

NITS 3D

A BARCELONA

Gabriel Aljundi, 2018

Este proyecto desea ofrecer una experiencia audiovisual de la noche en la ciudad a través de la realidad virtual. Estos se llaman *noctuarios*. La página web [Aljundi.hotglue.me/?Nits3D] sirve como un gran archivador de noctuarios, desde donde la gente puede descargarlos o compartir los suyos (más adelante se explica cómo). Se propone como un proyecto **inclusivo** y colectivo, pues las herramientas propuestas para la creación de noctuarios son fáciles de usar y se explican en la misma web. Concretamente, son dos: la **deriva**, una práctica artística que nos servirá como método de investigación de diseño, y **Hologram**, un software abierto mediante el cual formalizaremos nuestros noctuarios.

Nits3D tiene una finalidad **lúdica** y **experimental**, tanto para relacionarse con el espacio público nocturno como para familiarizarse con formas alternativas de concebir, crear y hacer.

La **ciudad** es un espacio donde actúan y se configuran diferentes intereses y poderes. La materialización de estos se observa en el **espacio público**, o *público-privado*, donde muy a menudo estos intereses, también públicos y privados (o mejor dicho, públicos vs. privados) chocan y problematizan el entorno en el que el ciudadano se mueve por su ciudad, la calle. En **Barcelona**, es uno de los conflictos que más pesan en el nuevo urbanismo.

Recientemente la actual alcaldesa de Barcelona Ada Colau ha anunciado que se le dará un nuevo uso del Port de la Vila Olímpica, famoso epicentro del ocio 'guiiri' nocturno. Aparentemente este es un espacio público, pero al caer la noche esta afirmación se vuelve más dudosa.... Los **usos** del espacio, pues, provienen de este **conflicto de intereses** entre ideologías (y economías). Con las derivas se pretende tomar consciencia de esto. Las derivas, pues, no son sólo una actividad de carácter urbano-artístico sino también con **implicaciones sociopolíticas**.

La deriva

Creadas por el movimiento **situacionista** de los 60s las derivas (fr. *dérive*) son una serie de actividades artísticas que consisten en **pasear** la ciudad, sin un destino fijado, prestando atención en el que las situaciones de la calle nos ofrecen; «Experimentar» la ciudad de una manera **crítica y creativa**. Las podemos hacer solos, con una pareja o con un grupo de amigos. Se suele hacer un **registro de experiencias**, que pueden ser desde una conversación, unas luces, un escaparate, un edificio bonito, un vecino tendiendo la ropa... y las podemos registrar con la herramienta que consideremos más adecuada: un bloc de notas, una cámara...

En la página web se apoda cariñosamente a los que practican derivas nocturnas como **gatos nocturnos** pues los gatos pasean la ciudad al tanto de lo que ocurre a su alrededor.

La experiencia

Así se define una experiencia en la RAE: «acontecimiento que se vive y del que se aprende algo». Podemos definir ésta como un espacio y tiempo concretos en los que los hechos nos **conmueven** de alguna manera, como si de repente su recuerdo se acoplase a nosotros con más facilidad. La experiencia nocturna es una experiencia especialmente **sutil**, lo que nos obligará a desarrollar un ojo y una actitud más atenta, **sensible** y cercana hacia el entorno. La interpretación de la experiencia nocturna a un espacio digital (el “noctuario”) es compleja y subjetiva, pues es una experiencia totalmente diferente.

Por ello, querer imitar con exactitud la experiencia ‘analógica’ a la ‘digital’ es luchar contra un muro, pues parte de una premisa errónea. En vez de eso, se propone **sintetizar** de una manera creativa aquello vivido (frío, vacío, bello, cálido, especial) y traducir eso para ofrecer la misma sensación, que puede estar distorsionada, exagerada, transformada... toda perspectiva artística subjetiva es un don.

Intenciones

En el corto Zoe (2013), de unos estudiantes de Barcelona (Fazio, 2013), se relata la historia de Zoe, una joven que conserva en tarros de mermelada recuerdos de todas sus experiencias importantes; desde cáscaras de naranja hasta cigarrillos. El proyecto Nits3D comparte intenciones con Zoe; guardar retales de experiencias de varias noches en Barcelona, creando un mapa de emociones vividas. Esto se llama *mapeo colectivo* o **psicogeografía**.

La realidad virtual

Los primeros modelos de gafas VR surgieron en EEUU en 2012 (Oculus Rift) y fueron un éxito comercial cuando Google lanzó al mercado dos años más tarde unas gafas VR de cartón que funcionaban con cualquier Smartphone (Google Cardboard, 2014). Desde luego, la Realidad Virtual permite un efecto **inmersivo** mucho más eficaz que ningún otro aparato audiovisual, pues el usuario se integra totalmente mediante visual y audio. En este sentido, se convierte en una herramienta ideal para llevar a cabo la materialización de experiencias.

Hologram

Después de probar varios programas, he elegido este software para llevar a cabo los nocturnos. Dentro de lo dificultoso que puede llegar a ser el diseño de realidad virtual para una persona poco familiarizada con la interfaz digital, Hologram es un programa relativamente sencillo e intuitivo, aparte de bastante completo. Como dato interesante, puede conectarse directamente con otras plataformas online de contenido 3D (generalmente CC-BY), a saber: Google Blocks o Poly y Sketchfab.

La interfaz es parecida a la de otros programas de la misma tipología como Blender, Unity o Cinema 4D.

Born

Scene

ADD

Search

General

>

Items

▼

- Sky
- Box

Properties

▼

Position: 6.088 X, 19.6 Y, 13.15 Z

Rotation: 0 X, 8.29 Y, 0 Z

Scale: 1 X, 5.08 Y, 5.63 Z

Color: #FFFFFF

Opacity:

Visible:

Shadow:

Width: 7.74

Height: 1.76

Depth: 1



Search

General

Items

- Sky
- 3D Object
- Torus
- Torus
- Torus
- Cylinder
- Cylinder
- Cylinder
- Cylinder
- Cylinder

Properties

Position:

Rotation: X Y Z

Scale: X Y Z

Color:

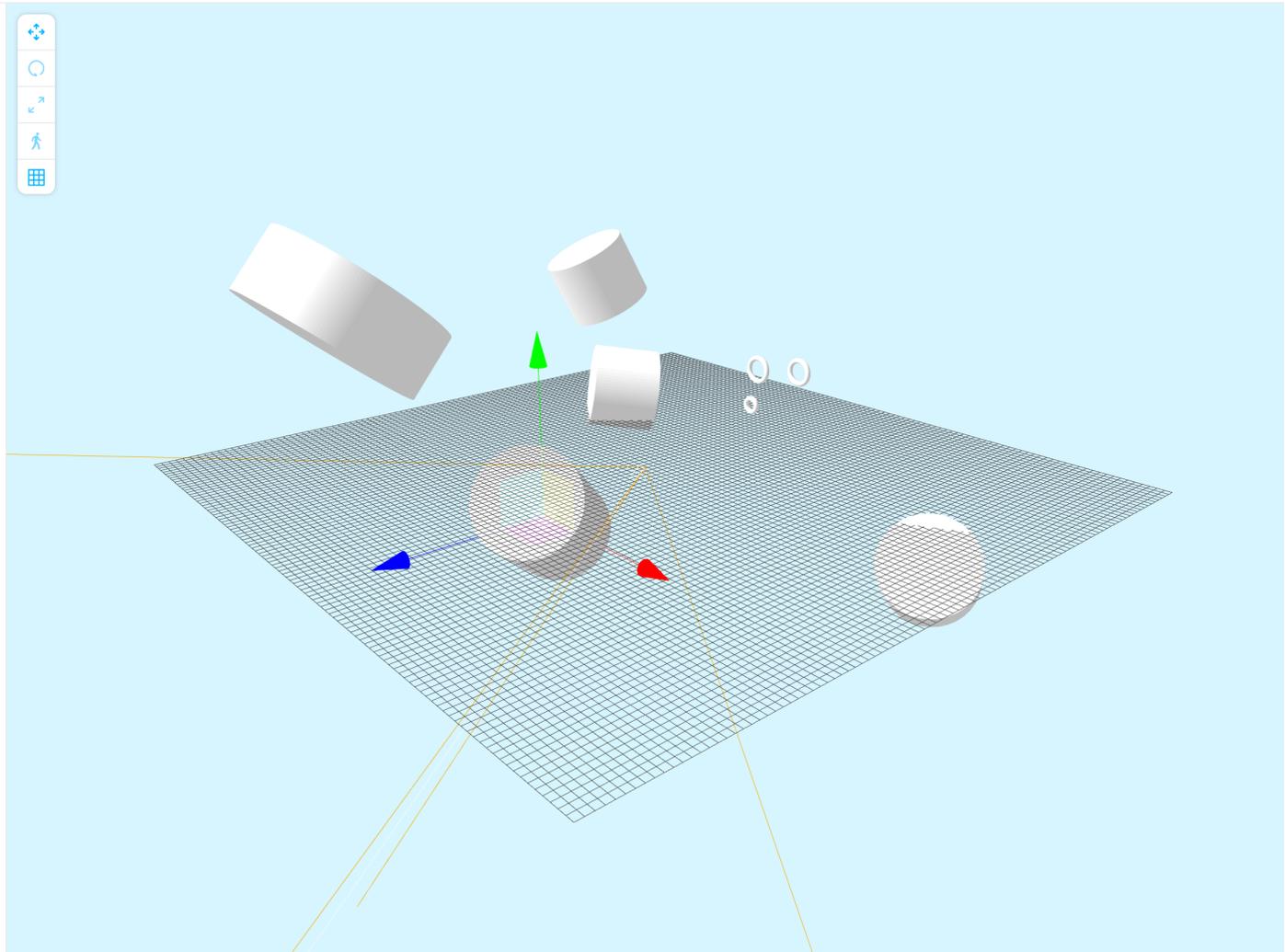
Opacity:

Visible:

Shadow:

Radius:

Height:



Bibliografía

Herramientas:

VR Media Player (Windows)

Hologram (Mac)

Libros consultados:

DEBORD, G. (1967). La sociedad del espectáculo.

JIMÉNEZ, S (2017). Cómo hacer un paseo de Jane. Madrid:
Continta me tienes.

BALIBREA, M.P. (2012). Barcelona: del modelo a la marca.

Bibliografía audiovisual:

BUSCHMANN, J. (2016). After office [<http://mafi.tv/after-office/>]

MATSUMURA, H. (2014). A night in the suburbs.

[<https://vimeo.com/173865480>]

MOORE, C (2017). Philadelphia extreme ghetto at night

[<https://www.youtube.com/watch?v=M6iEopZ4RAY>]

DE TEMPLE, J. (2015) Into the night.

[<https://vimeo.com/104722814>]

TRECARTIN, R (2013). Item Falls, 2014

[<https://vimeo.com/75735815>]