

EL VIAJE PERPENDICULAR

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN

2. IDEA / PUNTO DE INICIO

- Ideación (idea). Plantear el punto de partida, ya sea una o varias imágenes que podemos describir, el contexto en el que queremos trabajar, o el objetivo principal que perseguimos elaborar.
- Antecedentes propios o ajenos. Referentes que inspiran este trabajo. Autores con los que podéis dialogar.
- Qué vamos a tener en cuenta, cuál va a ser nuestra perspectiva. Qué narrativas o imaginarios van a desplegarse.
- Cuales van a ser nuestros recursos, que herramientas vamos a utilizar.
- Porqué queremos hacer esto.

3. FORMALIZACIÓN / PRODUCCIÓN

- Metodología de trabajo.
- Adaptación a la realidad o a los imprevistos. Variaciones que deberemos hacer durante el proceso de trabajo.

4. PROYECTO

- Fotos, videos e instalación (mockup).

5. CONCLUSIONES

- Auto evaluación del proyecto.
- Líneas abiertas a partir del trabajo.
- Perspectivas posibles y desarrollos futuros.

6. BIBLIOGRAFIA

1. INTRODUCCIÓN

En diciembre de 2019 decidí viajar sola por primera vez en mi vida. Es algo que siempre me ha creado muchísima ansiedad, sobretodo salir de mi zona de confort y hacer cosas que se escapan a mi control y sobretodo hacer esa acción sola y sin compañía dependiendo totalmente de mi fortaleza emocional y sin tener ningún impulso positivo o de complicidad por parte de nadie externo a mi. Me considero una persona bastante independiente y solitaria pero para lanzarme al mundo exterior me atormentan los miedos y las dudas.

Compré un par de billetes ida y vuelta a Madrid para un fin de semana. Hacía poco había fallecido un ser querido muy importante para mí y decidí que era hora de arriesgarme a vivir la vida un poco más allá de mis limitaciones. Tengo que añadir que cuando cogí los billetes del regional no sabia lo que esperar solo sabia que iban a ser 10 horas de tren por la estepa española.

Para poner más en contexto: A mí siempre me ha gustado la metafísica y al física cuántica. Mi padre es ingeniero y a pesar de que yo soy diseñadora gráfica y ahora estudio bellas artes yo al principio estude cosas relacionadas con la ciencia. Las cosas se torcieron. Pero aun sigo interesándome por conceptos como el espacio tiempo, la teoría de la relatividad o teorías más recientes como la posible deformación del espacio y cómo el mundo esta formado por eso.

Me subo a un tren del pleistoceno, similar a uno de rodalias en el que te subes para media hora pero en cambio iba a estar 10 horas, sin bar, sin internet, sin nada. Yo que soy una sibarita malcriada por mis padres y privilegiada tengo que decir qué pensaba que me daba un parraque. Respiro hondo y pienso, "has venido a jugar y te aguantas y dejas de quejarte internamente porque no estas en un ave porque no tienes ni dinero ni posibilidades, asúmelo." Me pongo a leer "El ojo y la navaja" de Ingrid Guardiola, libro que se relaciona muy bien con cosas que pienso y que intuyo sobre la masiva información, sobre las redes sociales e internet en general.

Hacia poco que había leído en algún paper científico que cuando nosotros nos movemos si lo hiciéramos a la velocidad de la luz el espacio se deformaría porque hablando, sin muchos tecnicismos, la superficie se reducida pero el radio no, eso

provocaría una curvatura del espacio y del tiempo que nosotros podríamos percibir en ese momento y podríamos viajar en el tiempo. En realidad a cualquier velocidad esa deformación se produce pero es como el movimiento de la tierra que no podemos percibirlo por nuestras limitaciones humanas. Todo esto me hace relacionarlo con lo que explica Guardiola en el libro sobre la virtualidad de la red ya que en el mundo digital todo es presente, en realidad no hay tiempo y te puedes transportar en cualquier lugar. Al fin y al cabo el mundo digital no es más que una prolongación del nuestro. Si entendemos nuestro cuerpo como "robot" con un "software" podemos entender que el mundo exterior como una interfaz que vemos a través de una ventana ("windows"), igual que al mundo digital accedemos a través de esa ventana. Durante el viaje pienso en todas esas cosas, me encuentro sola en el vagón y pienso "normal quién va a estar 10 horas sentado aquí para ir a Madrid teniendo otras posibilidades".

Como no tenía internet porque en los Monegros no hay cobertura y no habiendo sido previsora y haberme descargado en casa alguna serie completa solo puedo leer y contemplar el paisaje. El paisaje que cambia a cada segundo que nos movemos en el tren. El tren se mueve pero yo no.

Siempre llevo mi cámara encendida, por si acaso. Me pongo a fotografiar la ventana del otro lado de donde estoy sentada. Tengo suerte y no hay nadie, repito el proceso durante las 10 horas en las que me encuentro en esa situación. Paso por diferentes estados en un mismo lugar, el aburrimiento, la tranquilidad, la serenidad, la desesperación, la impaciencia y finalmente por la rendición. El proceso de la vida en 10 horas eternas e interminables. Es curioso cuando el tiempo se detiene solo con una sensación o un sentimiento.

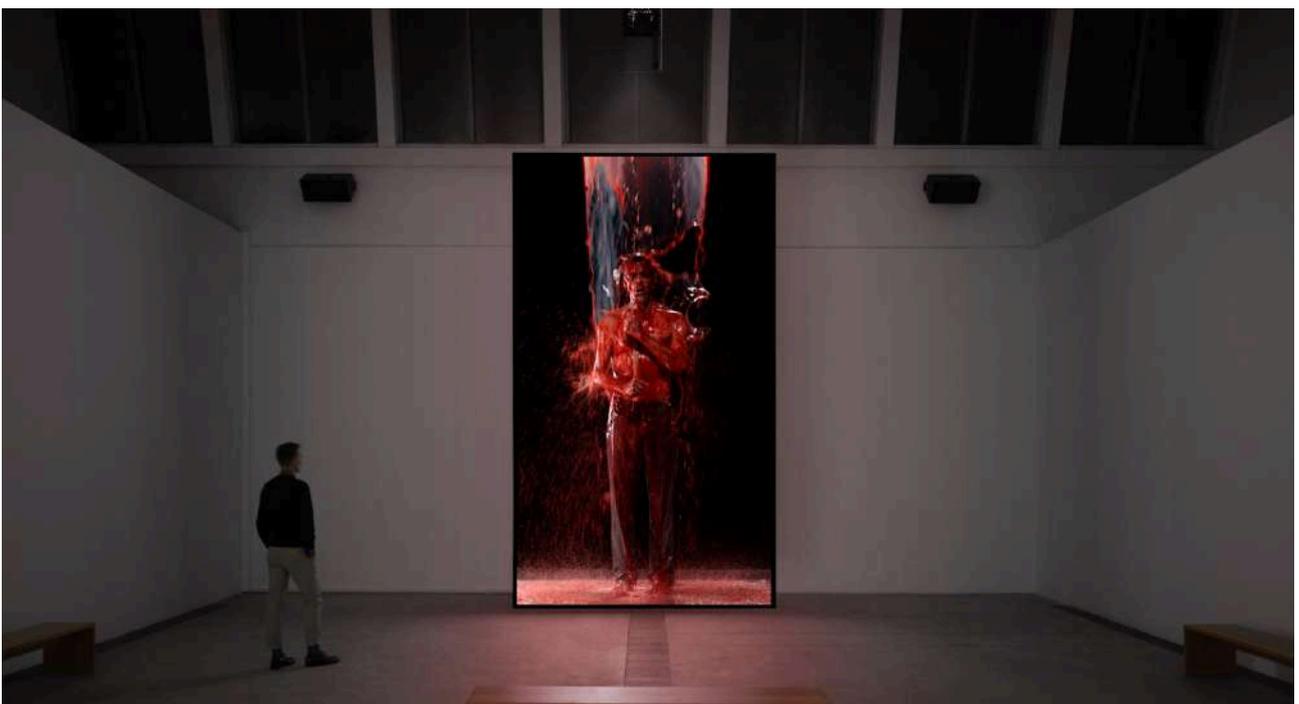
La serie de fotografías se reduce en 13 de las 300 que hice. Aunque en realidad el número de ellas no importaría en cuanto a la repetición del contexto físico y el cambio único de paisaje. Con esta serie lo que intento expresar es la continuidad monótona como una cenefa aunque cambiaran algunos parámetros.

A continuación explicaré el proyecto que he realizado:

2. IDEA / PUNTO DE INICIO

La idea principal de cómo seguir la serie fotográfica es el concepto de "viaje". La experiencia que tuve en el tren quería transportarla directamente a esa imagen y simplemente con la impresión o la serie visual que se creaba.

Uno de los referentes para mí que más me han marcado para realizar este trabajo que yo considero como post fotografía es Bill Viola sobretodo con la exposición Espejos de lo invisible que utiliza pantallas para confrontar imágenes y para explicar un fenómeno.



Mi punto de partida es la utilización de gafas de realidad virtual (RV) que para simular una interfaz visual formando parte de la experiencia que quiero generar. La intención es la de realizar una inmersión y un viaje cambiando los parámetros visuales de lo que se entiende como viaje estándar.



Lo que planteo es un nuevo imaginario donde el espectador se embarque en un viaje a través de la era virtual hacia el pixel y que sea una inversión total hacía la interfaz gráfica de este realizando un video (RV) con una de las imágenes realizadas durante el viaje a Madrid.

Lo que quiero es simular un viaje en un vagón ficticio donde el viaje se realiza perpendicularmente al

viaje real. Es decir el video consiste en un close up progresivo hacia dentro de la imagen en busca del pixel.

Una de las cosas que quiero tener en cuenta es la deformidad del espació simbolizado en el close up que voy a realizar.

El trabajo es sencillo pero creo que la sencillez de la realización forma parte de este.

Los recursos a utilizar son las imágenes realizadas y la edición de estas con lightroom.

Posteriormente la búsqueda de cómo realizar un video en RV ya que no es lo mismo formalizar un video para pantalla normal que para RV. Y posteriormente la utilización de Adobe Premier o After Effects para realizar este.

Ahora mismo no dispongo de unas gafas de realidad virtual pero puedo pedir la visualización de este video ha alguna persona que sí tenga este objeto.

Quiero realizar este proyecto porque me interesa mucho la transformación de las imágenes estáticas en otra dimensión y que un proyecto simplemente fotográfico pueda tomar otra magnitud y poder realizar una instalación con esto.

Mi intención es la de intentar volcar esa sensación de viaje pasando por todos los estados en un video sumergido.

IMPRESO Y PROYECCION: INTRODUCCIÓN

Para la instalación del proyecto que presento mi idea principal está en la misma línea que todo el proyecto principal, como concepto tenemos el viaje antinatural y forzado y hacia otro universo conformado por elementos de los que disponemos.

3. FORMALIZACIÓN / PRODUCCIÓN

La formalización consiste en la búsqueda de información para realizar un video en VR. En el video he decidido añadirle sonido, añadiéndole una redundancia de viaje en tren con un fragmento sonoro de "Stalker" de Andrei Tarkovsky. Esta película de 1979 habla sobre un viaje prohibido hacia una zona afectada por un meteorito y cómo los tres personajes conforme avanza la película pasan por diferentes conversaciones, interacciones y emociones.



FORMALIZACIÓN INSTALACIÓN:

- Elementos que propongo para la instalación:

Proyector, para proyectar los videos en movimiento de los viajes que propongo.



- Videos editados con premier y aftereffects.
- Tela impresa con el marco de la imagen, en esta cosa el tren. Esta tela la planteo abierta para poder traspasarla, en el siguiente punto donde realizo el mockup de la instalación explico los motivos y la justificación de este.
- El lugar debería ser un espacio amplio y con columnas para poder recorrer la instalación con toda libertad.



4. PROYECTO

FOTOGRAFIAS:





VIDEOS:

VIDEO SENCILLO: <https://drive.google.com/file/d/1mnjuuVLdOwcADmLmOeGfSqAtmhK8QoBh/view?usp=sharing>

VIDEO RV: <https://drive.google.com/file/d/1fVPAOJtReRxN3zQAUDKwjL-edtIH06EJ/view?usp=sharing>

MOCKUP E INSTALACIÓN:

La instalación sería la siguiente:



Propongo una instalación complementando el video virtual que he realizado con los siguientes materiales:

- Impresión de un marco de tela igual para todas las proyecciones del video. Este marco es el marco de la ventana y se podrá traspasar en la instalación

- Una tela donde se proyectará dos videos distintos. En el primero el video que se proyectará es el mismo que en la versión de realidad virtual donde se necesitan las gafas especiales. Este video como he explicado durante todo el viaje es una travesía lenta de unos 4 minutos donde se hace un zoom hacia el pixel.
- La segunda proyección tendría las mismas características pero el video proyectado sería una correlación de la serie de fotografías realizadas para este trabajo.

Aquí dejaré dos mockups de la instalación ya que por temas logísticos durante la cuarentena no he podido realizar ninguna prueba. Los montajes están hechos con photoshop i Aftereffects.

En el último apartado de conclusiones abriré una sección de todo aquello que me hubiese gustado probar en este proyecto y cuales eran mis intenciones y como creo que puede llegar a resultar este proyecto.

Mi intención con esta instalación es la de enmarcar y a la misma vez romper esa barrera igual que en el video. La imagen es estática pero se mueve de manera anti-natural proponiendo una cuarta dimensión donde el espectador viaje hacia un mundo perpendicular hacia el interior de la imagen. En el caso de la instalación he intentado extrapolar esta misma situación creando un marco estático impreso en tela el cual se puede traspasar por el centro proyectando el mismo video y sumergiéndote en este.

VIDEOS DE LA INSTALACIÓN:

Video 1: <https://drive.google.com/file/d/1eEJThRJ0Sy2VxlkXgmXTc15NXc12lopS/view?usp=sharing>

Video 2: <https://drive.google.com/file/d/1W06gfudTqXSmkreGRdr-WcvDDr-Yj6b/view?usp=sharing>

5. CONCLUSIONES

COSAS QUE ME HUBIESE GUSTADO PROBAR O HACER CON ESTE PROYECTO:

1. En primer lugar me hubiese gustado haber podido aprovechar esta clase para poder hacer diferentes pruebas de impresión. En mi caso no dispongo de impresora en mi casa y no he podido realizar impresión sobre tela o papel vegetal para hacer las pruebas para poder añadirlas en el apartado de formalización. Eso ha hecho que me guiase un poco por la intuición y la simbología propia del medio y haya hecho unos mockups suponiendo el resultado final de este.
2. Poder realizar pruebas de sonido y de proyección como planteo también en la formalización hubiese estado bien para poder cambiar más cosas y poder experimentado un poco con el medio que planteo.
3. Las circunstancias se han dado de esta manera pero he quedado satisfecha con el resultado.

Este proyecto ya es la prolongación del inicio de uno y la realidad es que no sé más posibilidades tiene aunque una de ellas posiblemente es la de seguir realizando más sobre este universo.

Lo que más dificultad me ha resultado realizar ha sido el video RV ya que aunque tenga conocimientos sobre Premier o After Effects no tengo nociones de realidad virtual y ha sido el proceso más difícil de aprendizaje autodidáctico, pero en youtube siempre hay alguien muy amable que te explica y te enseña lo que no sabes con sus conocimientos.

Durante el proceso en este trabajo me he dado cuenta de la importancia de la experimentación durante este. Somos muy privilegiados a la hora de poder realizar un proyecto y tener todo el material al alcance tanto en la universidad como por nuestros propios medios. Yo, a pesar del contexto, he intentado realizar una versión virtual del proyecto lo más verídica a lo que planteaba en un principio. Es muy probable que si hubiese tenido los medios y los recursos suficientes hubiese cambiado muchas cosas

durante el proceso. La cosa es que no es así y solo quería hacer una pequeña reflexión de lo que ha implicado para las universidades, FP, Talleres más prácticos esta cuarentena y es que la teoría si te interesa siempre puedes aprenderla pero no hay nada como poder hacer y experimentar en el momento. No sé como le habrá ido a los demás compañeros, pero intuyo que ha sido igual de caótico para todos. Es extraño realizar un proyecto de la mejor manera sin los recursos que solemos tener. Es posible que esto haga que veamos las cosas de otra manera y cambiemos y aprendamos que muchas de las cosas que tenemos son parte del privilegio del país en el que hemos nacido y que la cotidianidad hace que se nos olvide esto.

6. BBLIOGRAFIA

GUARDIOLA, Ingrid. (2019) El ojo y la navaja. Barcelona, España. Arcadia

FONTCUBERTA, Joan. (2016) La furia de las imágenes. Barcelona, España. Galaxia
Gutenberg

<https://espacio.fundaciontelefonica.com/evento/bill-viola-espejos-de-lo-invisible/>

https://www.youtube.com/watch?v=W_hWqsWHac8