

ESTUDIANTE: CAMILO MELO

FECHA: FEBRERO 15 / 2010

TÍTULO: CUIDAD OLVIDADA

1. PROBLEMA

“Si bien el hombre habita en ciudades desde hace siglos, el fenómeno actual adquiere características prácticamente inéditas. La gran ciudad o metrópolis representa el acceso de la urbe a un estadio revolucionario respecto de la ciudad tradicional. Luego de un proceso evolutivo secular, la ciudad sufrió de la mano del industrialismo, un cambio cualitativo de primera magnitud.”

Sobre la vida en las metrópolis contemporáneas (individualismo, racionalismo, hastío y desarraigo)
Por Enrique del Acebo Ibáñez

La cotidianidad, el avance inevitable de la ciudad hacia el desarrollo y el ritmo de vida de metrópolis tienen efectos particulares en cada uno de los que habitan las ciudades. La ciudad y la sociedad están viviendo a un ritmo acelerado, lo que Enrique del Acebo Ibáñez diría *“la ciudad vive una aceleración del tiempo histórico”*. La ciudad puede ser estudiada y entendida desde la perspectiva de sujeto, como un organismo vivo e independiente con directa relación con nosotros. La ciudad está viva, también tiene memoria. Esta memoria le da un valor diferencial a cada nueva generación y suele perder vigencia ante el continuo transcurrir del tiempo que se presenta casi como un omnipresente. Los habitantes de las grandes ciudades, incluyendo a Cali dentro de estas, no pierden la noción de progreso indefinido, siempre tienen tendencia a ver hacia el futuro.

Esta necesidad natural de los que viven en grandes ciudades es uno de los ejes centrales del proyecto. Los ciudadanos ven hacia el futuro tal vez de manera subconsciente porque no están satisfechos con el presente. Así los hechos y acontecimientos, incluso las personas, los lugares y las palabras. Son depositados en esa memoria de ciudad, lo “menos bueno”, eso de que el “pasado es pasado” o “ya paso”, se convierten en nociones importantes cuando lo que importa es continuar.

De lo que se trata ahora es de crecer, expandirse, superar todo tipo de límites.

Esto no es más que un indicador del gradual vacío cultural, generado por un progreso que suele ser excluyente.

También se debe mencionar, que esta cultura urbana, con todas sus connotaciones de consumo, olvido y obsesión por seguir hacia adelante aun cuando esto signifique olvidar y dejar atrás, es influenciada y difundida por los medio de comunicación.

El problema entonces radica en que el ritmo de vida de la ciudad la lleva a olvidar su pasado y su tiempo histórico, por necesidades de adaptación y progreso que han ido cambiando en el transcurso del tiempo.

“La ciudad de este mundo urbanizado, ya no es el espacio del alma como la ciudad moderna, si no un estado mental, sedado y sedentario que percibimos a través del vidrio del departamento, del automóvil, o del monitor”

La ciudad Genérica
Rem Koolhaas

¿De qué manera puede el diseño interactivo generar escenarios de conciencia en la ciudad, que permitan a esta echar un vistazo a su pasado, generar conciencia y nuevas experiencias a partir de una instalación interactiva?

2. OBJETIVOS

2.1 Objetivo General

Crear un escenario que cumpla con la función de ser una ventana al pasado, presentado escenas, imágenes y sonidos que la ciudad generó en el pasado, y contrastarlos con las nuevas imágenes, sonidos y escenas que esta produce actualmente.

Recuperar aspectos del pasado, memorias o hechos que se han olvidado, para poder dar una nueva perspectiva o simplemente para generar en los espectadores un momento de ensoñación.

2.2 Objetivos específicos

- Involucrar a las personas de manera física con la instalación, explorando los conceptos y aspectos del Diseño de Interacción. Brindándoles a los usuarios experiencias completas y consientes en las que se involucre el cuerpo.

- Modificar el espacio público. Teniendo en cuenta que el espacio público ya es un escenario de interacción, en el que se presentan múltiples relaciones entre la ciudad y las personas. Conociendo esto se puede pensar en una modificación de la función o en una exageración de ese efecto del espacio, utilizando la instalación.
- Generar experiencias nuevas a partir de la interacción con la instalación, presentando conceptos de ubicuidad y de interacción natural en la instalación.
- Generar diferentes reacciones y respuestas en los ciudadanos al ver afectado su espacio público que normalmente ven.
- Proponer integración entre los usuarios en donde la acción cooperativa sea evidente.

3. DESCRIPCION TECNICA:

La instalación constará de una pared de proporciones reales. 1 metro con 90 centímetros de alto y 3 metros de ancho, en la cual se proyectarán imágenes y videos, de partes de la ciudad diferentes a las de la ubicación de la pared proyector. Esta variable puede ser modificada con fines y exponer las reacciones que genera en las personas la proyección de imágenes del un lugar emblemático. Lo importante de estas imágenes, sonidos y videos es que son actuales, reales y en tiempo real. La pared estará ubicada en una zona de común acceso y tránsito por los habitantes de la ciudad y constará de sensores de distancia. Estos sensores de distancia son importantes ya que podrán determinar si alguien se acerca o no a la pared, y podrá también determinar su posición frente a ella.

Si la pared no percibe a nadie cerca de ella las imágenes que proyecta son las que se toman en tiempo real en diferentes cámaras de la ciudad, imágenes actuales, imágenes del hoy y del presente. Si los sensores determinan si alguien está cerca de la pared las imágenes que proyectara son del pasado de Cali, fotos antiguas, videos, sonidos. Las imágenes y el ritmo de de proyección cambia dependiendo del número de personas cerca del a pared, de su posición y del movimiento.

Una vez que los sensores no perciben a nadie las imágenes vuelven a ser las del Cali actual y el de hoy.

4. REFERENCIAS

Body Movies:

Una obra interactiva del artista Mexicano Rafael Lozano Hemmer, en la que se exponen sobre fachadas de edificios seleccionados para estudiar la Arquitectura Relacional, una serie de imágenes que son tomadas de escenarios o espacios urbanos, de la ciudad donde se está presentando la instalación.

La obra involucra el espacio público como ambiente de interacción, también involucra la luz como relacionante con las proyecciones cinematográficas en las que se expone un contenido e implícitamente induce a los espectadores a tomar cierto patrón de comportamiento comunitario en donde comparte experiencias colectivas.



En la obra también se utilizan tecnologías de redes de comunicación, de proyección, sensores de posición, que presentan las herramientas necesarias para que la instalación proponga un dialogo, no únicamente de contenido o mensaje si no también un dialogo de interacción, donde la instalación responde a las acciones individuales y colectivas de los usuarios.

La ciudad Genérica:

Los espacios que ofrece la ciudad se ven permeados e influenciados por el desarrollo y las intenciones políticas con las que se diseñan las ciudades y el espacio.

En el texto de ciudad genérica se propone que la ciudad depende cada vez más de la inclusión al sistema global de desarrollo, que claramente desarraiga los símbolos autóctonos y de identidad que puedan tener las personas con un espacio determinado.

Los espacios de la ciudad que generan una cierta identidad contrastan fuertemente con aquellos espacios genéricos que provocan experiencias de la ciudad amarrada a los aspectos de poder y control. Dejando atar a la posibilidad de conservar noción de los procesos o eventos históricos que marcan a la ciudad y han determinado su destino desde siempre.

- La ciudad genérica - Rem Koolhaas
- Sobre la vida en las metrópolis contemporáneas (individualismo, racionalismo, hastío y desarraigo) - Enrique del Acebo Ibáñez
- Notes on Natural Interaction. - Alessandro Valli
- Rafael Lozano Hemmer - Movie Bodies (2001).
<http://www.lozano-hemmer.com/english/projects/bodymovies.htm>