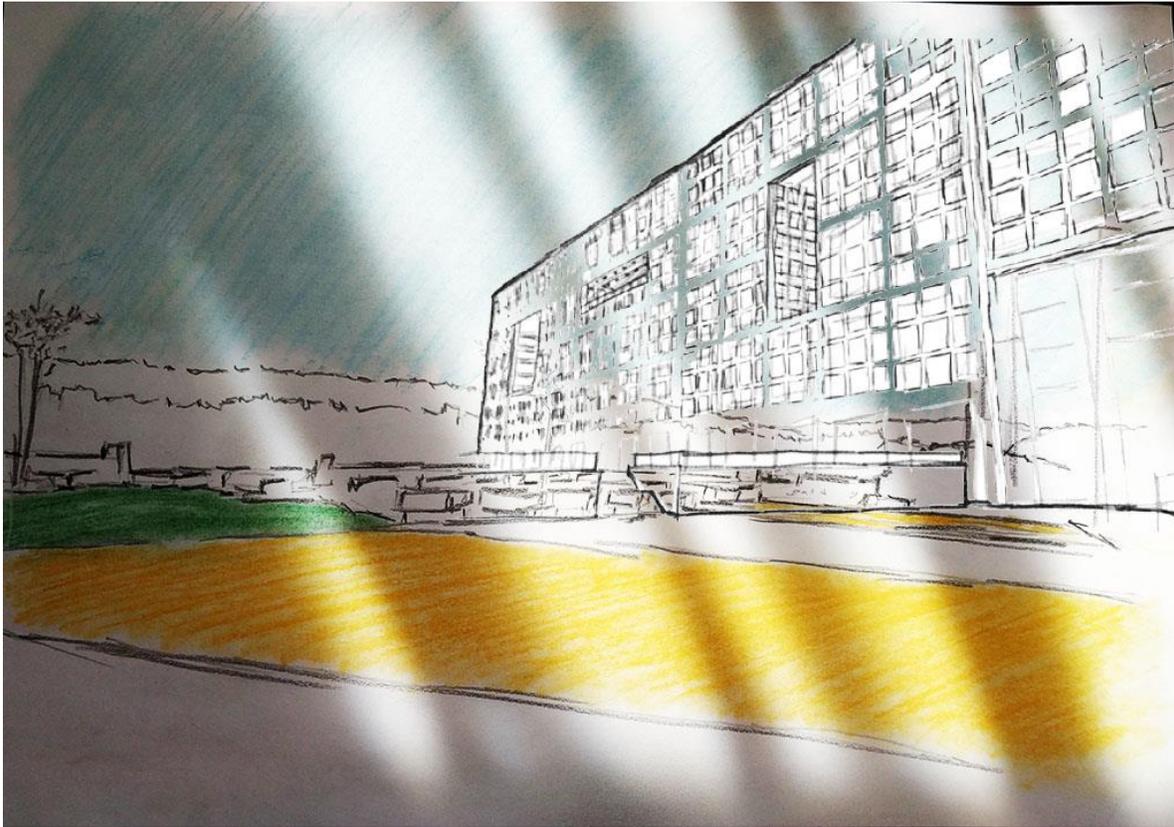


PIXELES Y ACERO: PANORAMA URBANO INSTALACIÓN DIGITAL Proyecto de Alexis Pavón (Quito, Ecuador)



La representación de la realidad y de la historia en el panorama funciona para el cambio constante de la ciudad que está trabajando en nuevas mega-obras que cambiarán la ciudad por siempre. Los cambios tapan y ocultan lo existente, lo anterior, construyendo nuevas historias dentro de la ciudad.

Los espacios que se toman como referencias son las plataformas gubernamentales construidas en la ciudad de Quito en el norte y en el sur de la ciudad. De igual manera se utilizará el espacio del Labrador, donde se está construyendo la terminal norte del sistema del metro de Quito. Dos obras que cambiarán por siempre el funcionamiento de la ciudad, los usos de los espacios, las relaciones con el entorno y el paisaje urbano de la ciudad.

La propuesta tiene tres bases sobre las cuales se trabajará el proyecto. Iniciamos con los panoramas y los sistemas de iluminación, los cuales son las bases de toda la propuesta ya que brindarán las representaciones y presentaciones del espacio urbano a ser intervenido. Continuamos con la intervención del espacio, los espacios seleccionados se intervienen a distancia y de manera digital, los cambiamos, alteramos y modificamos a nuestro placer dentro del entorno

virtual. Para terminar, utilizamos el relato, la realización del relato nos permite contar las historias que se generan en el espacio para incrementar el contexto de la obra y del proyecto generado.

PANORAMAS Y SISTEMAS DE ILUMINACIÓN

El uso de panoramas y sistemas de iluminación viene de los capítulos Q y T de Pasajes de Walter Benjamin. El uso de estos capítulos se da por que los textos seleccionados hablan de la representación en el cambio del uso del espacio y del tiempo, estos cambios presentados por grandes obras. En el caso de París, la instalación de los sistemas de iluminación que generaron cambios que se presentan en los relatos de Benjamin. El cambio en Quito será regido por el sistema de transporte masivo que implica ingeniería nunca antes utilizada y genera usos del espacio de maneras no antes vistas, el subterráneo en la ciudad es algo novedoso y que llevará tiempo acostumbrarse. El panorama es una representación de la naturaleza y de la historia para el proyecto se varía la concepción tradicional de panorama para pasar de la representación a la presentación. (de la imagen virtual a la simulación)

DERIVA

El segundo punto dentro del proyecto es el cambio de la representación a la presentación, la simulación del nuevo espacio es la base para la generación de una presentación. En conseguir esta presentación del espacio aplicamos la herramienta de la deriva, que nos permite transitar los lugares seleccionados y generar dentro de ellos una intervención. Para los sitios seleccionados, la deriva nos presentó con la oportunidad de transitar los mismos y ver las características de los sitios. La materialidad es algo que muy importante en los lugares seleccionados. En contraste la materialidad de lo digital (inmaterialidad) es el espacio perfecto para la generación de presentaciones sobre el espacio, para experimentar sobre las posibilidades de interacción de los actores y sobre el uso de las nuevas estructuras. La idea de la deriva y del uso de la simulación es mostrar la artificialidad de la ciudad, del espacio generado no natural y presentarlo como natural, es dar un giro y mostrar el espacio natural (naturaleza) como algo artificial, un componente más del diseño del paisaje urbano.

Relato

En la propuesta también vamos a generar un relato, y esta herramienta nos va a servir para ubicar al espacio dentro de un contexto sobre la presentación del pasado. Los relatos serán escritos y visuales, generando un viaje por la historia en general de la ciudad y de los espacios que han ido alterando su diseño. Los relatos presentan un componente histórico realista, pero a la par tendrán elementos de representación ficticia, generando componentes que no existían o que existían en parte dentro de la historia del lugar. El recorrido escrito nos permite identificarnos con el lugar y con los actores que existen en el mismo, aquellos que hacen del espacio su cotidianidad. La representación que se hace es subjetiva del relator y trata de capturar la objetividad de los actores así, el relato escrito y visual representa un primer punto de contacto con los sitios y la propuesta.

Relatos. La ciudad como personaje, paisaje e imaginario.

Ciudad de clima variable, por las mañanas extremo frío y madrugadas oscuras y frías. A medida que avanza el día el sol empieza a calentar la ciudad, al medio día el calor se siente fuerte, un calor seco, la humedad no es algo que sea un tema en Quito. Al inicio de la tarde y después del fuerte sol, tenemos un periodo de intensa lluvia y retorna el frío. La media tarde lluviosa es común en el clima de la ciudad, al terminar la fuerte lluvia y las ocasionales inundaciones de pasos deprimidos retorna el sol y el calor para despedir el día y dar la bienvenida a la noche. El atardecer y la noche son en su mayoría despejados y propicios para admirar a la luna en su máximo esplendor, la noche nos regala un hermoso fondo negro con una clara y brillante luna.

La naturaleza variable del clima quiteño es una característica inconfundible de la ciudad, es normal ver personas vestidas para lluvia o frío en el medio día en el más fuerte sol. La variabilidad es constante en el accionar de las personas en la ciudad, no es raro ver a las personas transitando las veredas de la urbe y al iniciar la lluvia tener veredas desiertas, mientras las calles se llenan de vehículos y de caos. Es en estos momentos que el tema predominante de conversación es la cantidad de personas en la ciudad y la aparente falta de planificación en el crecimiento de la ciudad, la falta de opciones de movilización.

La representación del paisaje urbano muestra la visible e invisible atado a la subjetividad de la vida diaria de las personas. Lo visible del paisaje urbano se hace presente en las relaciones entre los actores y la materialidad de la urbe. El paisaje es uno de asfalto, concreto, metal, vidrio, y es siempre cambiante, es mutable. El espacio se fragmenta, se divide en varios sectores con distintos significados para cada actor.



