

CUANDO LA PANTALLA ES VIDA Y LA VIDA ESTÁ EN LA PANTALLA...

Autora: Ana María Poveda Pérez. Tutor: Dr. Víctor Fernández-Zarza Rodríguez

Convocatoria: Julio 2021.

Resumen

Estudio a partir de la superposición de imágenes IRL (vida real) en oposición a URL (recursos virtuales), en torno a lo artificial de una realidad virtualizada. Los recursos virtuales utilizados son paisajes, simulaciones que por lo general son usadas para llevarnos a otro referente espacial y buscan situar al espectador en un estado de felicidad naive.

Este es un proyecto que se desarrolla en tres etapas, a) la representación del paisaje en un contexto real y físico, b) la repetición de un paisaje en un contexto real y virtual para finalizar con c) la estructuración de un paisaje en un contexto completamente virtual que, por ende, será una nueva realidad lograda a través de la virtualidad resignificada respecto a la no virtualizada. Con esto pretendo manifestar el proceso de quiebre dado por las imágenes entre la semejanza y la representación para llegar a corroborar que la imagen del paisaje artificial es realidad virtual configurada en la similitud y repetición.

Comienzo mi proceso creando un contenedor artificial, en el cual empleo los URL como las superficies del mundo que están adheridas a la memoria, quizá residuos de lo natural a través del artificio. Así, tenemos una imagen que fue mediada, que fue un problema, que es inspiración. Era la frontera de lo real y lo virtual, el paisaje se convirtió en la representación física de la caverna. La alegoría de la cueva, o la caverna de Platón; viviendo a través de la pantalla, la pantalla vive para nosotros, las sombras platónicas se transforman *mutatis mutandis* en el contenido virtual. El contenedor muta y se transforma en lo que está afuera.

En esta obra los primeros contenedores irán generando a su vez subcontenedores que hablarán sobre lo artificial y virtual, desde dos elementos: el paisaje y la felicidad (naive). Todas las piezas jugarán con la dualidad de no responder si son imágenes y/o espacios físicos o virtuales; potencialmente se podrán concebir de las tres maneras. Un contenedor podrá estar dentro otro haciendo uso de herramientas virtuales como el modelado 3D, la edición de imagen, el renderizado o el uso del croma como ampliadores de barreras espacio/temporales.

PALABRAS CLAVE: Virtualidad, imagen, representación, paisajes, similitud, pantalla.

Abstract

This work started from the superposition of IRL images (real life) in opposition to URL (virtual resources) around the artificiality of a virtualized reality. The virtual resources used are landscapes, simulations that are generally used to take us to another spatial reference and seek to place the viewer in a state of naive happiness.

This project is developed in three stages, a) the representation of the landscape in a natural and physical context, b) the repetition of a landscape in a natural and virtual context to end with c) the structuring of a landscape in a context utterly virtual that, therefore, will be a new reality achieved through resignified virtuality concerning the non-virtualized one. With this, I intend to express the process of breaking given by the images between the similarity and the representation to corroborate that the representation of the artificial landscape is virtual reality configured in parallel and repetition.

I begin my process by creating an artificial container. I use URLs as the surfaces of the world that are attached to memory, perhaps residues of the natural through artifice. Thus, we have an image that was mediated, a problem, and an inspiration. It was the border of the real and the virtual. The landscape became the physical representation of the cave. The allegory of the cave, or the cave of Plato; living through the screen, the screen lives for us, the platonic shadows are transformed *mutatis mutandis* into virtual content. The container mutates and becomes what is outside.

In this work, the first container will generate containers that will talk about the artificial and virtual, from two elements: the landscape and happiness (naive). All the pieces will play with the duality of not answering if they are images or physical or virtual spaces; potentially, they can be conceived in all three ways. A container may be inside another, using virtual tools such as 3D modelling, image editing, rendering, or the use of chroma as space/time barrier extenders.

KEY WORDS: Virtuality, image, representation, landscapes, similarity, screen.