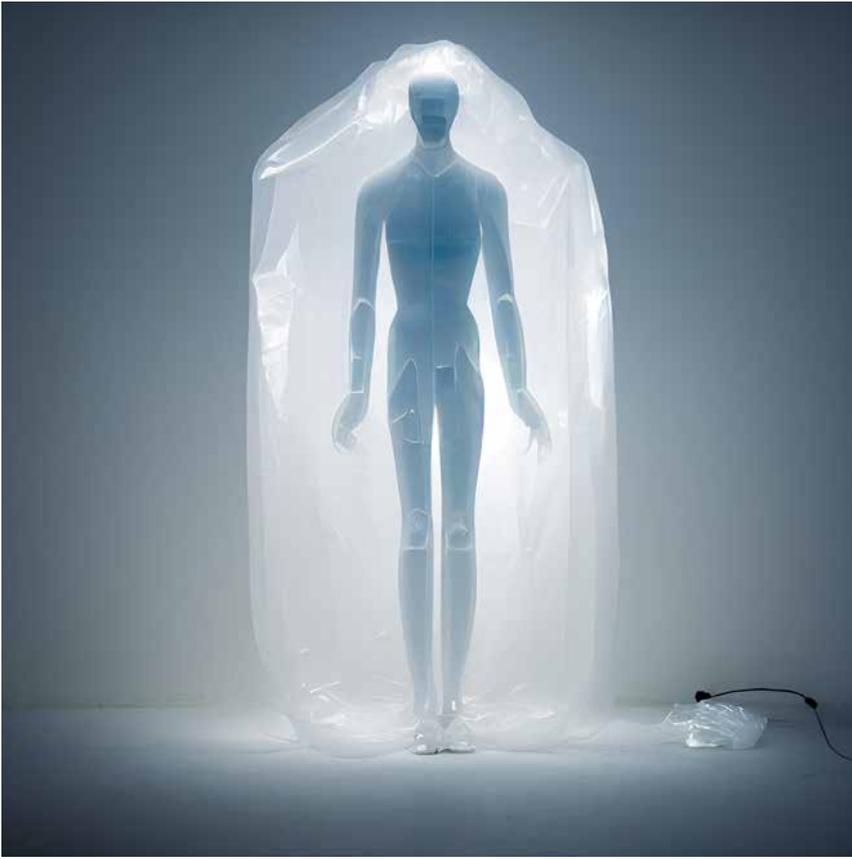
link de visualización - <https://www.unavisionagradable.com/we-love-plastic-printed>

Imágenes del proyecto "WE LOVE PLASTIC" - Septiembre 2022



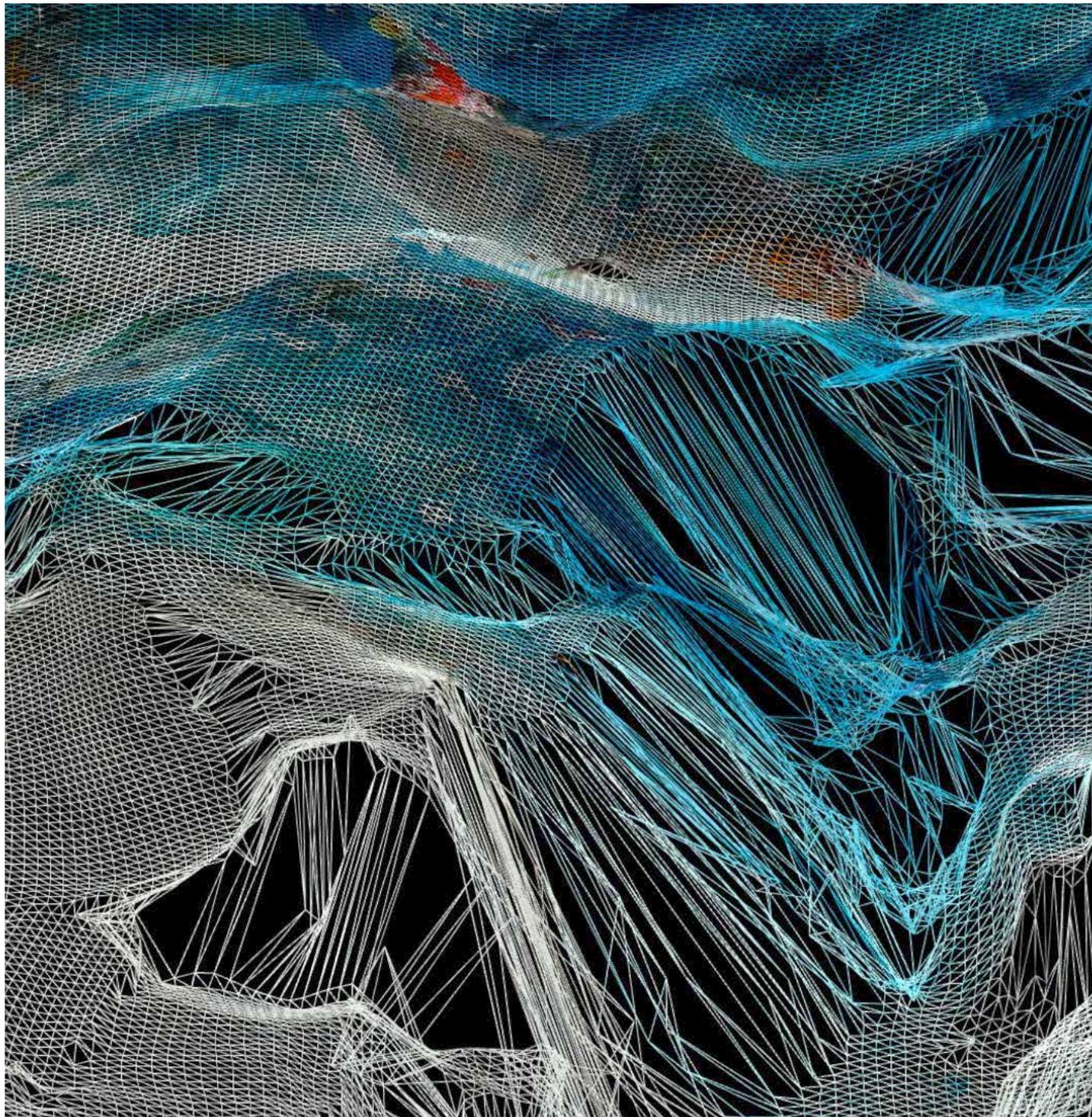


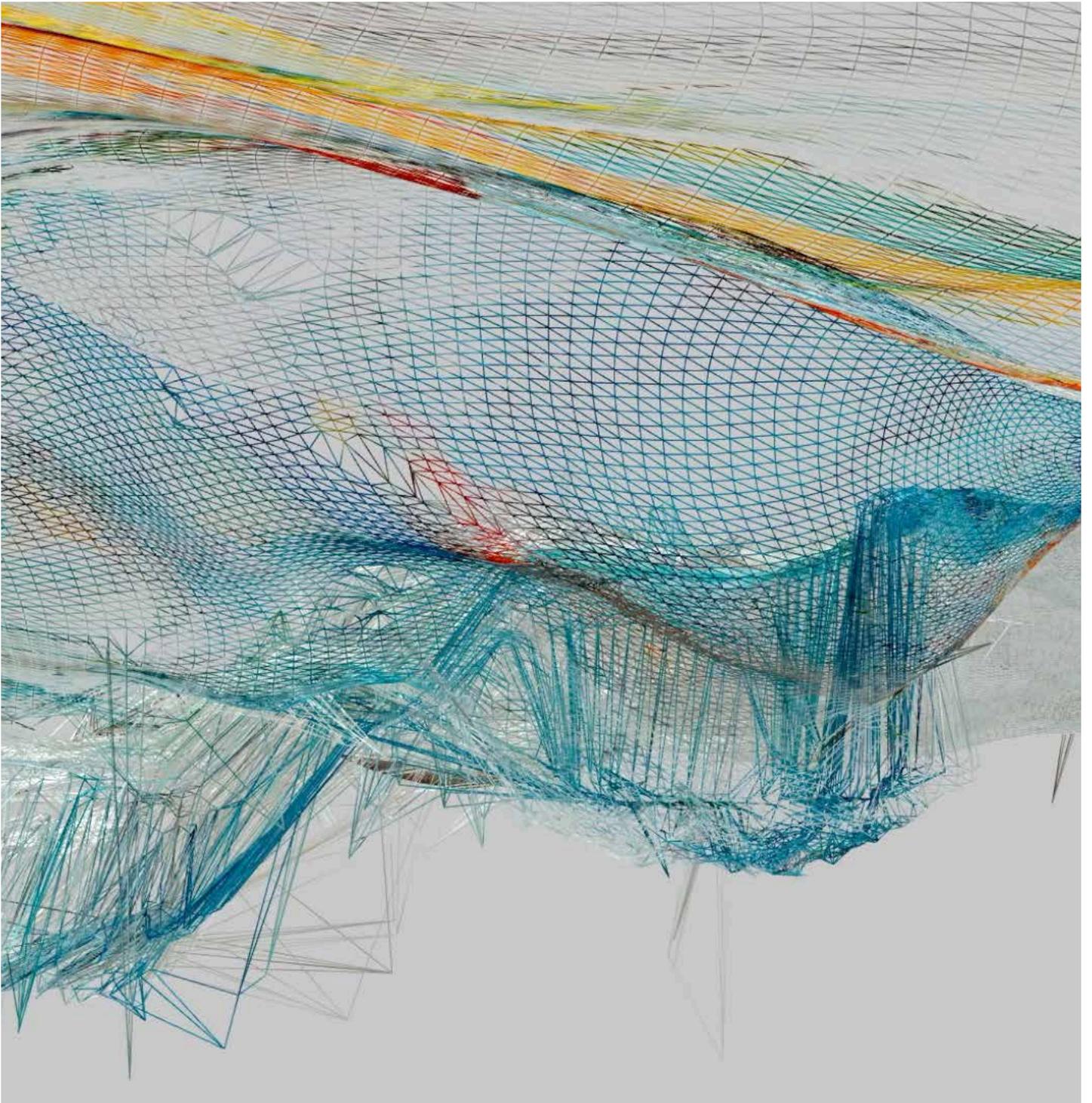




link de visualización - <https://www.instagram.com/p/Ci-hnwVD7VG/>

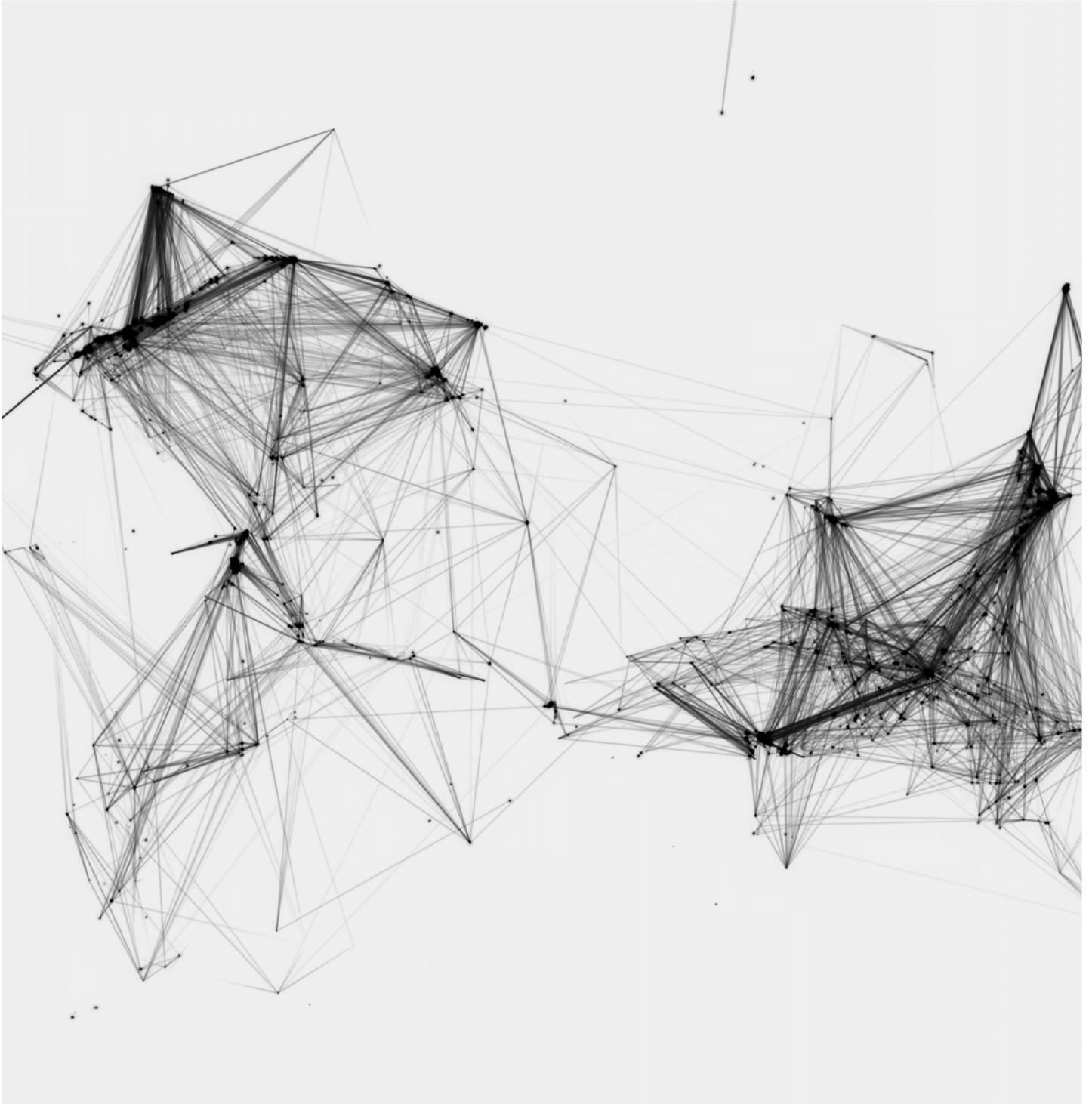
Proyecto experimental mediante el escaneo en 3D de cuerpos en movimiento - Julio 2022

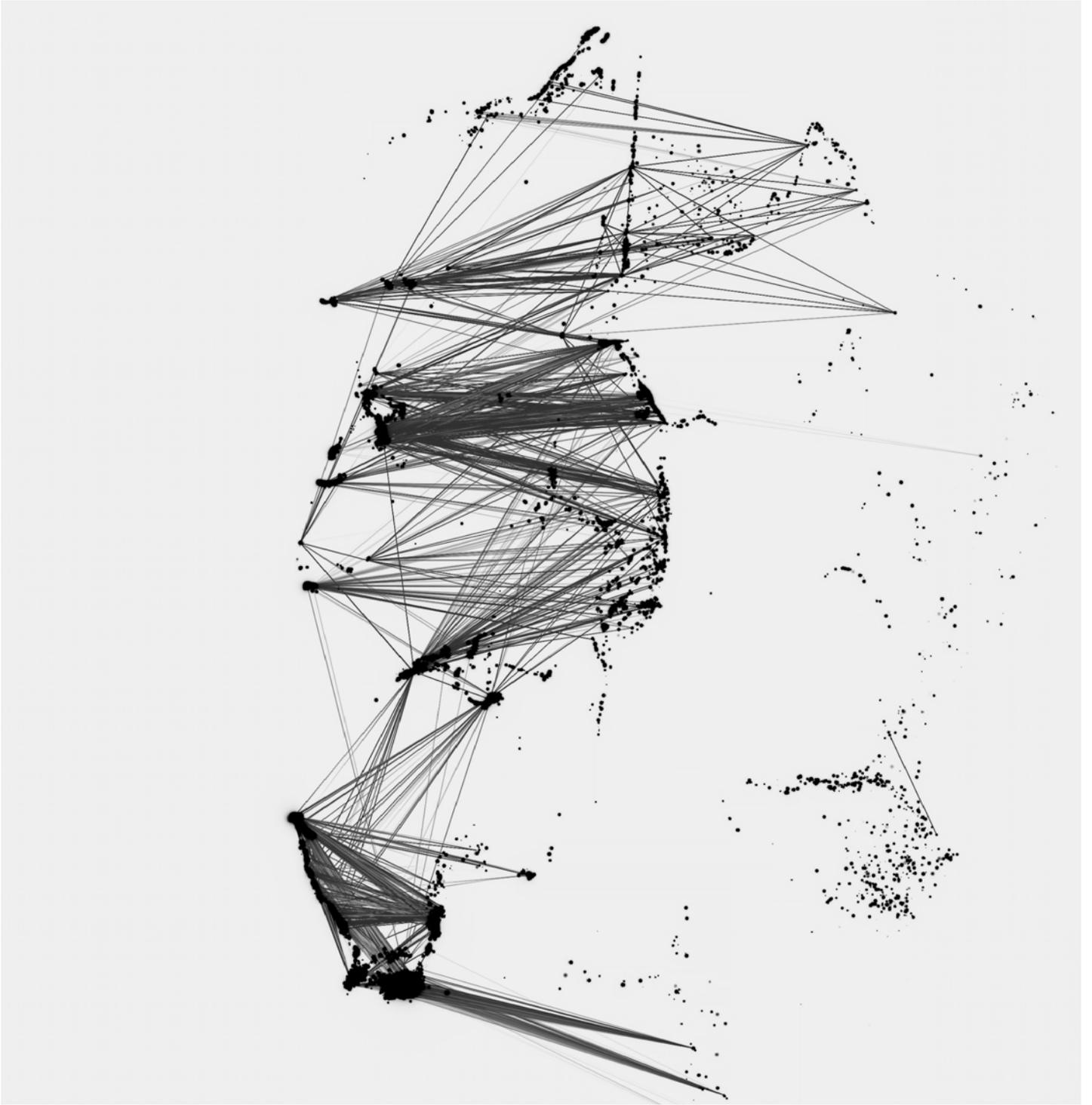




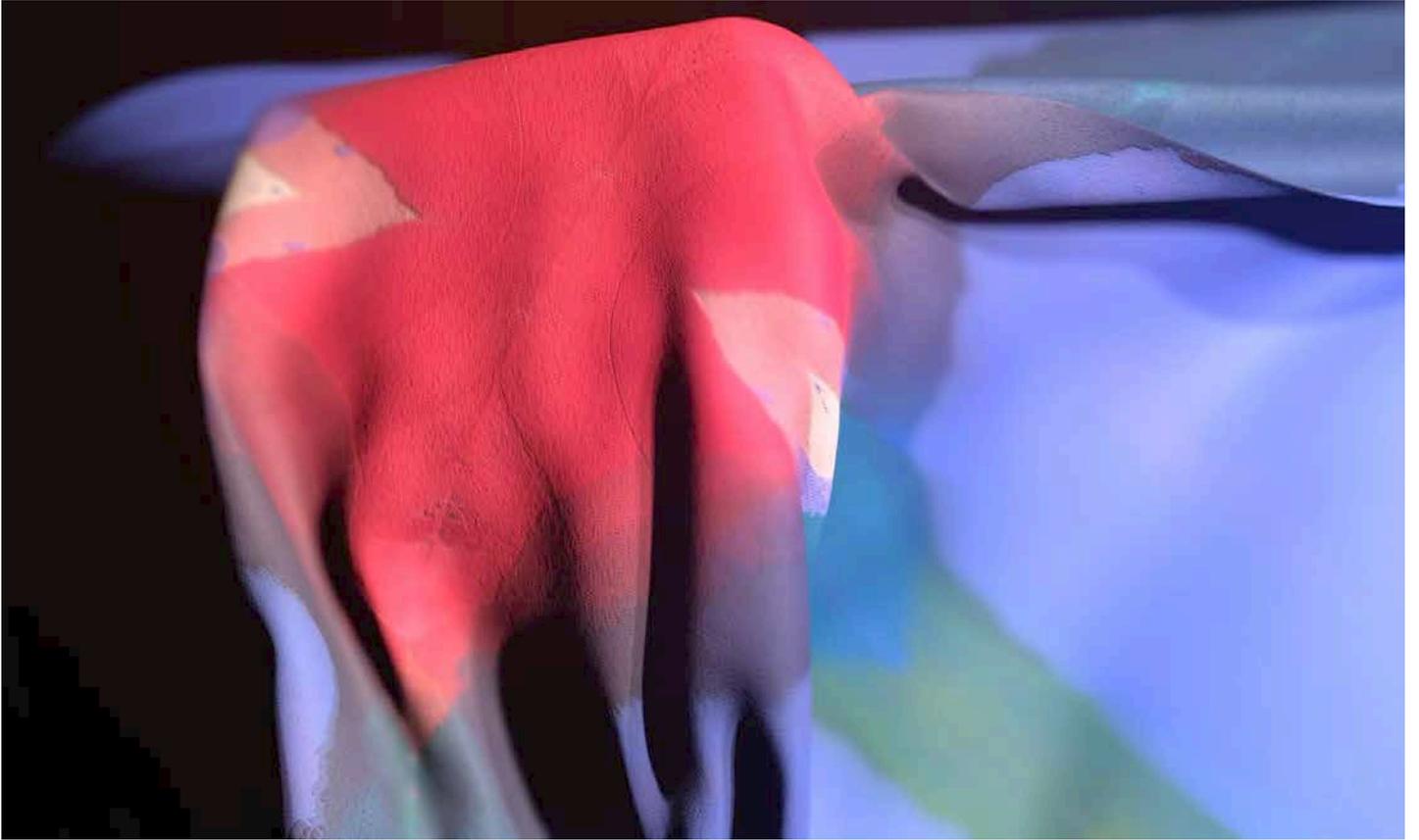
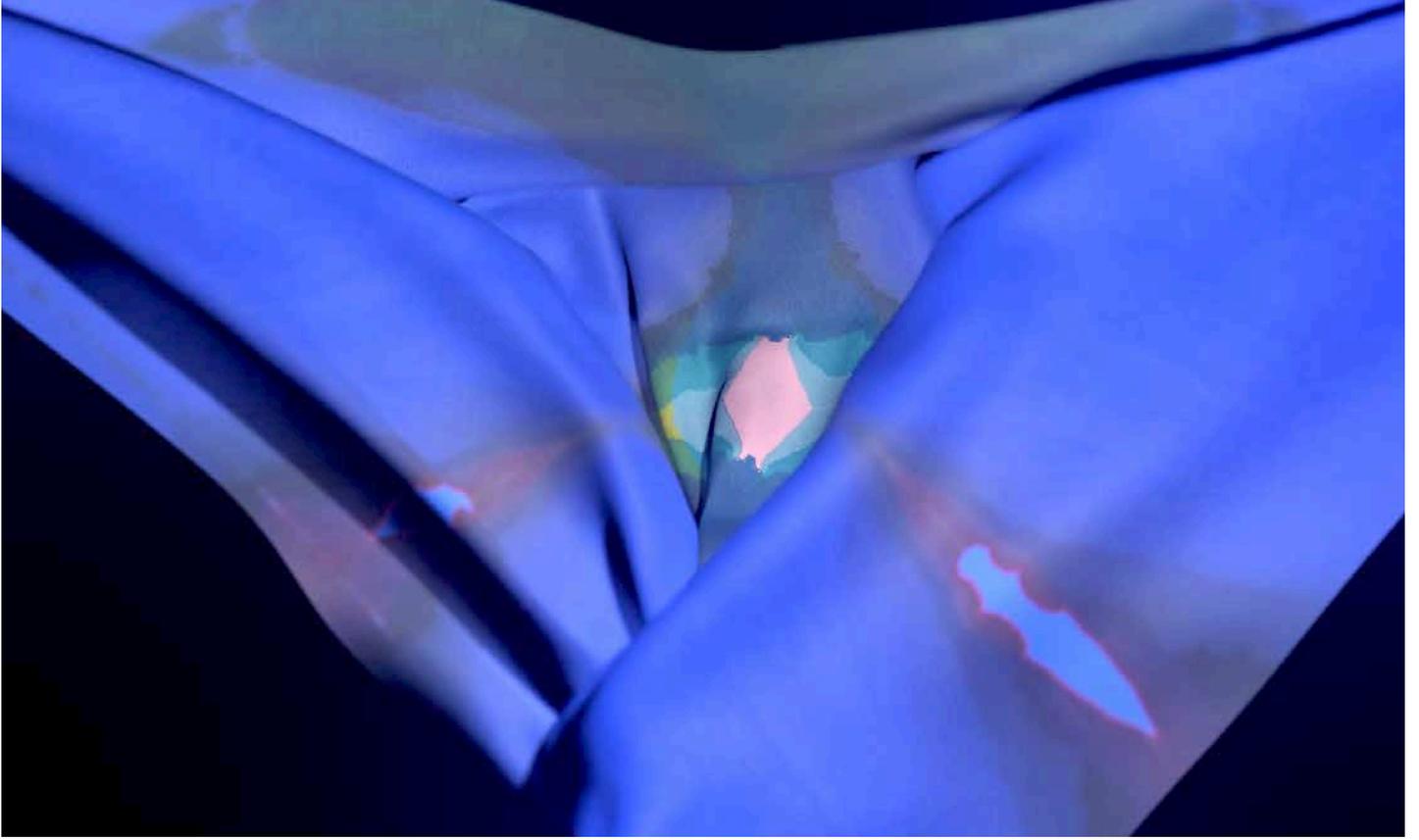
link de visualización - <https://www.instagram.com/p/CoMdkBgjTzQ/>

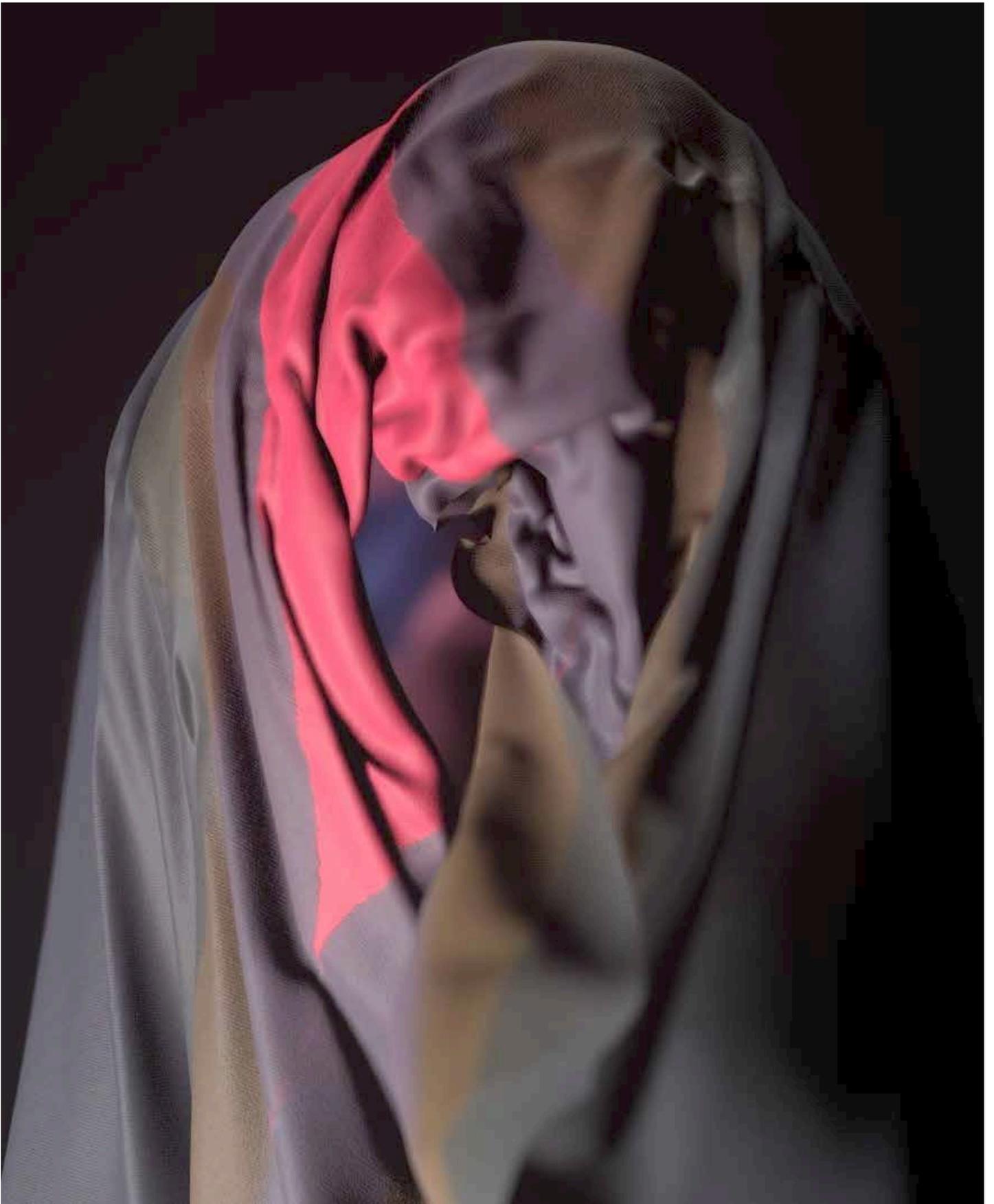
Experimentos de transformación de imágenes en movimiento en vectores lineales - Pieza audiovisual - Octubre 2022





“Ostinato” - Material audiovisual para la performance del desfile de Marcos Luengo en la semana de la moda de Oviedo - Marzo 2023





“Instantánea” - Pieza que combina danza con visuales y sonido. Visuales, música, grabación y edición por Iván Puñal - Marzo 2022





# BIO

Graduado en la facultad de Arquitectura Técnica de la Universidad Politécnica de Madrid en el año 2000.

Desde el año 2001 hasta el 2014 trabaja como director de ejecución de obras para distintos estudios de arquitectura.

En el año 2008 empieza a trabajar como fotógrafo y videógrafo, creando Cromatica45 en el año 2013.

Desde el año 2015 trabaja en técnicas orientadas a la improvisación tanto sonora como con vídeo, bien generado o manipulado en directo mediante programas como MAX MSP y TOUCHDESIGNER.

Desde el 2019 comienza a realizar performances experimentales donde se combinan sonido y visuales generadas en directo. Ha realizado actuaciones dentro de festivales de vídeo, sonido y danza y recientemente estrenó visuales generadas en directo para la ópera "Cosi Fan Tutte" estrenada en el Palacio Euskalduna de Bilbao.

# DATOS

**NOMBRE:** Iván Puñal

**NACIMIENTO:** 04/11/1975

**LUGAR:** Madrid

**EDAD:** [unavisionagradable.com](http://unavisionagradable.com)

**EMAIL:** unavisionagradable@gmail.com

**TELÉFONO:** 608 572 696

**VIMEO:** [vimeo.com/unavisionagradable](https://vimeo.com/unavisionagradable)

**BANDCAMP:** [unavisionagradable.bandcamp.com](http://unavisionagradable.bandcamp.com)

**INSTAGRAM:** @unavisionagradable

# ÚLTIMOS TRABAJOS

## 2019

- El Jardín de Fukuoka - Desfile de moda del diseñador Marcos Luengo en el cierre de la pasarela Mercedes Benz - Madrid
- Universo 25 - Performance audiovisual en el festival Arte en la Tierra - Logroño
- Universo 25 - Performance audiovisual en el festival Projector - Madrid
- Universo 25 - Performance audiovisual en el estudio Ping Tonic - Madrid

## 2020

- RRAND 0 82 - Performance audiovisual en la inauguración de la Feria Art Madrid - Madrid

## 2021

- Universo 25 - Performance audiovisual en el estudio Ping Tonic - Madrid
- El Jardín de Fukuoka - Desfile de moda del diseñador Marcos Luengo - Madrid

## 2022

- Ostinato - Desfile de moda del diseñador Marcos Luengo - Madrid
- Concierto - Performance audiovisual en el laboratorio Octogón junto con el flautista Ernesto Schmied - Madrid
- Concierto - Performance sonora junto con el flautista Ernesto Schmied - San Lorenzo del Escorial, Ávila
- Concierto - Performance sonora mediante improvisación sobre pintura en vivo - Piedralaves, Ávila
- Días Tránsgénicos - Performance audiovisual en la galería Pigment - Barcelona
- Días Tránsgénicos - Performance audiovisual en la galería Bea Villamarín - Gijón

## 2023

- Creación de las visuales para la ópera "Cosi Fan Tutte" de la ABAO y realización de 5 representación en directo - Bilbao
- Creación de la línea visual del evento corporativo para Ingenico celebrado en Marrakech - Marrakech, Marruecos
- Presentación del proyecto "We Love Plastic" seleccionado en el festival Circulation(S) - París
- Creación de la BSO del documental "Imprescindibles" de La2 de RTVE y presentación en Cineteca Matadero - Madrid
- Creación de visuales y música para el desfile de moda "Ostinato" de Marcos Luengo - Oviedo
- Seleccionado para presentar el proyecto UNIV25 en el festival "Ruido Interno" en el colegio de arquitectos de Santander.
- Video instalación en el MAMT de Tarragona perteneciente al proyecto "Sarcophagus" del artista Jorge Conde.
- Artista revelación para la campaña del IONIQ6 de Hyundai (pendiente de publicación oficial).  
Previsualización: <https://vimeo.com/844197116> - Contraseña: [hyundai](#)

**IVÁN PUÑAL**

[unavisionagradable.com](http://unavisionagradable.com)

Imágenes, concepto y maquetación: Iván Puñal García

En Madrid, marzo de 2023

Contacto: unavisionagradable@gmail.com / +34 608 572 696