

# Pidgin.

Elaboración de proyecto creativo.

El proyecto está ligado a la investigación antropológica, a la identidad y a la memoria colectiva. Su configuración se compone por diferentes instalaciones relacionadas con el contexto que une al pueblo vasco y el islandés durante la época de la caza de ballenas.

*Sustentado en el comercio, la conexión entre las dos culturas encauza la formalización de un **proto-idioma entre el euskera y el islandés**. Fruto de ello, son dos manuscritos que contienen aproximadamente 700 palabras. Cuando una lengua auxiliar se crea por la suma de dos o más grupos con diferentes idiomas se denomina; Pidgin.*

Como participe en la utilización de este lenguaje, este proyecto hila las andanzas de un personaje ficticio ubicado temporal y geográficamente dentro de uno de los balleneros que recorría los mares y puertos donde se efectuaba la caza de ballenas. De este modo, el proyecto abarca y recrea las vivencias o recuerdos de este marinero.

Esta historia sirve como sustento para hablar sobre la identidad de los pueblos (vasco e islandés) y la pérdida de la memoria colectiva. Asimismo se analizan e integran diferentes aspectos culturales como la formación del Pidgin, el folklore, la mitología y las tradiciones.

El proyecto tiene una gran carga de recapitulación de viejos documentos que contextualizan la atmósfera de los recuerdos del marinero. Asimismo, los recursos económicos servirán para realizar reproducciones de mapas, fotografías, grabados, sellos, etc... vinculados expresamente con la vida del navegante.

Con la intención de reflejar la memoria visual y auditiva del personaje, se filmará el entorno costero vasco y se registrarán sonidos de diferentes lugares para crear un paisaje sonoro a través de los audios extraídos del exterior y del interior del mar.

Todos estos elementos se exhibirán en una serie de estructuras creadas expresamente para el proyecto.

Renderizado (modelo 3D virtual) de la pieza 1.



## Intencionalidad y objetivos.

- 1.- Investigar profundamente las relaciones sociales entre las dos culturas de la época, destacando la parte del lenguaje formado para el entendimiento mutuo.
- 2- Formalizar un archivo repleto de fotos, grabados, escudos y otro tipo información, que sirva para contextualizar y completar la muestra expositiva.
- 3- Entablar conversaciones con personas locales de los dos territorios para conocer el punto de vista de la sociedad sobre los recursos medioambientales.
- 4- Realizar el rodaje de paisajes donde los balleneros tuvieron cabida, así como de su entorno.
- 5- Crear un paisaje sonoro a través de los diferentes audios extraídos del exterior y del interior del mar.
- 6.- Examinar los materiales y las construcciones formales de elementos marinos y culturales de ambos pueblos en relación con la caza de ballenas.
- 7.- Aplicar y generar una acción compositiva que mezcle los materiales y herramientas estudiadas previamente con el empleo del video y el sonido.
- 8.- Destacar la valoración y fomentar el cuidado del entorno marino y de los seres que viven en él.

Renderizado (modelo 3D virtual) de la pieza 2.



## Utilización del euskera.

El lenguaje es la piedra angular que sostiene todo el proyecto. El euskera está presente en la totalidad de la creación, ya que su mezcla con el islandés durante la interacción de los balleneros dió paso a la creación de un nuevo proto-idioma. Esta acción lingüística producida por el interés comercial es la base central de esta producción artística.

Su presencia estará en primer plano en diferentes formatos. Es decir, la instalación contará con el análisis de su terminología y su empleo auditivo/visual. Así, el euskera tendrá un papel protagonista desde el origen hasta la consecución final y el montaje de la instalación.

## Otras consideraciones culturales.

Además del lenguaje, se tendrán en cuenta diferentes apartados de la cultura vasca que fueron claves. Por ejemplo, la importancia de los astilleros, la construcción naval y la forja de herramientas, los cánticos y melodías relacionados con el mar o la producción y consumo de la sidra.

Cabe destacar, que la sidra y el txakoli fueron componentes clave para el mantenimiento saludable de los marineros vascos en los siglos XVI y XVII durante las largas travesías. Los componentes extraídos de las manzanas, peras o de la uva, evitaron la caída de los hombres en el escorbuto, una enfermedad típica de los marineros que surge con la falta de vitamina C. La incorrección del envasado del agua ayudaba a su corrosión y se convertía en origen de multitud de enfermedades. La sidra en cambio, gracias al proceso natural de la fermentación de la fruta original, mantenía las propiedades de las vitaminas y también evitaba la ingesta del agua en malas condiciones de salubridad.

A todo ello se sumarán nuevos apartados que se encuentren durante la investigación.



Sello de Hondarribia.

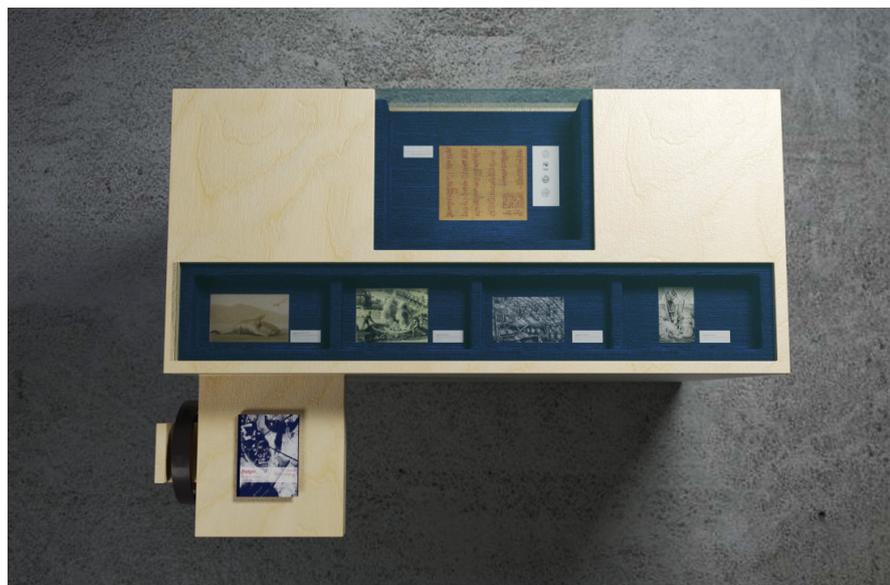


Sello de Bermeo

Renderizado (modelo 3D virtual) de la pieza 1.



Renderizado (modelo 3D virtual) de la pieza 2.



# PLAN DE PRODUCCIÓN

Mes nº1	<p><b>Contacto con instituciones para recopilar información.</b></p> <p><u>País Vasco.</u>                  -Aquarium. Donostia-San Sebastián.                  -Etxepare. Instituto Vasco                  -Diputación de Gipuzkoa.                  -Euskal Itsas Museoa. Museo Marítimo Vasco.                  -Euskal Museoa. Museo Vasco.                  -Sociedad fotográfica de Gipuzkoa.                  -Albaola. Factoría Marítima Vasca.</p> <p><b><u>Preparativos para el viaje.</u></b></p> <p>-Trazado de ruta para el rodaje con exactitud, sumando puntos de servicio, gasolineras y campings.                  -Contratación de excursión en barco.</p>
Mes nº2	<p><b>+Rodaje en el entorno vasco.</b></p> <p>-Rodaje en diferentes localizaciones.                  Se anexa mapa con los recorridos.</p> <p><b>+Montaje y postproducción.</b></p> <p>-Edición en el estudio.</p> <p><b>+Compra de materiales para la producción física.</b></p>
Mes nº3	<p><b>+Producción física de la pieza #1</b></p> <p>-Trabajo en el taller.</p> <p><b>+ Registro en foto y en video de la pieza acabada.</b></p>
Mes nº4	<p><b>+Producción física de la pieza #2</b></p> <p>-Trabajo en el taller.</p> <p><b>+ Registro en foto y en video de la pieza acabada.</b></p>

- Ruta A
  - Hondarrribia
  - Donostia-San Sebastián
  - Orio
- Ruta B
  - Zarautz
  - Getaria
  - Zumaia
- Ruta C
  - Deba
  - Mutriku
  - Ondarroa
- Ruta D
  - Lekeltio
  - Bermeo
  - Pientzia
- Ruta E
  - Ciboure, Francia
  - San Juan de Luz, Francia
  - Biarritz, Francia
  - Bayona, Francia

