



Agemesí v1.0

la ciudad deseada

A.R.Montesinos
Rafael Lorente Agüera

OBJETIVOS, RESUMEN DEL PROYECTO.

El proyecto que proponemos es la creación de una instalación interactiva y audiovisual, que consiste en un espacio virtual en tres dimensiones diseñado en VRML.

Durante este último año hemos venido trabajando en el desarrollo de entornos virtuales VRML¹ por su capacidad de ser utilizados como entornos lúdicos susceptibles de ser recorridos, investigados... Nosotros, personalmente planteamos el desarrollo de esta tecnología para proponer lo que denominamos “Entornos de deseo”. Esta denominación viene de que son entornos diseñados para ser “otros” espacios, pensados para desarrollar actividades diferentes a las cotidianas, no regidas por la necesidad o el utilitarismo, sino por el deseo, tanto en el movimiento como en las actividades que cada uno de ellos proponga.

La frase que denomina el F.A.P. en este su segunda edición: “La ciudad inventada” ha servido como base para desarrollar una aplicación para este certamen basada en estos entornos virtuales.

Personalmente creemos que una ciudad no debiera crecer de forma impuesta, debería crecer de forma emergente, como consecuencia final de los diferentes anhelos y deseos de las personas que la habitan. Es por esto que proponemos un entorno virtual, una representación, que funcione para crear una imagen de esta idea y que, al mismo tiempo sea una herramienta mediante la cual podamos ver y escuchar las diferentes opciones que los propios habitantes de Agemesí plantean para su la ciudad.

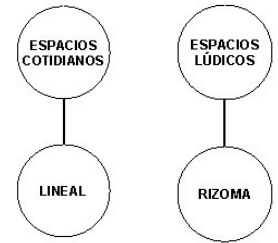
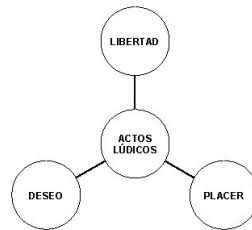
Basándonos en esto proponemos una aplicación que consiste en una deriva a través de un espacio virtual laberíntico basado en el plano de la ciudad. El usuario de la aplicación que proponemos deambulará dentro de este espacio-imagen de Agemesí encontrando diferentes objetos. Estos objetos son de carácter interactivo y al ser “clicados” nos permitirán ver diferentes videos de personas de Agemesí comentando que les gusta de su ciudad, como les gustaría que fuese en un futuro, que cosas cambiaría...



¹ VRML es un lenguaje para modelar mundos en virtuales en 3D. El Virtual Reality Modeling Language es un lenguaje de modelado de mundos virtuales en tres dimensiones. VRML sirve para crear mundos en tres dimensiones a los que accedemos utilizando nuestro navegador, igual que si visitásemos una página web cualquiera, con la salvedad que nuestras visitas no se limitan a ver un simple texto y fotografías, sino que nos permite ver todo tipo de objetos y construcciones en 3D por los que podemos pasear o interactuar.

JUSTIFICACIÓN DISCURSIVA DEL PROYECTO.

El proyecto que proponemos se basa en lo que denominamos en la introducción como “Entornos de Deseo”. Con esta denominación hablamos sobre espacios que proponen una forma de actividad diferente a la real (caracterizada por la utilidad de nuestros actos). Nosotros pretendemos inducir a otro tipo de actividades mediante la creación de espacios diferenciados.



Conceptos en los que se basa los Entornos de Deseo.

Para poder explicar el proyecto primero debemos aclarar esta idea y como un entorno virtual puede ser considerado como tal, esto lo haremos analizando conceptos relacionados con tres de aspectos:

1 Conceptos relacionados con el espacio: Un espacio de virtual es un espacio de carácter ficticio que está construido a través de los medios audiovisuales. Este tipo de espacios existen dentro de la realidad y se relacionan con esta, pero producen realidades alternativas en su interior. Estarían cerca de lo que Foucault denominaba Heterotopias: “una especie de utopías efectivamente realizadas en la que los emplazamientos reales [...] están a la vez representados, impugnados e invertidos. [...] una especie de lugares que están fuera de todos los lugares, aunque, sin embargo, resulten efectivamente localizables”

2 Conceptos relacionados con la experiencia: Heidegger, refiriéndose a la arquitectura, comenta que el hecho de construir el espacio donde vivimos implica definir como habitamos el mismo, por lo que construir espacios es construir realidades o al menos condicionar formas de “habitarla”. El hecho de producir un espacio virtual implica por tanto, que mediante este daremos lugar a las “formas de ser” en el mismo, a los habitares que se darán en su interior.

3 Conceptos relacionados con lo lúdico: Nos interesa la creación de entornos que den lugar a situaciones que se experimenten mediante formas de hacer cercanas a lo lúdico. Estas formas de actuar las denominaremos “Habitares del deseo”. Con esta denominación nos referimos a diferentes actividades cercanas a la idea del juego y de la deriva. Pretenden ser el fin del proyecto y las proponemos como una reacción positiva a las actividades cotidianas basadas en la utilidad, la imposición, el utilitarismo, etc.

Los espacios de los que hablamos funcionan por tanto como ficciones que permiten imaginar otras formas de habitar el “no tan real” espacio donde desarrollamos nuestras vidas. Para ello nos basamos principalmente en dos actividades lúdicas que ya han sido utilizadas en el campo de la cultura:

Deriva: Guy Debord en su ensayo “Teoría de la Deriva”, definió la deriva como una forma de investigación de la ciudad por medio del vagabundeo. Esto implicaba una conducta “lúdicoconstructiva” centrada en los efectos del entorno urbano. A través de la deriva uno alcanzaba una conciencia crítica del potencial lúdico de los espacios urbanos y de su capacidad de generar nuevos deseos.

Juego: Huizingas define el juego como: “una acción que se desarrolla dentro de ciertos límites de tiempo, espacio y sentido, en un orden visible, según reglas libremente aceptadas y fuera de la esfera de la utilidad o de las necesidades materiales.” J. Huizingas.

Nosotros pensamos que actividades de este tipo son las más idóneas para ser motivadas.

Aplicaciones al proyecto *Algemesí v1.0*

La razón por la que pensamos realizar un proyecto para este certamen se debió, desde un primer momento, en la correspondencia del título de este con lo que veníamos proponiendo con todo lo explicado anteriormente. Estos mismos están contruidos desde y/o para el deseo y su carácter virtual sitúa su existencia más en lo imaginado que en lo tangible. Por esto pensamos que los entornos con los que venimos trabajando son una herramienta perfecta para recoger estos deseos y pensamientos sobre la ciudad.

Cuando pensamos en una ciudad. En como esta debe ser imaginada, o en como esta debería desarrollarse. Pensamos que la mejor forma de que esto se produzca sería desde los deseos e ideas de sus propios habitantes. Estos al unirse, compensarse y discutirse, deberían dar lugar a las diferentes realidades que construyan los espacios y realidades urbanas. Proponemos, por lo tanto, realizar una cartografía de los deseos de los habitantes de la ciudad por medio de un entorno virtual. La forma en la que el usuario se mueve por este es muy cercana a la idea de deriva de los situacionistas, jugando a perderse por una “maqueta” de la ciudad de Algemesí y entre los pensamientos de sus habitantes sobre esta misma. La forma de articular todo esto es por medio de una instalación de tipo audiovisual en la que el espectador-usuario toma partido directamente.

La instalación consistirá, por tanto, en un monitor/proyector y en un pad de control que permitirá al usuario moverse dentro de la aplicación propuesta. La aplicación consistirá en un entorno diseñado en VRML a partir de la extrusión del plano de la ciudad. Esto generará una serie de espacios que pueden ser recorridos y en los que el usuario encontrará una serie de objetos que, al interactuar sobre ellos permitirá ver una serie de videos-entrevistas realizados a los ciudadanos de Algemesí.

En estos videos se podrán ver pequeñas entrevistas-encuestas realizadas a diferentes personas de la ciudad que comentan como les gustaría su ciudad o que cambiarían de la misma.

Por tanto la pieza es, básicamente, una deriva o vagabundeo por un Algemesí virtual (imaginado) y por el imaginario de sus habitantes respecto a al ciudad misma. Esta doble actividad se realiza por medio de dos actividades que se complementan una a la otra cuando interactuamos con la pieza. La primera sería la de recorrer esa maqueta virtual de forma no definida, y la segunda mediante el visionado de los diferentes videos registrados.

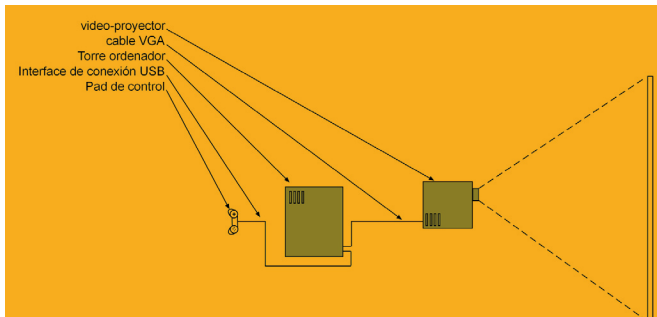
DISEÑO DEL PROYECTO: *Algemesí v1.0*

Diseño de instalación interactiva:

La instalación consistirá en un ordenador conectado a un monitor o proyector de video. Para controlar los movimientos dentro del espacio virtual proponemos un modelo de interfaz basado en los que utilizan actualmente los video-juegos.

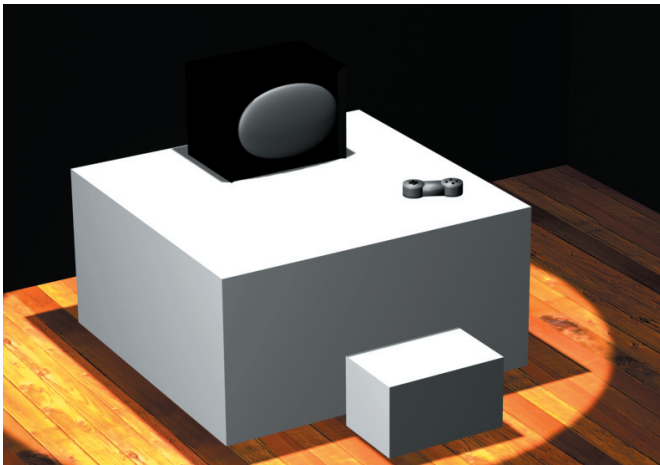
Proponemos dos modelos de instalación del proyecto: El primero mediante el visionado en un monitor, y el segundo mediante un proyector.

1 Mediante el visionado en un monitor:

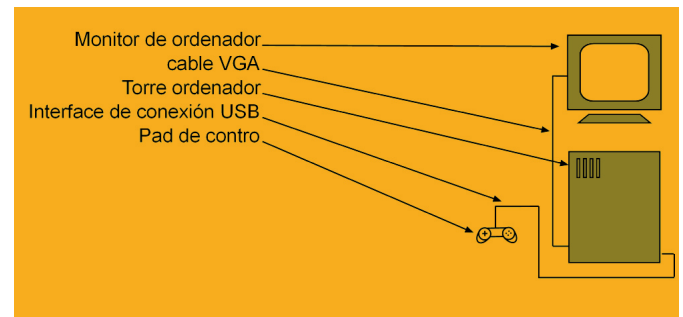


Requisitos técnicos y materiales:

- Ordenador PC.
- Monitor en color.
- Cables VGA y USB.
- Pad de control de videojuego.
- Soporte para el monitor.
- Diverso material fungible (Cables, tornillos...).

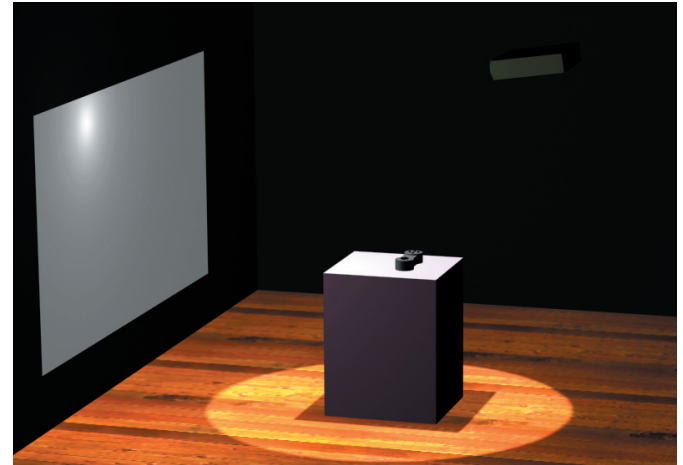


2 Mediante un proyector de video:



Requisitos técnicos y materiales:

- Ordenador PC.
- Vídeo-Proyector en color.
- Cables VGA y USB.
- Pad de control de videojuego.
- Soporte para el monitor.
- Diverso material fungible (Cables, tornillos, pintura...).



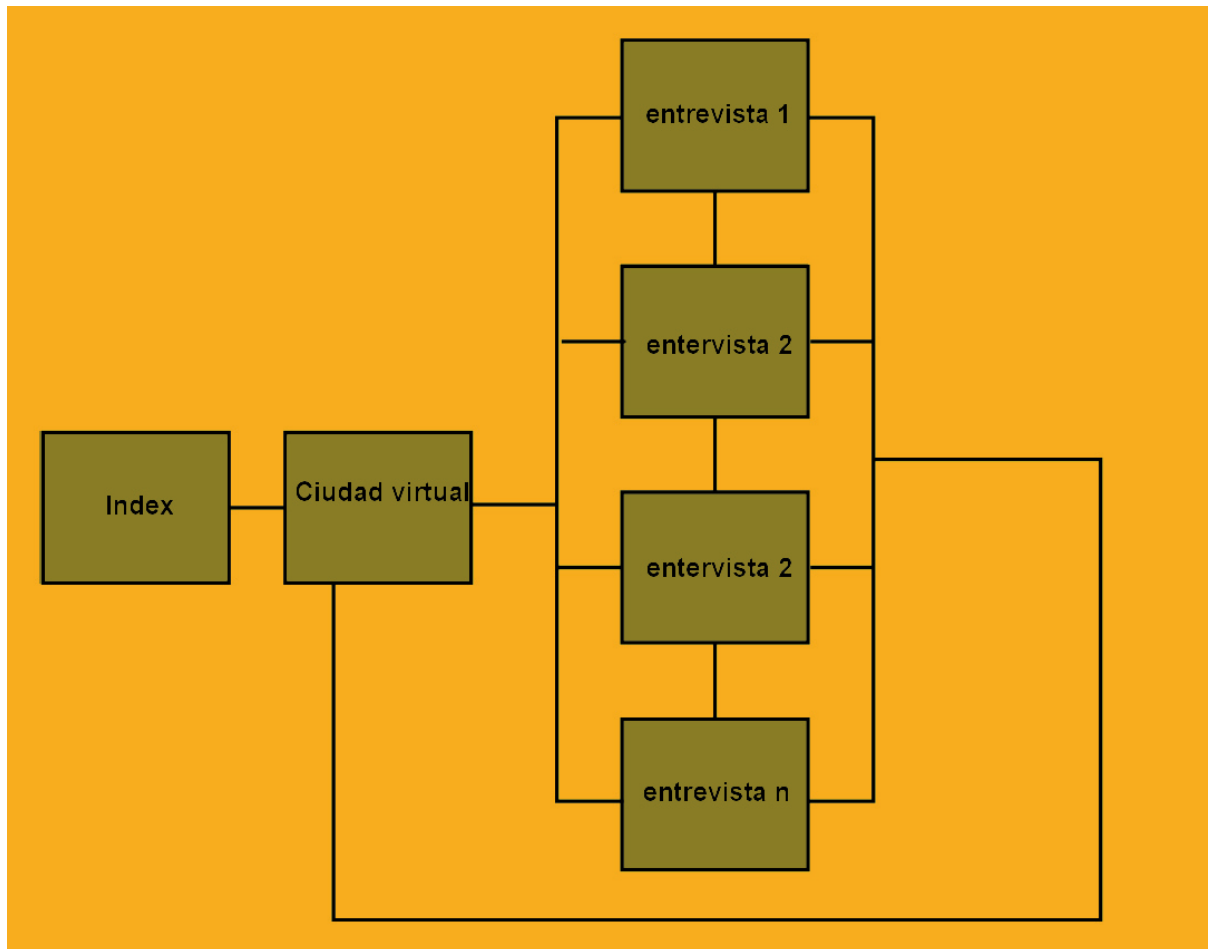
Diseño de la aplicación:

Navegación:

El proyecto, por tanto, se trata de una aplicación que estará compuesta por:

- Una página de presentación o portada en HTML.
- Una página de VRML donde se desarrollará el plano de la ciudad de ALgemesí.
- Diferentes páginas en HTML en las que veremos los videos con las diferentes entrevistas (En el ejemplo que adjuntamos se enlaza a un ejemplo general).

En el siguiente esquema vemos como se estructura la pieza.



Algunas imágenes del entorno basado en el plano de la ciudad:



Diseño de los entornos virtuales:

La creación de los entornos virtuales en tres dimensiones se llevará a cabo por medio de los programas de modelado **3D Studio Max** y **Plasma**, siendo exportados como entornos VRML.

También serán utilizados:

- **Cortona** (Visualizador de archivos VRML)
- **Scene-Internet Space Builder** (Para la creación de efectos y vinculación de Audio)
- **Internet Scene Assembler** y **Plasma** (Para el ensamblado de las diferentes escenas)
- **Dreamweaver MX** y **Director MX** (Para la creación de páginas de información y presentación)
- **Internet Explorer** (Para la visualización general de la aplicación)

Diseño del interface físico:

Para movernos por el espacio planteado proponemos un pad como el que se utiliza normalmente para el manejo de video-consolas tipo Play-Station. Mediante un programa podemos “craquearlo” y conseguir que se pueda utilizar normalmente para movernos por el entorno VRML de nuestro proyecto.



Lugar de intervención:

En realidad lo que nosotros planteamos es una instalación interactiva, mas que una intervención. Es por esto que no consideramos que esta deba estar en ningún lugar en particular. Por nuestra parte creemos que lo mejor sería utilizar una de las project-rooms que mencionáis en las bases. Lo único que pedimos es un espacio oscuro o semi-oscuro, por lo demás somos completamente flexibles.