

TFM
(DGD) - PER1071 2019-2020

DISEÑO DE IDENTIDAD VISUAL PARA UNA EXHIBICIÓN DE ARTE

PERÚ: FUTURO ANCESTRAL

PQ CUADRIENAL DE DISEÑO Y ESPACIO DE PRAGA
DIRECTORA: REBECA PÉREZ FERNÁNDEZ

LAURIN LEÓN



DISEÑO DE IDENTIDAD VISUAL PARA UNA EXHIBICIÓN DE ARTE
PERÚ: FUTURO ANCESTRAL
PQ CUADRIENAL DE DISEÑO Y ESPACIO DE PRAGA

TFM / MÁSTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO GRÁFICO DIGITAL
DIRECTORA: REBECA PÉREZ FERNÁNDEZ

LAURIN LEÓN
20 de julio 2020 / La Rioja, España

“...La Cuadrienal de Praga es, sobre todo, un lugar de encuentro. ...en donde lo más importante es el sostenido interés de la comunidad global de artistas, quienes cada vez están más interesados en el proceso creativo. Esto va más allá del lenguaje y nos conecta a todos como humanos.

PQ tiene una rica historia de atraer la atención global a este importante trabajo, vital para el tejido cultural de cualquier sociedad. También sirve como una plataforma importante para unir divisiones y crear fronteras porosas que permitan el intercambio cultural incluso en los momentos más oscuros. ...con los deseos de que cada edición continúe para inspirar a artistas y audiencias, abrir muchos nuevos diálogos y proyectos creativos, y descubrir y provocar nuevas tendencias internacionales en el área del diseño.”

Un discurso en la ceremonia de apertura.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1.- TEMA

1.1.- INTRODUCCIÓN

1.2.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.3.- OBJETIVO GENERAL

1.4.- OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1.5.- ALCANCES Y LIMITACIONES

2.- MARCO TEÓRICO

2.1.- PQ: CUADRIENAL DE DISEÑO Y ESPACIO DE PRAGA

2.1.1.- LO IMAGINARIO

2.1.2.- LO TRANSFORMATIVO

2.1.3.- LA MEMORIA

2.1.4.- OTRAS CUESTIONES PERTINENTES SOBRE PQ

2.1.5.- EL PALACIO INDUSTRIAL DE PRAGA.

2.2.- CRITERIOS PARA TODA INSTALACIÓN

2.2.1.- SOBRE LOS TEMAS

2.2.2.- LAS INSTALACIONES

2.2.3.- EL CONTEXTO

2.2.4.- CONCEPTO DE TODA INSTALACIÓN

2.3.- SEGURIDAD DE LAS INSTALACIONES

2.3.1.- AGENCIA DE VIGILANCIA

2.3.2.- INSTALACIONES ASEGURADAS

2.3.3.- CONTROL DE RUIDOS MOLESTOS

2.3.4.- VÍDEO Y AUDIO

2.3.5.- EVENTOS COMPLEMENTARIOS

2.4.- CRONOGRAMA DE LAS EXHIBICIONES

2.5.- ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

2.6.- EXHIBICIONES EN ESPACIOS PÚBLICOS

2.6.1.- CONTRATO Y ALOJAMIENTO

2.6.2.- CATÁLOGO DE CADA EDICIÓN

2.6.3.- CREDENCIALES

2.6.4.- DIFUSIÓN

2.7.- SIMPOSIO "POROUS BORDERS" / PRAGA, 2017

2.7.1.- OTRAS PRESENTACIONES "POROUS BORDERS"

2.7.1.1.- PROYECTO: "PERGAMON SET"

2.7.1.2.- PROYECTO "CROSS – SECTOR"

2.7.1.3.- PROYECTO "RECLAMAR EL FUTURO"

2.7.1.4.- PROYECTO "PERFORMANCE DESIGN"

3.- DISEÑO DE PROPUESTA DEL ESPACIO

3.1 CONCEPTUALIZACIÓN / IDENTIDAD VISUAL

3.1.1 CONCEPTOS GRÁFICOS

3.1.1.2 TEATROS ABIERTOS

3.1.1.3 ASPECTOS CULTURALES

3.1.1.4 FRONTERAS POROSAS

3.1.1.5 RITUAL

3.2 DISEÑO DE LAS INSTALACIONES

3.2.1 OBJETOS DE ENERGÍA PERPETUA / PRAGA, 2019

3.2.1.1.- DESIERTOS DEL SUR DEL PERÚ

3.2.1.2.- SOCIEDAD NO CLASISTA

3.2.1.3.- REAL Y SOBRENATURAL FUSIONADOS

3.2.1.4.- PUQUIOS EN EL DESIERTO

3.2.1.5.- K.H.O.N.

3.2.2 PERÚ: FUTURO ANCESTRAL / PRAGA, 2015

3.2.2.1.- PARACAS Y NASCA

3.2.2.2.-DESCRIPCIÓN DE LA INSTALACIÓN

3.2.2.3.-VISTA ISOMÉTRICA

3.2.2.4.-COMPONENTES

4. - DISEÑO GRÁFICO DIGITAL DE SOPORTES VISUALES

4.1 CONCEPTUALIZACIÓN

4.1.1 BRIEFING

4.1.2 BENCHMARKING

4.1.3 ANÁLISIS DEL PÚBLICO OBJETIVO

4.1.4 MOODBOARD

4.1.5 SKETCHING

4.2 PROPUESTAS DE DISEÑO DIGITAL

4.2.1 LOGOTIPO

CONCEPTOS GENERALES

METODOLOGÍA

PROCESO DE DISEÑO

ARTES FINALES

4.2.2 ARTES GRÁFICAS

ARTE 1

ARTE 2

ARTE 3

ARTE 4

4.2.3.- APLICACIÓN INTERACTIVA

CONCEPTOS GENERALES

METODOLOGÍA

PROCESO DE DISEÑO

ARTES FINALES / ADOBE XD

5.- PROCESO DE VALIDACIÓN FINAL

5.1 PANTALLAS GENERALES

5.2 PANTALLAS DE REGISTRO Y MENÚ

5.3 PANTALLAS DE CONTENIDO

5.4 PANTALLAS DE UBICACIÓN Y ENLACES A SERVICIOS

6.- DISEÑOS GRÁFICOS DIGITALES ALTERNATIVOS

7.- BIBLIOGRAFÍA

1.- TEMA-

1.1.- INTRODUCCIÓN

El presente trabajo, desarrolla y detalla integralmente el proceso creativo para el diseño visual de dos instalaciones artísticas itinerantes que he creado con la finalidad de mostrar el patrimonio cultural de Nasca, región desértica costera de valor ancestral para mi país, el Perú, y declarada patrimonio de la humanidad por UNESCO desde el año 1994.

He concebido ambas instalaciones para que a través de objetos mecatrónicos interactivos, *3dprint*, *laser cutting*, sensores de ultrasonido y proyecciones de video y audio, le permitan a los receptores llegar a conocer diversos aspectos de las principales culturas que se desarrollaron antiguamente en los valles de Nasca, Ocucaje, Palpa y Paracas. Soportes, plataformas y herramientas digitales contemporáneas al servicio de la difusión de nuestro patrimonio ancestral. Mis propuestas no solo involucran el diseño del espacio sino que también he creado los prototipos robóticos e instalaciones, las artes

visuales y la fotografía que aquí documento. Durante el Máster, he planteado también el diseño visual de otros posibles complementos como logotipos, catálogos trípticos, e incluso una posible aplicación interactiva. La Cuadrienal de diseño y espacio de Praga tuvo a bien invitarme e incluir en sus ediciones 2015 y 2019, la exhibición de estas instalaciones, representando a mi país. Los eventos congregan cada cuatro años las creaciones de profesionales, académicos y artistas procedentes de más de 70 países.

El presente documento detalla de manera organizada la creación de dichas exposiciones, así como las incidencias en la realización de cada uno de los eventos. Hago principal énfasis en el diseño de las nuevas propuestas en diseño visual que he trabajado en el Máster, que las amplían, potencian y complementan dándoles mayor calidad y alcance para sus presentaciones itinerantes futuras.

Laurin León
5 de Julio del 2020 / La Rioja, España

1.2.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En el Arte, toda Instalación que se concibe a partir de un contenido temático cultural y su respectiva difusión, se genera para poder desarrollarse como una exhibición itinerante. Provista de elementos de fácil manipulación, transporte y ensamblado. Éste tipo de instalaciones tiene además un carácter adaptativo y por ello se adecua a la posibilidad de ser compuesta en indistintos lugares y por lapsos de tiempo abierto al público que en el mejor de los casos, no exceden las cuatro semanas.

Su naturaleza inmanente, no afecta ni deteriora el lugar en donde se muestra y supera fácilmente toda limitación en cuanto a soportes de tipo energético, equipos complementarios o servicios que no siempre están a disposición. Se compone principalmente de elementos modulares ligeros, componentes desmontables, objetos autónomos, de pequeña escala y de fácil armado. Por lo general con un breve instructivo. Que permita en poco tiempo su respectiva puesta en escena y posterior desmantelado.

Dos días, es el tiempo máximo, que en casos como la Exhibición Cuadrienal de Praga: PQ, se dispone para poder montar dichas instalaciones y que a lo largo de más de medio siglo de constantes ediciones, ha ido también adaptándose a las nuevas tecnologías y los nuevos procesos de difusión transmedial de nuestra época.

El presente trabajo se mueve en esa frontera, que se va sutilmente desplazando entre los diseños tradicionales complementarios a toda exposición, como la tipografía, el logotipo, el folleto tríptico, la fotografía o las artes gráficas, y su posterior producción en medios de diseño digital que hoy incluso alcanzan los *flyers*, las plataformas *web* y las aplicaciones móviles. Y extiende las posibilidades de interactividad de dichos contenidos.

El diseño digital permite a nuestras creaciones, no solo el proceso para su adaptabilidad territorial. Sino también, extiende su potencial alcance mediático y permite su adecuación al futuro.

1.3.- OBJETIVO GENERAL

El objetivo general de este trabajo es el desarrollo del diseño visual de artes gráficas, logotipos, folletos y una aplicación móvil, que permitan extender el alcance y difusión de dos exhibiciones representativas del Perú, que fueron expuestas en “PQ”: Cuadrienal de Diseño y Espacio de Praga.

1.4.- OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- 1.- Desarrollar una investigación detallada a manera de *briefing* que nos permita conocer todo lo concerniente a “PQ”, uno de los eventos europeos de mayor difusión mundial y que congrega cada cuatro años propuestas de arte y diseño del espacio de más de 70 países en la ciudad de Praga.
- 2.- Describir las exhibiciones representativas del Perú en las ediciones “PQ” 2015 y 2019.

- 2.- Diseño visual del logotipo y su respectivo proceso *responsive* para posterior uso en medios gráficos y digitales.
- 3.- Desarrollo del diseño visual de una aplicación móvil que complemente la difusión de la instalación peruana.
- 4.- Desarrollo del diseño visual de artes gráficas complementarias.

1.5 - ALCANCES Y LIMITACIONES

No se abordará en el presente documento los temas relacionados al desarrollo de códigos para la ejecución del diseño visual de la aplicación móvil. No se detallará etapas técnicas para proceso imprenta.

2.- MARCO TEÓRICO

2.1.- PQ CUADRIENAL DE PRAGA,

Exhibición de arte y diseño en Praga, República Checa, es uno de los festivales artísticos más representativos de Europa que cada cuatro años congrega la participación de representantes de más de setenta países de todo el mundo. Ha sido considerada incluso por EFFE Awards, entre los 12 eventos artísticos contemporáneos que marcan tendencia en la actualidad.

“PQ Prague Quadrennial” nos presenta formas de arte que van más allá de lo simplemente estético y exploran nuevas formas de interacción y experimentación en formas de diseño innovadoras que se organizan en dos exposiciones principales: la que corresponde a la categoría: “Países y regiones” y la exposición de diseño emergente, que nos muestra el trabajo evolutivo de estudiantes y profesionales jóvenes del diseño. No se organiza en base a temáticas específicas, siempre se motiva a las representaciones participantes a reflexionar y poner en escena búsquedas y experimentaciones en producción creativa que

sean consecuentes con el contexto propio de cada región distante. De esta manera, se desarrolla en el lapso de tres semanas una serie de eventos en alternancia que comparten diversas perspectivas de enfoques, métodos y análisis.

Las más recientes versiones comparten también algunos criterios que caracterizan desde siempre al proceso de trabajo creativo. A manera de fases que se presentan por lo general de manera lógica y pero que también puede manifestarse aleatoriamente:

2.1.1.- LO IMAGINARIO.-

La academia y los cinco primeros años, una vez finalizada la carrera, son el espacio de acción para que estudiantes y artistas diseñadores emergentes puedan explorar en la Cuadrienal PQ, propuestas de carácter especulativo que por su potencia y fuerza, dentro de lo que probablemente nunca se ejecute, poseen características que fascinan por la manera como sintonizan con la problemática actual de cada región.



50 AÑOS DE PQ / REGISTRO FOTOGRÁFICO: LAURIN LEÓN

PQ Prožské Quadriennale
scénografie a divadelního
prostoru
Prague Quadrennial
of Performance Design
and Space

2.1.2.- LO TRANSFORMATIVO

Territorio profesional, explora a partir de una realización rigurosa, analítica y profunda expresiones del arte contemporáneo y propuestas de diseño multidisciplinario. Pertenece a esta fase, la exhibición “Países y Regiones” que incluso a través de los *“clusters”* logra en algunos casos desarrollar proyectos de exhibición en equipos que reúnen tres o cuatro naciones. Siempre conectada profundamente a las características y expresiones propias de cada región y los fenómenos que se desarrollan a partir de su relación con otros países.

2.1.3.- LA MEMORIA

fase que constituye un homenaje a la trayectoria de un artista representativo que por su metodología de trabajo o proceso creativo consigue en la historia celebridad y notoriedad mediática. Aquí toma forma la exhibición complementaria llamada “Fragmentos”. Espacio único para grandes individuos, celebridades de gran renombre internacional.

Tal como se mencionó anteriormente, no existe un tema único que genere la elección de las ideas y proyectos. Desde siempre, se le otorga a cada representación participante una libertad absoluta en cuanto a la propuesta. La Organización selecciona cada cuatro años un jurado de especialistas de diversas nacionalidades; teóricos, catedráticos, críticos de arte y celebridades del arte contemporáneo y se abre una convocatoria mundial. Para ello, se invita a través de diversos medios con dos años de anticipación. Cada aplicante, desarrolla proyectos a nivel teórico, conceptual. Una vez seleccionados los representantes se procede a la conformación de las exhibiciones, ubicaciones y cronogramas de actividades.

Todas las exhibiciones elegidas deben ser fieles a su contexto, espacio y tiempo. El nuestro sigue siendo un mundo globalizado, pero a través de los años vemos como se generan en diversas regiones una serie de conflictos a nivel social y político que nuevamente traen a discusión las nuevas condiciones que enfrenta lo local. Conceptos hoy de plena vigencia como la identidad y las fronteras límite, Son finalmente condiciones que alimentan permanentemente el panorama creativo que mostrara finalmente el festival en su edición.

2.1.4.- OTRAS CUESTIONES PERTINENTES SOBRE PQ

¿Tiene sentido referirnos hoy a exhibiciones nacionales?

¿Qué efectos tienen hoy los límites entre naciones?

¿Existe un país que no tenga límites definidos?

¿De qué manera el arte digital podría influir en lo global?

Las exhibiciones de países y regiones se desarrollan en espacios tridimensionales independientes de 5 metros cúbicos, sin embargo comparten una sola sala de grandes proporciones. Las instalaciones que aquí se ensamblan ofrecen al visitante un recorrido y experiencia única. Una experiencia vivencial utilizando diversas formas de expresión contemporánea.

PQ se desarrolla tradicionalmente desde su fundación hace medio siglo en "*Industrial Palace and Prague Exhibition Grounds*". Solo la "*PQ 2011*" y la "*PQ 2015*" se llevaron a cabo en otros espacios de la Ciudad de Praga.

2.1.5.- PALACIO INDUSTRIAL DE PRAGA

Más de 2,5 millones de visitantes recorrió los espacios de la primera gran exhibición llamada: "*Jubilee Czech Exhibition*" en Praga. En dicha muestra de 1891 se celebraba el centenario de la gran exhibición industrial de 1791. Un conjunto de diversas edificaciones y monumentos urbanos conformó esta gran área cultural y se convirtió desde entonces en sede para toda exhibición de gran magnitud en la región. Constituyen parte del complejo: El "**Gran Palacio Industrial de Praga**", La fuente musical "*Křižák*"; que abrió los nuevos tiempos a la utilización de la energía eléctrica. También el "*Lapidarium*", el "**Pabellón de Bruselas**", El acuario "*World of the Oceans*", El teatro "**Gran Piramide**" y otras atracciones dentro de una de las áreas de esparcimiento más importantes de Praga: "*LunaPark*".

El "*Průmyslový palác*" o "**Gran Palacio Industrial**" es el edificio *Art Nouveau* más importante. Creado para este histórico evento en 1891, está construido en acero y vidrio. Alcanzando 50 metros de elevación. Un incendio lo afectaría en el año 2008. Hoy se encuentra en restauración como monumento histórico de la Ciudad.

2.2.- CRITERIOS PARA TODA INSTALACIÓN

Las áreas indicadas de 5 metros cúbicos por cada país participante se encuentran organizadas dentro del Palacio con un patrón de distribución orgánico. Cada uno va formando todo un territorio de diversas características, a manera de edificios formando calles en un tejido urbano histórico. **"PQ"**, considera también la formación de **"Clusters"** a manera de organizaciones entre varios países que consideren la necesidad de presentar Instalaciones de carácter interactivo entre sí.

La distribución de los países se decide mediante un sorteo transmitido en vivo por vía internet. Una vez seleccionados los representantes, se designan los espacios por el tiempo que permanezca la exposición. Otras muestras que se presentan en paralelo:

1. *Architecture Exhibition*
2. *Site Specific Performance Festival*
3. *Formations*
4. *Fragments*

Las especificaciones técnicas que acompañan a la ubicación, nos muestran a su vez la cantidad de voltaje, los puntos para conexiones eléctricas, especificaciones de redes *wifi*, terminales para múltiples equipos de audio y video, soporte para ordenadores, planos de evacuación, ubicación de extintores. Así como el respectivo código **QR** para cada país que está ya vinculado a los contenidos de la página web principal de la Cuadrienal. Cada delegación por país elige sus proveedores y personal logístico para el transporte, construcción y desmantelamiento de toda la instalación, mientras dure el evento.

2.2.1.- LOS TEMAS

La libertad temática considera siempre conceptos derivados de toda lectura contextual en cada región. Podemos destacar aspectos culturales, históricos, sociales, políticos, socioculturales, geopolíticos que giran en torno a las relaciones humanas y como el arte contemporáneo a través de sus diversas formas de expresión, actúan a manera de sensores mostrando dichas circunstancias.

2.2.2.- LAS INSTALACIONES

No existirán paredes o límites que dividan los contenidos que se desarrollan. Es un llamado a pensar en la generación de relaciones espontáneas que se puedan producir o comunicación a pesar de las diferencias. Están prohibidos todo tipo de cercos que impidan una lectura totalitaria del paisaje formado por las naciones participantes. De esta manera se alienta a desarrollar vínculos y relaciones con diversas condiciones de los diversos montajes. La elección de este último punto es opcional. Siempre y cuando no se construyan barreras.

2.2.3.- EL CONTEXTO

No se habilitan paredes divisorias entre los espacios de exposición. Si se decide construir muros divisorios, se debe diseñar los muros exteriores de la exposición, a su propio costo, y comunicarse con los países vecinos para cooperar en el diseño de las fronteras entre las exposiciones. Se recomienda pensar en cada parte de la exposición, donde cada elemento del espacio, incluidas las paredes, se conviertan en una parte importante del todo, parte de la experiencia compartida. Se

propone utilizar muros, solo si estos desempeñan un papel importante en el concepto general y en el entorno compartido donde se invita a todos los países a exhibir sin fronteras.

2.2.4.- CONCEPTO DE TODA INSTALACIÓN PQ

El concepto característico de PQ es la **"frontera compartida"**. Los Bordes se convierten entonces en potentes vehículos que operan activando diversas condiciones sensoriales en los visitantes que luego se discuten y evalúan en el evento. Bordes permeables y porosos que no perturben tal condición, salvo sea ésta justificada como parte importante de la instalación. Todas las exposiciones siempre son diseñadas también para ser accesibles para los discapacitados. La Organización provee la señalización respectiva en su totalidad y dispone de lo necesario para el confort de todos los visitantes.

2.3.- CRITERIOS PARA LA SEGURIDAD DE LAS INSTALACIONES

2.3.1.- AGENCIA DE VIGILANCIA

Los organizadores proveen una agencia de vigilancia para monitorear todos los espacios de exhibición. Los guardias de seguridad tienen el derecho de controlar las entradas y salidas de todos los edificios que forman parte del festival y que serán frecuentados por los visitantes y expositores. Incluyendo también los locales de espectáculos, conferencias, *Workshops* e incluso los espacios públicos aledaños al Gran Palacio.

2.3.2.- INSTALACIONES ASEGURADAS

Todas las exhibiciones están aseguradas contra daños y destrucción causados por peligros y siniestros naturales, robos y vandalismo en general.

Previo al montaje. Todos los participantes designan las características y el valor de su exhibición. Todo equipo de tipo electrónico complementario nunca es cubierto por el seguro.

Todo componente de las instalaciones artísticas siempre debe estar firme y adherido en lo posible al suelo. Sin embargo a su vez, está prohibido taladrar o dañar de cualquier manera la superficie, las paredes y los techos.

Todo seguro se aplica una vez ingresados los componentes de cada instalación al recinto de exhibición. No estará asegurado ningún elemento de las exposiciones en lo que concierne a lo que suceda durante su transporte, ni tampoco en ningún lugar fuera del Palacio Industrial.

2.3.3.- CONTROL DE RUIDOS MOLESTOS

Siempre se hace mención de lo importante de coordinar cualquier tipo de implementación de sonidos en las muestras. Es muy importante la comunicación entre expositores cercanos para poder ofrecer al visitante una atmosfera de inmersión controlada y evitar los conflictos por el tipo o modulación del audio. De preferencia se recomienda el uso de auriculares y visores de inmersión. Respetar la transmisión de cada contenido es parte de importante del éxito del conjunto.

2.3.4.- VIDEO Y AUDIO

Al ser inevitable el uso de múltiples dispositivos de video en las salas. Esto obliga necesariamente también al uso obligatorio de auriculares.

Todo esto debido a que una mala coordinación en este aspecto podría arruinar la exhibición de un país. Sobre todo, al implementar una exposición asistida por varios emisores de video y audio. Se deben comunicar con anticipación todo detalle relacionado al tema y detallar puntualmente todo equipo que será parte de cada instalación.

Sobre este mismo tema, la Organización general siempre reserva su derecho de intervenir y modificar las exhibiciones, si éstas no cumplen con cualquiera de estos requisitos. Modulando o cancelando el uso de los equipos que perturben la claridad de recepción de todas las instalaciones involucradas. Muestras complementarias en *Performance Design* estarán impedidas de ejecutarse arruinando las exhibiciones próximas.

Siempre se desarrollan dentro de los límites del espacio del país que convoca su participación. Salvo coordinación previa entre expositores y autorización de la Organización General.

2.3.5.- EVENTOS COMPLEMENTARIOS

Meses antes del montaje propiamente dicho, se ponen a disposición de cada país una serie de formularios que permiten a los expositores la implementación de todo tipo de eventos paralelos a sus muestras, como actuaciones en vivo, *happening* y *performance*.

PQ cuenta con una serie numerosa de espacios tanto fuera, como dentro del complejo. Todas estas áreas están destinadas estrictamente para los eventos mencionados, por lo que siempre se solicita el registro anticipado indicando la descripción, duración, fecha, complementada por documentación explicativa aplicada en el tiempo debido.

2.4.- CRONOGRAMA DE LAS EXHIBICIONES (PQ 2019)

1– 31 Mayo de 2018

Confirmación para participación de espacios seleccionados.

30 Junio de 2018

Detalles técnicos del espacio asignado

30 Noviembre de 2018

Entrega de planos y detalles técnicos finales de los participantes

30 Noviembre de 2018

Proveedores en Praga (alternativos)

31 Diciembre de 2018

Firma de contrato

31 Enero de 2019

Ampliación de espacio requerido. (Costos)

03 Junio 2019 8 a.m.

Instalación

05 Junio de 2019 a las 5 p.m.

Inauguración evento general

16 Junio de 2019 a las 7 p.m.

Desarme y finalización del evento

2.5.- ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

- 1.- Carga máxima del piso: 400 kg / m²
- 2.- Trabajos de corte o lijado que produzcan polvo siempre coordinado con PQ
- 3.- Estructuras de acero aisladas sin contacto con el piso.
- 4.- Se permite el uso de cinta para alfombras.
- 5.- No es posible suspender ningún objeto del techo del Palacio.
- 6.- No se permite perforar el piso.
- 7.- Se prohíbe todo empleo de tierra o hierba sobre el piso del Palacio.
- 8.- No se puede pintar el piso o las paredes del Palacio.
- 9.- No fumar.
- 10.- No usar ningún tipo de líquido.
- 11.- La altura máxima a instalar e de 5 metros.
- 12.- Reservar espacio para código QR.
- 13.- Todo componente de la instalación debe sellarse con pintura ignifuga.

Cada uno de los espacios para las exhibiciones por países posee una dotación eléctrica estándar de 2 kW (230 V) sin costo alguno. Toda exhibición que demande del uso de equipos complementarios que requieran mayor amperaje y puntos de conexión tendrán un costo adicional. La Organización general se reserva el derecho de aceptar o no dicha instalación según los criterios ya especificados para la exhibición conjunta.

Del mismo modo, toda conexión de red o internet que sea necesaria para la realización de las exhibiciones por países, tendrán un costo adicional en función al servicio o banda que el proyecto demande. Es aquí muy necesario hacer la solicitud con meses de anticipación para poder discernir su aprobación. Todo detalle y especificación técnica se incluye en los planos para el montaje de cada instalación.

Toda exhibición complementaria a realizarse en espacios públicos fuera de las instalaciones de la Cuadrienal de Praga deben contar con la aprobación de las autoridades de la ciudad teniendo que solicitarse un permiso especial por el tiempo que dure el montaje en donde se detalle las características técnicas de la muestra, así como el

tipo de iluminación, calculo estructural, normativa de seguridad y en suma, una memoria descriptiva.

2.6.- EXHIBICIONES EN ESPACIOS PÚBLICOS

Toda instalación en espacios públicos no puede tener instalaciones eléctricas ni generadores de ningún tipo. Tampoco se permite el uso de fuego o líquidos. Todo trámite complementario o gestión es asumida por el expositor así como los costos que impliquen los trámites.

Toda instalación en áreas públicas debe concebirse para impedir el vandalismo o desarme y robo de sus componentes. Sus elementos deben estar muy bien asegurados y además el expositor debe asumir los costos de un equipo de seguridad permanente durante todo el tiempo que dure la exposición. El horario de visita, es únicamente entre las 6 am y las 10 pm. El ruido por debajo de 45 dB. Finalizado el tiempo, cualquier ruido está prohibido.

2.6.1.- CONTRATO Y ALOJAMIENTO

Todo Contrato se firma entre el expositor o responsable y la Organización. En cuanto al alojamiento y con la finalidad de generar un clima de integración y discusión sobre los eventos, así como para brindar facilidades y tarifas asequibles para todos los participantes del mundo, la Organización elige una cadena de hoteles cercanos al complejo que ofrecen ofertas con servicios adicionales únicamente para los participantes.

2.6.2.- CATÁLOGO DE CADA EDICIÓN

El representante de cada país se hace responsable de la precisión en la gramática, ortografía y sintaxis de los textos. También es responsable de proveer material gráfico y soporte visual completo para cada uno de los eventos. La organización se encarga de la edición y diagramación del gran volumen en el cual se incluyen todas las actividades y exposiciones que cada edición conlleva.

2.6.3.- CREDENCIALES

Se designará una fecha para la entrega de credenciales en Praga. El uso de las mismas es obligatorio para poder acceder a todo evento que forme parte de la Cuadrienal. También para acceder a las conferencias, talleres, proyecciones y muestras en espacios públicos hacia el interior del complejo. Las credenciales también incluyen a todo el personal técnico, artistas y miembros del equipo representante.

2.6.4.- DIFUSIÓN

Los expositores seden derechos para que la Cuadrienal pueda publicitar y promocionar las exhibiciones a través de todos los medios que dispone. "*PQ Bookshop*" ofrecerá también la oportunidad de vender o distribuir todo tipo de catálogo o folleto que cada país considere como parte de su exhibición. Se faculta a cada representante en cada país para encargarse de la difusión y promoción del evento, haciendo uso de todo material visual, texto descriptivo o de video que pueda servir para organizar conferencias, presentaciones, exhibiciones dentro y fuera de su región. La Organización colabora en ello también.

2.7.- SIMPOSIO “POROUS BORDERS”. PRAGA 2017

La Cuadrienal PQ celebró este año, medio siglo de existencia. Dicho evento concluyó con la organización de un simposio que reunió profesionales de diversas especialidades del Arte, así como también del mundo académico internacional.

“Porous Borders”, se realizó en *“Nová budova Národního muzea”*. Edificio recordado en Praga porque simboliza la época de las divisiones marcadas que se vivieron en la República Checa durante la época del gobierno del partido comunista. Hoy, luego de la formación de la radio “Europa Libre”, constituye un símbolo de la ya superada época del dominio y opresión del régimen. Tiempos que fueron posibles al terminar la llamada “Revolución de Terciopelo”.

Una de las principales cuestiones planteada en el evento fue si aún tiene sentido la gesta y el desarrollo de conceptos como la identidad nacional o regional en el presente contexto globalizado. Con esta finalidad, catedráticos, curadores, teóricos, arquitectos y artistas presentaron en el lapso de varios días, una serie de propuestas artísticas

que exponen sus temáticas desde diferentes contextos y realidades. Mientras más distantes estos países participantes, mayor el alcance de aportes para mediar y llegar a las conclusiones respectivas. Si son aún vigentes tales alusiones, que diferencias se perciben en la medida que el tiempo sigue avanzando y hacia dónde se dirige la humanidad dentro del mencionado panorama mundial extramuros.

Fueron analizadas dos condiciones de la línea borde. Por un lado la línea como límite y frontera que divide territorios, que a través de la historia ha venido generando una serie de conflictos entre sus habitantes, más que propiciar el sentido de pertenencia y la formación de la identidad. Y por otro lado, el límite entre el proceso de las ideas, el proceso creativo y la ejecución del hecho artístico. Situación que se presenta de manera notoria pero que pocas veces nos invita a reflexionar y desarrollar proyectos. Estos Simposios tienen como finalidad generar discusión sobre las anteriores versiones del festival y orientar con dos años de anterioridad los temas que se desarrollen posiblemente en la próxima edición.

2.7.1.- ALGUNAS PRESENTACIONES DEL SIMPOSIO PQ 2017

Dragan Stojcevski: "*Pergamon Oltar*"

Fanni Nánay: "Modelo de co-curaduría intersectorial"

Ines de Carvalho: "Recuperar el futuro"

Laurin León: "Objetos de energía perpetua"

Marina Hadjilouca: "*Tiggering*, coexistencia activa"

Nick Hunt: "Parque público"

Nino Gunia-Kuznetsova: "Bienal de Tbilisi".

Nitish Jain: "Historias desde, hacia y por tierras lejanas"

Pamela Howard: "Creatividad en desafío de la tiranía"

Pavlo Bossy: "El espacio encontrado"

Sergej Morozov: "Límite cuerpo", una identidad en la época posterior a Internet

Sidsel Graffer: Curación espacial en el campo de las artes escénicas

Bibiana Puigdefàbregas; "Paisajes que derrotan".

2.7.1.1.- PROYECTO: "PERGAMON SET"

Proyecto multimedia cuyo objetivo es la interconexión de dos espacios, el Museo de Pérgamo en Berlín y la Acrópolis de Bergama en Turquía, a través de una acción artística. Los dos lugares tienen históricamente una cosa en común, el altar de Pergamon, que fue extraído de Turquía y trasladado al museo de Berlín en el siglo XIX. A lo largo del proyecto, se desarrolla la idea de cómo una instalación escenográfica, una proyección de video o una presentación pueden transmitir una experiencia diferente en el museo o en el sitio original del altar, hoy en día un sitio de excavaciones arqueológicas. El proyecto aborda cuestiones que surgen de la interpretación de artefactos desplazados de sus entornos auténticos y naturales a espacios de museos artificiales. Se trata de aplicar mi experiencia en el teatro en la exposición del museo. El proyecto muestra cómo una instalación escenográfica se convierte en un nuevo espacio y cómo, en el contexto de una exposición de museo, cambia la forma en que los espectadores / espectadores se acercan a los objetos expuestos. Durante el proyecto, también encontré varios problemas relacionados con la identidad de Europa y sus valores culturales. Al elegir y mostrar la importancia de uno de los muchos monumentos de la Antigüedad clásica -una cultura que

constituye uno de los fundamentos de la civilización europea- que originalmente se encontraba fuera de los límites geopolíticos europeos modernos, "*Set de Pergamon*" revela prejuicios y contradicciones conectadas a cómo somos hoy en día capaces de percibir nuestra propia identidad.

Dragan Stojcevski

Solía haber un santuario en una colina en una antigua ciudad de Pergamon en la ciudad turca de Bergama, que se ha convertido en historia y se ha mudado a un espacio de museo en la ciudad alemana de Berlín. Antes del santuario y antes del museo, había un árbol en la colina. El árbol todavía está allí. Esta historia habla de una historia de deseos humanos, habla de nuestra necesidad de captar a los dioses. Lo que una vez fue un santuario es el museo de hoy, lo que una vez fue un museo es la realidad virtual de hoy. Este proyecto de arte traerá una verdadera puesta de sol en el centro de un espacio arquitectónico. Creará un monumento que es monumental pero no allí. Permitirá que las personas estén en otra parte una hora antes de que ocurra, todo durante la puesta de sol.

Sodja Lotker.

2.7.1.2.- CROSS-SECTOR / MODELO CO-CURATORIAL

Un experimento cultural y comunitario liderado por el festival "Placcc, Budapest"

Siguiendo con el tema del simposio: "porous borders " y "nuevos enfoques en curaduría" estoy presentando un experimento cultural y comunitario donde desafiamos el límite entre los curadores de arte y las comunidades locales comprometidas en el proceso de diseñar eventos culturales

PLACCC Festival fue fundado en 2008 con el objetivo de promover una forma de arte prácticamente desconocida (arte en espacio público y arte en lugar específico) en Hungría. Teníamos la intención de dar oportunidad para que los artistas presenten su trabajo inspirados en la ciudad y que el público experimente de otra manera con ayuda del arte. Los proyectos que hemos invitado en los primeros años usaron la ciudad como un "set", un "decor", pero no han buscado más profundamente

relación con la ubicación elegida y su contexto (*Wunderbaum (NL): Magna Plaza, PLACCC 2008*).

A partir de 2010 comenzamos a investigar las preguntas: ¿Qué objetivos podemos nosotros tener más allá del objetivo artístico?, ¿Qué roles tiene el arte (en el espacio público) en un contexto más amplio?. Los proyectos artísticos invitados y encargados por el festival se centraron cada vez más profundizar la investigación del contexto local como parte del proceso creativo, en la relación mutua entre la creación artística y el medio ambiente.

El colectivo de teatro danés *Hola Tierra (Mañana todo será diferente, PLACCC 2010)* y los realizadores italianos *ZimmerFrei (Temporal 8th, PLACCC 2012)* trabajaron en un distrito ambivalente de Budapest, pasando semanas en el lugar y explorando el contexto local junto con Artistas húngaros y los habitantes.

En 2013 organizamos una edición especial de PLACCC en el distrito industrial de Budapest, llamado Csepel. Como ni los curadores, ni los artistas conocían bien el contexto local, nosotros colaboramos con

los habitantes para realizar el festival. Después de la edición especial en Csepel, nuestros colaboradores locales y la audiencia local expresaron su deseo de ver más eventos culturales similares en el distrito, por lo que en los próximos 3 años hemos tenido que organizar varias intervenciones artísticas más pequeñas.

¿Qué hemos encontrado allí?

Csepel es el 21th distrito de Budapest, ubicado en una isla del Danubio. Durante el Comunismo, solía ser un área industrial vívida, que perdió su importancia en los años 1990. Actualmente tiene una mezcla y reputación ambivalente, pero también baja estima. La gente local siente una nostalgia general por la "edad de oro", desde que el distrito básicamente perdió su identidad cuando la industria se fue. Aunque la mayoría de los edificios del área industrial están en buenas condiciones, solo se usan parcialmente y el distrito tiene un bajo atractivo para los ojos de los inversores, desarrolladores y el sector empresarial. Al lado de la post-área industrial del distrito también se ubican los bloques de casas (construidas para los trabajadores de la fábrica en los años 1960-70), también casas familiares con jardines en la hermosa orilla del río.

¿Cómo comenzamos a trabajar allí?

Después de haber organizado intervenciones artísticas más pequeñas en el distrito durante 3 años, en 2015 hemos encontrado la oportunidad de dar un paso más: en el marco del *Tandem Europe* programa en el que hemos estado colaborando con una organización cultural británica, llamada *Creativa Scene* (también trabajando en una publicación área industrial) en una investigación-proyecto cultural. Empezamos nuestra investigación con preguntas:

- ¿Cómo podemos incrementar el sentimiento de pertenencia del arte en una comunidad y garantizar la alta calidad artística al mismo tiempo?
- ¿Cómo se correlaciona el sentimiento de pertenencia del arte con el sentimiento de pertenencia del lugar y el orgullo?
- ¿Cómo podemos colaborar con los *cross-sector partners* en aumentar la sensación de pertenencia? y ¿Qué ventajas pueden obtener?

Desarrollando un modelo de comisión que involucre a miembros de la comunidad local y socios privados en el proceso, tenemos la intención de mejorar la motivación de la comunidad, lo que puede llevar a aumentar la demanda y la probabilidad de continuar la actividad. Nuestra colaboración con la escena creativa ha sido concebida como una investigación de proyecto circular, y como proceso de aprendizaje mutuo, Un intercambio de conocimientos.

El círculo también consiste en un *Step Zero Mapping* de los socios locales. Encargamos a un investigador social hacer el mapeo cultural, social y de negocios del área, y en base a sus sugerencias, hemos invitado 8 participantes para colaborar en el proyecto. 6 de ellos se quedaron y comenzamos a diseñar nuestro primer evento.

Cualquiera de los participantes invitados trabajan en el sector artístico o cultural, el grupo original ha sido compuesto por dos profesores, un arquitecto paisajista, un guardián de tienda, un desarrollador de la comunidad y un trabajador social.

Tuvimos reuniones regulares con nuestros "socios comunitarios" entre septiembre y diciembre de 2016, y tuvimos nuestro evento piloto justo antes de navidad. En el marco de 3 días de programa llamados *Re-dibujar*, nosotros organizamos la proyección a gran escala en la pared del centro comercial local, precedido por talleres dirigidos por jóvenes artistas visuales locales para niños y adultos para crear un conjunto único de imágenes, experimentando con técnicas como pintura, dibujo, collage en papel de aluminio, etc. Luego la proyección de las versiones ampliadas de estos trabajos en la pared, un espectáculo de teatro de sombras, pintura de luz y baile, actuaciones, conciertos tuvieron lugar frente al centro comercial.

Aunque el evento ha sido anunciado de antemano, en su mayoría aleatorio en audiencia, el número de espectadores fue entre 600 y 700 durante los 3 días.

Los participantes consideraron exitoso el evento piloto y decidieron organizar el evento en junio de 2017 en un nivel artístico

mayor. Al mismo tiempo una nueva pregunta surgió que no fue abordada por el participantes antes: ¿Queremos llamar la atención? (organizando un festival como evento) o ¿Queremos construir comunidad? (organizando un programa continuo). Hemos organizado un taller de evaluación de acción para la comunidad y participación de artistas.

Todos estuvimos de acuerdo en la siguiente respuesta: diferente comunidades existen en Csepel (asi que no tenemos que construirlas) , entonces si organizamos algún evento "Grande" con la contribución de diferentes grupos locales, el orgullo común puede crear comunidad y también puede atraer audiencia local.

GYARKERT

Por las actividades detalladas anteriormente, hemos logrado el primer ciclo circular de la investigación proyecto y hemos entrado en el segundo ciclo en enero del 2017.

El proyecto también se ha actualizado y desarrollado desde diferentes puntos de vista: Los miembros antiguos invitaron a nuevos

miembros, por lo que el número de activos participantes ha aumentado entre 12 y 14 personas para mayo del 2017, los participantes comenzaron a definirse a sí mismos como un grupo, ellos eligieron un nombre: ***HÉV***, de la abreviación de los suburbanos del ferrocarril, pero con otro significado (defensores locales del valor = defensores de los valores locales), los participantes eligieron un nombre para el próximo evento ***GyárKert*** (*FactoryGarden*), reflexionando sobre las dos "caras" de Csepel, el grupo tiene un logotipo y un sitio web (ambos diseñados por uno de los nuevos miembros, un diseñador gráfico local).

La primera edición de ***GyárKert*** ha sido diseñada y organizada durante una serie de reuniones regulares con socios locales y la invitación de artistas. el suyo es uno de los más importantes (y probablemente lo más peculiar del proyecto: se basa en una absoluta, horizontal y no jerárquica relación de los socios locales, los artistas participantes y el representantes del ***Festival Placc*** (más bien en el papel de iniciadores que de organizadores).

En el marco de ***GyárKert*** en junio de 2016, hemos realizado una acción teatral performativa en donde los espectadores caminaron entre

pisos privados para descubrir consecutivas escenas de la pedazo (*Flat-Adventure-Tour* by *Trainingspot, Jonas Bjerkervedt (NO), Gábor Födő*); *Tale-telling* para niños (en parques) y para adultos (en pubs); espectáculos de marionetas (*LedPuppets*); instalaciones de arte visual en el espacio público; *Tale-geocaching.Games*; Conciertos,etc.

Entre 450 y 500 espectadores han visitado los 2 días de programa de *GyárKert* (sin contar la instalación pública, que se realizó durante 3 semanas en un lugar frecuentado del distrito y vista por dos mil personas). El grupo ha evaluado el evento como significativamente más exitoso que el primero artísticamente y desde el punto de vista de la audiencia y el impacto del evento en la audiencia. Definitivamente tenemos la intención de seguir trabajando y ya comenzamos a planear una "edición de invierno" antes de navidad y una "edición de verano" en junio de 2018.

SOSTENIBILIDAD

A pesar del éxito, el grupo tiene que enfrentar la sostenibilidad del proyecto. El evento piloto y la primera edición de *GyárKert* han sido

desarrolladas gracias a *Tandem Europa* y algunas otras subvenciones, todo planteado por los organizadores de *PLACCC Festival*. Pero el programa *Tandem Europe* terminó a fines de septiembre 2017, y las donaciones no serían suficientes (*PLACCC* no recibirá apoyo dentro de 4-5 años y el municipio se ha negado a apoyar por razones políticas). Al inicio de los proyectos, hemos enfatizado la importancia de empresas locales a nuestros socios locales. Los miembros antiguos invitaron a nuevos miembros del sector empresarial (una empresa local se ha unido). Las contribuciones locales (materiales para la instalación pública, sitio para *Flat-Adventure-Tour Project*, premios para los ganadores de *Tale-Geocaching Game*), pero es crucial dar un segundo paso y recaudar fondos financieros para realizar las próximas ediciones de *Gyarkert*.

Fanni Nánay.

2.7.1.3.- RECLAMAR EL FUTURO

(re) conectando al borde de Ahora VISÕES ÚTEIS

"Reclaim the Future". Proyecto europeo que involucra a 5 grupos cooperantes:

Teatremaskinen (Riddarhyttan, un antiguo pueblo minero de Suecia);

Dirty Deal (Teatro de Letonia ubicado en el barrio Spikeri de Riga almacenes);

Compagnie des Mers du Nord (residente en Grand-Synthe, Dunkerque);

Rural Nations (Stornoway que se conecta a través de las islas escocesas)

Visões Úteis (Visiones Útiles) proyectó Oporto.

El proyecto se une a las fuerzas de las iniciativas culturales que actúan en las afueras de Europa, con el interés común de conectar el arte con la sociedad civil y las comunidades locales. Que a menudo están infrarrepresentados, en muchos aspectos debido a su carácter

descentrado. *Reclaim the Future* culmina en Bruselas, el próximo año (2018) con un evento organizado de manera colectiva con elementos de cada socio participante.

Localmente, en Campanhã, pero también evocando una dimensión global del proyecto, nos inspiramos en el tema de "líneas". Líneas que dividen territorios, distanciando comunidades. Líneas que vinculan a personas de barrios cercanos, ciudades y países. Líneas que son los caminos recorridos para buscar vidas diferentes y los hilos formados en el camino.

Tomamos el ejercicio de mapeo de Campanhã, con los gestos participativos de sus habitantes, que compartieron sus testimonios e historias vívidas. Tomamos una definición amplia del concepto de habitar para incluir sus más diversas posibilidades, no solo residir, sino también trabajar, estudiar o pasar de manera recurrente a través de un lugar específico. Al observar un anuncio del mapa que diseña líneas de vida en él, los participantes se hicieron visualmente conscientes de sus viajes individuales, su posición, su movimiento, su vinculación con un territorio.

La invitación a esta reflexión no fue inocente. Su objetivo era proporcionar un marco más amplio a las rutas personales, y una sensación más profunda de marcar un lugar y / o estar marcado por él. Buscamos conexiones en diferentes escalas, hacia una conciencia de pertenencia. Y tratamos de descubrir la necesidad muy urgente de compartir la acción colectiva para configurar lo que está por venir.

Como el inspirador arqueólogo Tim Ingold sugiere, "las líneas están en todas partes. Como criaturas que caminan, hablan y gesticulan, los seres humanos generan líneas donde sea que vayan"¹. El trabajo de la cartografía con las comunidades locales proporcionó las herramientas de visualización para el auto reconocimiento y proyección de posiciones, acciones, modos de ocupación y movilidad dentro de un territorio común. Emergiendo en una colina en Campanhã, se encuentra S. Vicente de Paulo. Un lugar de expectativa. Con vistas al río y al movimiento incesante de las carreteras y las líneas del tren.

Hoy un lugar de encanto liminal, el antiguo complejo de viviendas sociales fue demolido en 2007 y ahora (ha sido por el tiempo suficiente para sedimentar en la memoria colectiva) un terreno nostálgico vago. En

espera a través del tiempo y bajo la creciente vegetación. Con bloques de cemento que restringen el acceso al área. Bloques de cemento colocados en el (ahora difícil de distinguir) calles del vecindario. La resonancia de la imagen del terreno vago contribuye al encuadre de S. Vicente de Paulo, un pedazo de tierra urbana que se volvió extraño para el sistema urbano, como un exterior mental en el interior físico "(Solà-Morales: 1995), dentro de la ciudad, pero produciendo una especie de contra-imagen, no solo en el sentido de su crítica sino también en el sentido de su alternativa. Una zona libre, aunque herido, para el alcance de la re imaginación del devenir.

Estar juntos es la propuesta estructural de *Reclamar el futuro*. El paso nómada del proyecto por cada país está marcado por 2 a 3 días de actividades de diferentes naturalezas (como representaciones, conferencias, reuniones) y culmina con un Desfile, un evento público en el espacio público. En Campanhã, el desfile comenzó en S. Vicente de Paulo y se desenrolló a través de calles y plazas durante una tarde de julio, desplegándose en un viaje performático participativo, el resultado de meses de participación y (re) conexión de la comunidad.

El "vacío" de S. Vicente de Paulo proporcionó el espacio necesario para la reunión de las comunidades. Como prólogo del Desfile, las historias recopiladas de los antiguos residentes y las imaginaciones proyectadas del futuro creadas por los escolares, fueron (re) implantadas allí, en el lugar exacto de su formación. Contenido y lugar superpuestos por el uso de *Zappar ARtechnology*. Los símbolos de imagen asociados con *QRCode*s se pueden leer a través de teléfonos inteligentes personales, lo que permite el acceso a la experiencia de realidad aumentada. Los tiempos pasados fueron evocados por imágenes, bandas sonoras, videos, que superpusieron pasado y futuro en el borde del presente de ese lugar. Un mapa de interacción ayudó a ubicar el contenido y su lugar correspondiente de ocurrencia.

Entonces, esta (re)colocación de fragmentos de eventos de la vida real contados por sus titulares de memoria -permitía una recarga emocional del espacio. Y la tecnología de AR se adaptó a este contenido y permitió que llegara, fuerte y nítido.

La sensación de ruptura que subyace a S. Vicente de Paulo, en su memoria y en la expresión física de sus terrenos desnudos, expone un

severo acto de desgarrar de las fronteras privadas. Cuando se les preguntó sobre la razón por la que se vieron obligados a irse, los residentes respondieron constantemente: "nadie nos dijo nunca por qué".

Entonces, después de este ejercicio de visibilidad cartográfica (in), comenzó el Desfile. Con la aparición del *buffone* de la comunidad y una excavadora mecánica que hizo girar el suelo en un montón, que luego fue regado por un cantante, que luego fue levantado en el aire por la máquina, y luego cantado, comenzó el Desfile.

Y aquí cito al estudioso de arte japonés *Okakura Kakuzo*: "el arte de las líneas radica en un constante reajuste de nuestro entorno".

Inês de Carvalho

¹ Tim Ingold in *Lines: una breve historia*, 2007, p.1.

² Ignasi de Solá-Morales en "Terreno Vago" (1995), *Territorios*, 2002.

³ Ignasi de Solá-Morales en "Terreno Vago" (1995), *Territorios*, 2002.

2.7.1.4.- "PERFORMANCE DESIGN"

Compromiso social para desencadenar la coexistencia

Esta presentación discutirá la investigación en curso, conducida por la práctica, que investiga el desarrollo de nuevos métodos para el compromiso social, informados por prácticas de *Performance Design*, para desencadenar un diálogo entre usuarios y partes interesadas en espacios públicos disputados, específicamente en el lado sur de la ciudad amurallada de **Nicosia, Chipre**. El ámbito público de una ciudad se considera a menudo como un "espacio disputado" (F. Graffikin et al., 2010), sobre la base de que en todas las ciudades contemporáneas hay disputas sobre la domesticación y privatización del espacio público, y en la mayoría de ciudades hay debates en cuanto a la igualdad de uso del espacio en clase, género, edad y etnia. Sin embargo, una ciudad dividida como Nicosia, que se ocupa de estos debates a diario, también necesita negociar las reivindicaciones de territorio y de pertenencia nacional, una cuestión que agrega complejidad para el diseñador. El autor utiliza el diseño como *Performance* y los métodos derivados del

teatro inmersivo, la *Performance-Instalación y el Object Theater* para desarrollar sus métodos de participación. Durante esta presentación, se analizará una intervención diseñada y ejecutada por el autor, y se expondrá cómo el uso del diseño como desempeño constituye el método clave para el compromiso y la "coexistencia activa" en el espacio público controvertido.

INTRODUCCIÓN

El ámbito público de una ciudad se considera a menudo como un "espacio disputado" (F. Graffikin y otros 2010), sobre la base de que en todas las ciudades contemporáneas hay disputas sobre la domesticación y privatización del espacio público, y en la mayoría de las ciudades tienen debates sobre la igualdad de uso del espacio en clase, género, edad y etnia. Sin embargo, una ciudad dividida, como Nicosia (la capital de Chipre y la última ciudad dividida en Europa), que se ocupa de estos debates a diario, también necesita negociar los reclamos de territorio y de pertenencia nacional, un asunto que agrega complejidad para el diseñador. Para comprender mejor esta complejidad, debemos

conocer el conflicto étnico-nacional que tuvo lugar en Nicosia durante el siglo pasado. Después de los conflictos intercomunales o etno-nacionales en 1963, la ciudad amurallada fue dividida por las Naciones Unidas, en los barrios grecochipriota y turcochipriota con una zona de amortiguamiento, o lo que se llama la 'Línea Verde' en el medio. Como resultado de la invasión y ocupación de las tropas turcas en 1974, la ciudad amurallada cayó en decadencia y el centro que era el área más vibrante y comercial se convirtió en tierra de nadie. Los ciudadanos se sentían inseguros de estar cerca de la línea verde y desarrollaron sus negocios en las afueras del norte y el sur de la ciudad respectivamente (J. Calame et al., 2009). Después de las primeras tres décadas después de la invasión turca, la vieja ciudad desocupada estaba habitada principalmente por inmigrantes y raramente frecuentada por la mayoría de los ciudadanos chipriotas griegos.

En 1979 se inició un plan maestro (Plan maestro de Nicosia) en una reunión entre las comunidades grecochipriota y turcochipriota de Nicosia bajo los auspicios de las *United Nations Development Programme (UNDP)*. El **Plan Maestro de Nicosia (NMP)** tenía como objetivo la revitalización de la ciudad amurallada y ayudar a planificar la

ciudad de una manera que disminuyera la expansión urbana¹. Aunque todavía se está ejecutando el **NMP**, el lado sur de la ciudad amurallada de Nicosia ha sido desarrollado esporádicamente por inversores privados, lo que ha provocado la gentrificación. El centro de la ciudad amurallada no ocupada se ha convertido en la meca de las cafeterías, restaurantes y bares, lo que ha fomentado los conflictos entre los interesados y los usuarios de la zona, con *Phaneromeni Square* como uno de los ejemplos más sólidos de la zona. Este documento está dividido en cuatro secciones.

La primera sección presentará brevemente el caso de *Phaneromeni Square* y las diferentes formas de conflicto identificadas. En la segunda sección, el autor discutirá las nociones de agonismo y convivencia en espacios públicos controvertidos y el avance para examinar cómo los métodos de compromiso social desarrollados mediante el uso del *Performance Design* pueden desencadenar un diálogo entre usuarios y partes interesadas. y ayudar a lograr una 'coexistencia activa'.

DIFERENTES FORMAS DE CONFLICTO EN LA *PHANEROMENI SQUARE*.

Phaneromeni Square une las dos calles principales de la ciudad amurallada del sur. La plaza ha sido nombrada después de la Iglesia *Phaneromeni*, un punto focal dentro de la Plaza.

Panayia Phaneromeni es la iglesia ortodoxa griega más grande dentro de las murallas de la ciudad y posee tiendas, oficinas y otros edificios en la zona, siendo el más importante el extenso bloque cuadrado de tiendas y oficinas dentro de *Ledras, Liperti, Phaneromeni y Nicocleous street* (K. Keshishian 1978). El área de *Phaneromeni* ha sufrido cambios dramáticos a lo largo de los años, especialmente desde la década de 1950 en adelante, tanto en términos de infraestructura como de identidad, y se ha relacionado sistemáticamente con desarrollos sociopolíticos en la historia contemporánea de Chipre, el área de *Phaneromeni* está fuertemente vinculada a los momentos políticos importantes de la historia y los conflictos sociopolíticos que tuvieron lugar en la Plaza.

El contexto histórico y contemporáneo de la ciudad amurallada de Nicosia demuestra cómo se traduce el conflicto en el espacio y cómo el espacio está ligado a una política específica. En 1954 tuvo lugar en la Iglesia uno de los discursos más importantes de la historia chipriota del arzobispo Makarios III, como parte de una manifestación contra la colonia británica. En los años siguientes, durante la guerra de guerrillas de la **EOKA (Organización Nacional de Cazadores de Chipre)** contra la Colonia Británica (1955-1959), las manifestaciones de los estudiantes pasarían por la Plaza. Después de la invasión de las tropas turcas en 1974, el centro comercial y de ocio de Nicosia se desplazó fuera de las murallas, siguiendo la peatonalización de las principales arterias del lado sur de la ciudad amurallada de Nicosia, la "desorganización social" dominó el área. Durante los años noventa, una subcultura urbana comienza a desarrollarse en el área. Los jóvenes que frecuentaban una cafetería cercana también pasaban tiempo en la Plaza. Esto significó el comienzo de una subcultura cada vez mayor con activistas, antiautoritarismos y puntos de vista anarquistas, que usaban y todavía usan la plaza como un espacio público funcional para el ocio, el intercambio y la expresión de ideas sociales y políticas.

Tras la regeneración de la *Phaneromeni Square* en 2004, por *NMP*, el uso extensivo del espacio por parte de este grupo de jóvenes comenzó a frustrar la administración de la Iglesia, los ancianos, en su mayoría feligreses y propietarios de tiendas, que comenzaron a sentirse inseguros. En 2010, Ionas Nikolaou (en ese momento MP y actualmente el Ministro de Justicia de la República de Chipre) describió la Plaza como la 'Exarchia' de Nicosia. La comparación con el conflictivo vecindario de Atenas, Grecia (donde se alojan muchos grupos socialistas, anarquistas y antifascistas y que es vigilado perpetuamente) dio lugar a connotaciones negativas en el área de *Phaneromeni* y provocó temor entre los lugareños. En ese momento, los medios de comunicación mencionaron el área regularmente y tuvieron lugar discusiones formales con respecto a la seguridad de *Phaneromeni* (*Politis Newspaper*, 2011). Durante ese tiempo, el área fue vigilada regularmente. Un miembro de *Utopia Collectiva* y activista describió un evento de violencia que tuvo lugar en la Plaza, en 2010 entre dos policías y un grupo de jóvenes que usaban la plaza. En ese momento los jóvenes estaban teniendo una fiesta callejera en la plaza cuando la policía arrestó a dos jóvenes por posesión de drogas. Este evento fue la causa de un conflicto creado entre el grupo

de jóvenes y la Policía de motines que llegó poco después del arresto de los dos hombres (entrevista personal, abril de 2013).

La connotación negativa para la delincuencia en el área ha llevado a la autoridad local a aburguesarla a un ritmo extremadamente rápido, en un esfuerzo por disipar cualquier tipo de comportamiento antisocial, ya que a través de esos lugares abarrotados tiende a aparecer como lugares más seguros. (Van Melik y otros, 2007, pp. 25-42). Una acción que la socióloga urbana Sharon Zukin llama "pacificación por *capuchino*" o "domesticación por *cappuccino*", para describir espacios públicos, que han sido recapturados por la clase media a expensas de otros usuarios (S. Zukin, 1995). Siguiendo el curso de la gentrificación: viviendas renovadas, nuevos espacios de consumo y residentes de clase media (F. Tonkiss 2005), en los últimos tres años se han abierto nuevas cafeterías, restaurantes y bares en la plaza *Phaneromeni* y en las dos calles principales vecinas, *Onasagorou Street* y *Ledra Street*.

La apertura de las primeras cafeterías en la plaza fue una gran amenaza para los grupos activistas, que colgarían pancartas en las paredes de los edificios circundantes, lo que expresaba su oposición al

desarrollo continuo de la zona. *Van Melik y col. (2007, pp. 25-42)* discuten cómo cambian las necesidades de los ciudadanos con respecto al espacio público a medida que cambian su comportamiento y condiciones de vida y cómo la creciente distinción de estilos de vida puede dar lugar a conflictos entre usuarios del espacio público. Además, *Ali Mandanipour* señala que los espacios públicos están sujetos a una competencia seria entre las partes interesadas en un vecindario, ya que cada grupo intenta dominar y apropiarse del espacio.

"El espacio público es un recurso limitado, la competencia crea tensión, miedo y amenaza, mostrando la fragmentación social que está atrapada dentro del vecindario. Se pueden identificar dos tipos de competencia para los espacios públicos de un vecindario: competencia para el uso y competencia para el desarrollo ".³

Ambos tipos de competencia son evidentes en *Phaneromeni Square*. El grupo de activistas, anarquistas y antiautoritarios está planteando inquietudes con respecto al desarrollo continuo de la zona, destacando el hecho de que en un futuro cercano la Plaza (y su lugar de reunión) ya no existirá, ya que las cafeterías se han apoderado de la

mayoría del espacio público con sus muebles. El Municipio, en un esfuerzo por limitar a las cafeterías de tomar el espacio público de la Plaza, ha dibujado una línea discontinua roja a través de la *Phaneromeni Square* y las dos arterias principales de la zona, *Onasagorou Street* y *Ledra Street*; los muebles de la cafetería deben permanecer dentro de la línea roja. El espacio privado del público ahora está claramente marcado en las arterias principales del lado sur de la ciudad amurallada. Jane Jacobs señala los caracteres activos de las fronteras en la ciudad y continúa enfatizando cómo las fronteras físicas no solo indican divisiones en el espacio sino que ayudan a constituir las (F. Tonkiss, 2005). La teoría de Jacob se hace evidente en el caso de *Phaneromeni Square*, ya que los bancos públicos, que habían quedado en el lado de la cafetería, fueron retirados poco después de su establecimiento y reemplazados por los muebles de la cafetería. Además de la línea roja, la Iglesia ha creado un borde físico más en la Plaza, con sus puertas que están cerradas durante las horas de la tarde. Esta acción ha creado un conflicto entre los usuarios de la plaza y la iglesia, ya que se sienten excluidos de un espacio históricamente público, ya que el cementerio de Chipre siempre ha sido el principal espacio público de un vecindario. David Harvey (2008, pp. 32) indica que, "vivimos cada vez más en zonas

urbanas divididas y propensas a conflictos", ya sea que eso signifique economía y clase dividida, género divididos o étnicamente divididos (F. Graffikin et al, 2010). Esta división se traduce espacialmente en nuestras ciudades con áreas protegidas CCTV y fortificadas, espacios públicos privatizados y comunidades cerradas (D. Harvey, 2008, M. Carmona, 2010). En la última década, la mayoría de los "lugares públicos" que se han construido en Europa son, de hecho, privados, basados en tiendas, cafeterías, centros financieros y apartamentos, con reglas claras sobre quién está, o no está permitido, en y qué pueden hacer allí (A. Minton, 2009). Aunque *Phaneromeni Square* no es un espacio público de propiedad privada, en los últimos tres años ha ganado las características de ese tipo de espacio.

Los cambios que han tenido lugar *Phaneromeni Square* han creado una serie de conflictos urbanos entre los diferentes grupos que usan Square y Stakeholders (Politis, 2011). Los nuevos propietarios de *coffeeshop* están en constante conflicto con las autoridades locales, ya que están tratando de ganar más espacio fuera de sus tiendas y esparcir sus mesas y sillas. Tanto la autoridad local como la administración de la iglesia han acusado a los grupos de activistas, anarquistas y

antiautoritarios por los vandalismos en el área y por no respetar a la Iglesia. Los activistas, anarquistas y antiautoritarios critican a la autoridad local y a la Iglesia por ceder el espacio público a los dueños de las cafeterías y al mismo tiempo sienten que han sido recludos y expulsados de un espacio público. Los jóvenes de estos grupos creen que el desarrollo repentino de la plaza es el resultado del esfuerzo de la autoridad local para alejar al grupo de la plaza. La batalla por la plaza entre los numerosos interesados y los ciudadanos está creando nuevas tensiones y conflictos sociales y se podría argumentar que esto ha resultado en una división entre los Nicosianos; un tipo diferente de 'zonas de amortiguamiento'. Este análisis se basa en el uso metafórico de la frase "zonas de amortiguación" (véase la página 7) y en la definición de David Goldberg, que es la forma en que el espacio urbano puede segregar y difundir la sociedad, para estresar la segregación social en la zona.

COEXISTENCIA ACTIVA

Estas nuevas «zonas tampón», o zonas de segregación, que se han creado en *Phaneromeni Square*, como resultado de su gentrificación reciente, plantean la cuestión de la «coexistencia activa»:

¿cómo pueden estos diferentes grupos coexistir activamente en la plaza?

El autor define brevemente el término "convivencia activa" como la acumulación y la interacción constructiva de los ciudadanos en los espacios públicos. Para entender mejor el término "convivencia activa", debemos mirar primero el espacio público y lo que ofrece a una ciudad y a su sociedad. Cuando Sharon Zukin (1995) discutió la importancia de los espacios públicos, señaló que son el sitio principal de la cultura pública. Son los lugares donde los extraños se encuentran pero también constituyen una arena para la negociación continua de los límites y los marcadores de la sociedad humana. Las ciudades permiten la interacción y la conexión [fortuita y / o intencional] entre personas; Tonkiss (2013, p.54) los ve como "[...] excelentes redes de comunicación, con una gran capacidad para retransmitir y amplificar lo que circulan, ya sea información, gérmenes, virus o disturbios". Por lo tanto, la ciudad y más específicamente, los espacios públicos pueden actuar como herramientas para la interacción y para la "coexistencia activa" de la sociedad civil. Además, los espacios públicos o espacios cívicos no pueden ser estáticos (C. Cumberlidge et al., 2007) y deben ser capaces

de dejar espacio para el debate, el intercambio y la multiplicidad. Por lo tanto, la planificación es fundamental para la resolución de un conflicto en la ciudad, ya que el espacio puede facilitar el conflicto general, y la planificación es el principal instrumento para la conformación social (Graffikin et al., 2010). S. A Bollens (2012) discute cómo las estrategias y políticas urbanas que pueden mejorar la experiencia de la ciudad, podrían ayudar a manejar el conflicto en ciudades polarizadas y ayudar a crear una coexistencia mutua entre los ciudadanos.

El término coexistencia se define como el estado de existencia conjunta generalmente por medios pacíficos (C. Couild, 19887, C. Cumberlidge et al., 2007). La coexistencia bien puede ser pasiva, una forma básica de asociación urbana, que es el proceso de interacción dentro del entorno urbano, que puede aparecer como disociación (F.Tonkiss, 2005), que nos permite simplemente coexistir sin interacción. Con la gran cantidad de otros ciudadanos que usan o pasan por el mismo espacio que nosotros. El autor utiliza el término "coexistencia activa", en lugar de simplemente la coexistencia, ya que examina las formas en que los espacios urbanos y más específicamente los públicos pueden facilitar la interacción y el éxito entre extraños. Además, la nueva

definición de "coexistencia activa" está respaldada por las teorías de Chantal Mouffe sobre agonística y política. Mouffe (2013) describe lo "político" como la dimensión del antagonismo que puede tomar diferentes formas y emerger en diversas relaciones sociales. Esta dimensión, según Mouffe, nunca puede ser eliminada. La noción de lo político puede permitirnos comprender el enfoque agonístico del espacio público, a través del cual el autor argumenta que se puede lograr una "coexistencia activa". Siguiendo el enfoque agonístico, el espacio público es donde "[...] se confrontan puntos de vista conflictivos sin posibilidad de una reconciliación final" (C. Mouffe, 2013, p.92).

Volviendo a *Phaneromeni Square*, y el temor a la privatización del espacio público, debido al reciente *coffe creep* y los incidentes de eliminación de mobiliario público por parte de las autoridades locales, esta investigación argumenta que existe una estrecha conexión entre la creación de lugares y el "activo" coexistencia, y cómo cuando el primero se logra con éxito puede acomodarse a este último. Mandanipour (2010) enfatizó cómo los espacios públicos pueden unir a las personas y ayudar a mejorar la calidad de vida en un vecindario que es, cuando el diseño responde a las necesidades de los usuarios y puede ser utilizado para

diferentes propósitos. Lynch (1960) define el lugar como un entorno bien organizado y al mismo tiempo poético y simbólico. La noción de lugar de Lynch acomoda a los individuos y su sociedad compleja, así como sus aspiraciones, cultura y tradición histórica. Lynch señala que cuando se logra un sentido de lugar, mejora cada actividad humana y alienta su desarrollo basado en narraciones y recuerdos personales. Tal sentido del lugar se logra a través de la combinación exitosa del entorno físico y la cultura vivida, el patrimonio de un área, los valores locales de la comunidad y el depósito del rastro de memoria. Por lo tanto, sentido el lugar y la identidad pueden llevar a una placentera creación de lugares (C. Cumberlidge et al., 2007). G. Varna et al. Nos habla de cómo las "variadas formas de transición" entre estar solo y estar juntos pueden desaparecer si falta la actividad en los espacios [espacios abiertos / públicos] entre edificios, en base al argumento de Gehl sobre cómo el diseño apoya las interacciones en lo urbano. La siguiente sección discutirá cómo los métodos de diseño de desempeño pueden usarse para lograr una coexistencia activa.

PERFORMANCE DESIGN Y EL COMPROMISO SOCIAL PARA DESENCADENAR LA CONVIVENCIA ACTIVA

Esta investigación utiliza aspectos del campo *Performance* para desarrollar nuevos métodos de compromiso social, para lograr una 'coexistencia activa' en espacios públicos controvertidos, mediante la activación de un diálogo entre usuarios y partes interesadas, en la ciudad amurallada del sur de Nicosia. En esta sección, presentaré brevemente la noción de *Performance Design* contemporáneo como se usa en el teatro post-dramático (Lehman, 1999) y las formas de performance y teatro que han surgido de él. Luego pasaré a discutir el concepto de *Performance Design*, un movimiento relativamente nuevo que se ha creado a partir de los diseñadores de *Performance* y se ha presentado y discutido durante las dos últimas cuatrienales de Praga. Analizaré cómo el *Performance* y otras formas de teatro post-dramático son adoptados por esta investigación y usados para desarrollar nuevos métodos para el compromiso social.

Susan Bennett (p.8, 1997) señala que el teatro en términos muy prácticos enseña y recuerda a la audiencia sus códigos de conducta y sus

reglas de convivencia social. El *Performance* se puede entender como la práctica contemporánea de la escenografía, que diseña un espacio así como la experiencia de la audiencia, con el objetivo principal de ayudar a contar la historia, pero también crea circunstancias para que la audiencia interactúe. Thea Brejzek (2011) indica que el diseño de performance contemporáneo es esencialmente para la creación del espacio. Brejzek (2011, p.16) argumenta que "el espacio es una red dinámica de temporalidades, y siempre somos parte de una construcción social, cultural y política" y concluye que la práctica del diseño de desempeño "puede redefinirse como la práctica de construir el espacio social en una creación y rehacer constantes del espacio-tiempo de acuerdo con una narrativa intencionada y/o en evolución".

Podríamos argumentar que el argumento de Brejzek se produce a partir de las concepciones del teatro post-dramático, un término introducido por primera vez por Hans-Thies Lehman, en 1999 (Carlson, 1999). En el teatro post-dramático, el texto literario y su historia tienen un papel secundario y la narración a menudo se presenta en fragmentos, que el usuario / audiencia debe montar y activar interactuando con el evento para crear un significado (Szatkowski, 2015). A través de la noción

de teatro post-dramático, una variedad de campos han surgido en los últimos veinte años, como el paseo o el teatro inmersivo, una forma teatral establecida por *Punchdrunk Theatre Group*, en que el público se mueve libremente en el espacio y puede interactuar con el entorno escénico y los artistas intérpretes o ejecutantes. En el teatro inmersivo, las fronteras entre la ficción y la realidad desaparecen. De manera similar al teatro de paseo, tenemos performance - instalación, una forma teatral que surgió en Alemania, posicionándola como el equivalente teatral de instalación-arte (Carlson, 1999). Finalmente tenemos el teatro de objetos, en el que los objetos tienen el mismo estatus que las palabras habladas.

En las tres formas presentadas anteriormente, a menudo el diseño en sí mismo, se convierte en el actor y cuenta la historia. Este ya no es el diseño de escenografía o performance tradicional. Esto es lo que llamamos *Performance*. Utilizo el diseño como performance y las herramientas derivadas del teatro inmersivo, la performance-instalación y el teatro de objetos, para desarrollar los métodos de participación social. Para entender los métodos que se están desarrollando, usaré el ejemplo de una intervención llamada: *sit.move.play*, que diseñé y entregué en la plaza. Utilizando la narrativa de *Phaneromeni Square*

(recientemente aburguesado, con miedo a la privatización y los conflictos alrededor del área) como la unidad principal, pude crear una actuación con el diseño como actor principal. Al establecer el escenario y el uso de los objetos, puedo contar la historia e involucrar y transformar a la audiencia de "espectador" a "hacedor" (Figura 2). Esta es una práctica adoptada a partir de los sucesos de 1960 y las piezas teatrales que invitaron a la audiencia a participar en una actuación. En este punto, también adopto el "actor-actor" de Augusto Boal, durante el cual el público se convierte en parte de la presentación y tiene el poder de contribuir a la narración (A. Boal, 2008). La participación y el compromiso de la audiencia permitirán producir meta narrativas. Una meta-narrativa, es una "narrativa que enmarca las narrativas que encierra y frecuentemente comparte elementos diegéticos con ellas: comparten [...] el mismo mundo". En este caso, las meta-narrativas producidas por los "actores de aspecto" constituyen las 5 ideas sobre los conflictos entre los diferentes grupos y partes interesadas en la *Phaneromeni Square*.

Diez sillas de cafetería tradicionales se colocaron en el centro de la plaza, siguiendo el patrón de que las sillas están preparadas para el juego "sillas musicales" (Figura 3). Este juego en particular fue elegido

para la Intervención No. 2, ya que la configuración es algo familiar y reconocible para todos. A cada presidente se le dio un colorido globo de diálogo que decía: "Bienvenido a *Phaneromeni*. Puedes moverme, seguir el sol o la sombra. Pero no puedes llevarme a casa contigo. Oh! Y no olvide marcar mi nueva posición con la tiza que puede encontrar en el sobre que cuelga en mi espalda "(Figura 4). A través de esta intervención temporal, el diseñador anticipó que desencadenaría una forma de "coexistencia activa" y desataría un diálogo sobre lo público de la Plaza. El dibujo de tiza creó un diagrama físico en la Plaza, del flujo de la silla y, al mismo tiempo, proporcionó un sentido de juego a la intervención. En el mismo sobre, el público podría encontrar un volante, que presentó el proyecto y planteó los objetivos de la intervención.

INTERVENCIÓN NO. 2: HERRAMIENTAS DE PARTICIPACIÓN

INTERVENCIÓN COMO *PERFORMANCE*

A través de *sit-move-play*, el autor eligió el juego para contar la historia de la falta de publicidad en *Phaneromeni Square*, tal como lo dijo la audiencia comprometida de la primera intervención (suerte del

mobiliario público, incapacidad de usar el espacio público). El escenario se convirtió en una instalación de una silla familiar de todos los chipriotas, que se encuentra en las cafeterías tradicionales, pero también en nuestras cocinas. Las sillas también sirvieron como accesorios, así como las burbujas del discurso, las tizas y el volante que describe el proyecto, a través del cual el público participó y participó en la intervención.

INVITACIÓN Y PARTICIPACIÓN

Como se mencionó anteriormente, cada silla tenía un bocadillo de color amarillo brillante, que invitaba a los transeúntes a mover la silla en la plaza, de acuerdo con el lugar donde les gustaría sentarse y al mismo tiempo les pedía que dibujaran un bosquejo de la nueva posición de la silla. Personificando la silla y dándole una voz, que dirigía directamente a cada persona individualmente, la hacía más accesible y los visitantes sentían que les hablaba y así tenían la libertad de usar y disfrutar los muebles. Además, un volante A5 presentó el proyecto y los objetivos de la intervención.

TEMPORALIDAD

Las sillas de *sit.move.play* fueron elementos individuales en la Plaza, que se podían mover a cualquier lugar del espacio. Esta elección se hizo conscientemente ya que era importante para los usuarios y partes interesadas en la Plaza sentir que su espacio no estaba siendo invadido y al mismo tiempo esta característica tranquilizó a las autoridades locales y a la Iglesia de que el espacio público fue respetado y no asumido permanentemente.

COMODIDAD Y SENTIDO DE CONFIANZA

El autor optó por utilizar las sillas de cafetería tradicionales, que es un mueble familiar para todos y al mismo tiempo ampliamente utilizado en la zona. Además, las sillas se instalaron de una manera que recordaba a las sillas musicales del juego, lo que una vez más proporcionó una sensación de familiaridad al público y, por lo tanto, facilitó la intervención.

INCENTIVO

La intervención ofreció a los transeúntes una alternativa a sentarse en los cafés y la libertad de mover las sillas a cualquier lugar de la Plaza. Además, la pequeña cantidad de muebles públicos en la plaza y el hecho de que las sillas eran algo nuevo y lúdico actuaban como un incentivo para la audiencia comprometida.

AUTORÍA

A lo largo de esta intervención, el público tuvo la libertad de mover las sillas a cualquier parte de la Plaza y crearon sus propios patrones en el espacio con los contornos dibujados con tiza, y las sillas permanecieron en esa posición hasta que otro transeúnte las moviera.

RESULTADOS

La intervención fue exitosa en general hacia sus objetivos, ya que aproximadamente 70 transeúntes se detuvieron, leyeron las nubes del discurso y decidieron moverlas y dibujar en el piso y luego seguir

adelante, o de hecho las usaron para sentarse y disfrutar del sol. Los niños encontraron bastante divertido mover las sillas y dibujar en el suelo la nueva posición que les darían siempre. Esto demuestra que, de hecho, una apariencia más amigable de la Plaza puede alentar a los usuarios de café a utilizar el espacio público para el ocio en lugar de los cafés. Como se mencionó anteriormente durante la intervención, algunos de los asistentes se acercaron e introdujeron en el proyecto más y se les preguntó por qué eligieron sentarse en las sillas y lo que pensaban de la intervención. Diez participantes dijeron que querían un lugar donde sentarse para comer, leer o disfrutar del sol y las sillas estaban en el lugar correcto en el momento correcto. También es importante señalar que las sillas actuaron como un medio de interacción entre los visitantes de la plaza y los usuarios, ya que las personas se preguntaban mutuamente sobre la intervención y los que estaban sentados allí durante un tiempo explicaron a los recién llegados (Figura 5).

CONCLUSIÓN

Manzini (2014) discute la importancia de un diseñador y cómo pueden actuar como "desencadenantes" para iniciar nuevas conversaciones sociales; los diseñadores pueden operar como factores clave diseñando

y diseñando para las comunidades. Mediante el uso de la creatividad, los diseñadores pueden "hacer que las cosas sucedan" y, por lo tanto, desarrollar y sostener aún más la conversación social en el lugar: crear y desarrollar lo urbano. La reurbanización de los espacios públicos de la vieja ciudad desocupada de Nicosia debería utilizarse como una oportunidad para la práctica innovadora en la creación de lugares en Chipre. Esta investigación y en el contexto del sitio de investigación, el diseñador se convierte en un "disparador" del compromiso social y la innovación social. Al mismo tiempo, esta investigación señala la postura política del diseñador, al facilitar la "coexistencia activa" en espacios públicos controvertidos: a través de los métodos de "desencadenar" el compromiso social, el diseñador invita a la sociedad civil a involucrarse y expresar sus preocupaciones. a través de intervenciones performativas temporales. A través de esto, el diseñador canaliza el antagonismo y produce una ruta a través del cual se puede jugar. Las voces de la sociedad civil comprometida son diseminadas por el diseñador. Al dar voz a la sociedad civil podemos lograr un intercambio democrático y desalentar la pasividad. Además, se pueden lograr nuevas ideas, conceptos y cambios físicos.

Marina Hadjilouca

3.2.- DISEÑO DE LAS INSTALACIONES DE PERÚ / LAURIN LEÓN

3.2.1.- OBJETOS DE ENERGÍA PERPETUA / PRAGA, 2019

3.2.1.1.- DESIERTOS EN EL SUR DEL PERÚ

La región sudamericana posee un complejo legado cultural e histórico común a pesar de encontrarse fragmentada políticamente, en un contexto de hegemonía globalizada y dependiente. Poblaciones divididas en el imaginario mediático que vulnera permanentemente su incipiente identidad. Procesos de desnacionalización y desarraigo gradual, inhiben a la población, dentro de un sentimiento progresivo de desafección local.

Tal herencia histórica opera cual borde poroso o límite relacional. Civilizaciones agrarias con urbanismo incipiente en la vertiente oeste americana que supieron administrar los recursos que le ofrecía el agreste desierto. Áridas condiciones climáticas que por ironía conservan intacta toda manifestación cultural subyacente. Es en los desiertos de Paracas,

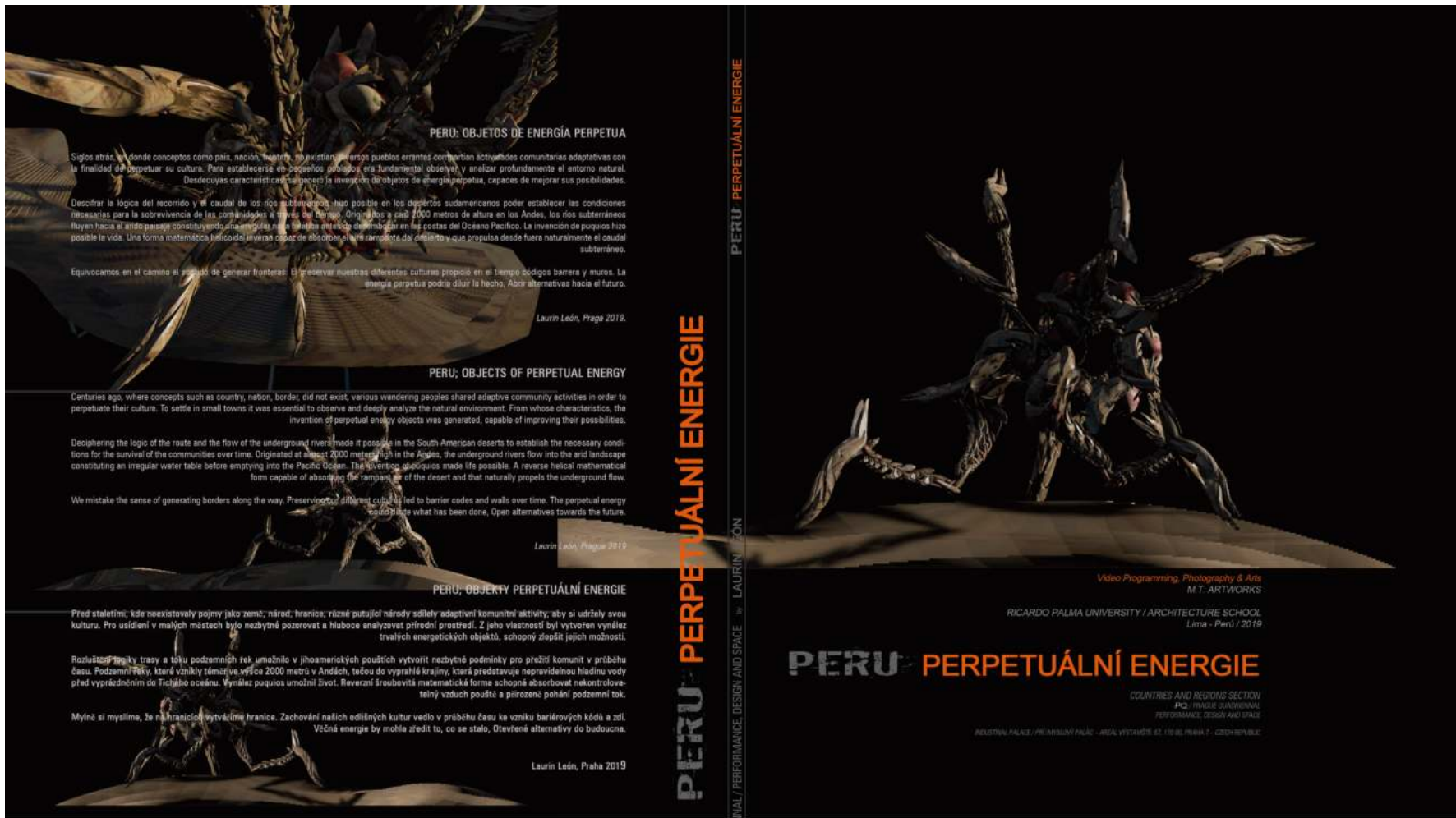
Ica, Ocucaje, Palpa y Nasca en donde se desarrollaron complejos sistemas de organización orientando las actividades comunitarias hacia la elaboración de diversas formas de aprovechamiento de recursos, cuyo principal objetivo es sobrevivir.

3.2.1.2.- SOCIEDAD NO CLASISTA

Podríamos asociar las enormes líneas, geoglifos y petroglifos de nuestra región a profundas demarcaciones que anteponen diversidad cultural. Territorios separados en la extensión de sus trazos, describiendo encuentros ceremoniales y objetos simbólicos de culto, el recorrido de los astros, los límites entre las diversas comunidades y representaciones múltiples dentro de un contexto de intercambio comercial y festividad. Líneas divisorias y excluyentes. Sociedades primitivas estratificadas. Grupos sociales claramente divididos. Guerras territoriales, rituales violentos, poder y control.

Recientes investigaciones nos hablan de una sociedad jerarquizada dividida, pero en donde los objetos eran compartidos indistintamente por toda la comunidad; edificaciones, objetos cerámicos

PQ PERU 2019: OBJETOS DE ENERGÍA PERPETUA
PQ PERÚ / Cuadrienal de Diseño y Espacio



PERU: OBJETOS DE ENERGÍA PERPETUA

Siglos atrás, en donde conceptos como país, nación, frontera, no existían, varios pueblos errantes compartían actividades comunitarias adaptativas con la finalidad de perpetuar su cultura. Para establecerse en pequeños poblados era fundamental observar y analizar profundamente el entorno natural. Desde cuyas características surgió la invención de objetos de energía perpetua, capaces de mejorar sus posibilidades.

Descifrar la lógica del recorrido y el caudal de los ríos subterráneos hizo posible en los desiertos sudamericanos poder establecer las condiciones necesarias para la supervivencia de las comunidades a través del tiempo. Originados a casi 2000 metros de altura en los Andes, los ríos subterráneos fluyen hacia el árido paisaje constituyendo una irregular mesa que desemboca en las costas del Océano Pacífico. La invención de poquitos hizo posible la vida. Una forma matemática helicoidal invierte capas de absorción del desierto y que propulsa desde fuera naturalmente el caudal subterráneo.

Equivocamos en el camino de generar fronteras. El preservar nuestras diferentes culturas propició en el tiempo códigos barrera y muros. La energía perpetua podría diluir lo hecho. Abrir alternativas hacia el futuro.

Laurin León, Praga 2019.

PERU; OBJECTS OF PERPETUAL ENERGY

Centuries ago, where concepts such as country, nation, border, did not exist, various wandering peoples shared adaptive community activities in order to perpetuate their culture. To settle in small towns it was essential to observe and deeply analyze the natural environment. From whose characteristics, the invention of perpetual energy objects was generated, capable of improving their possibilities.

Deciphering the logic of the route and the flow of the underground rivers made it possible in the South American deserts to establish the necessary conditions for the survival of the communities over time. Originated at almost 2000 meters high in the Andes, the underground rivers flow into the arid landscape constituting an irregular water table before emptying into the Pacific Ocean. The invention of poquitos made life possible. A reverse helical mathematical form capable of absorbing the rampant arid of the desert and that naturally propels the underground flow.

We mistake the sense of generating borders along the way. Preserving our different cultures led to barrier codes and walls over time. The perpetual energy could dilute what has been done, Open alternatives towards the future.

Laurin León, Prague 2019.

PERU; OBJEKTY PERPETUÁLNÍ ENERGIE

Před staletími, kde neexistovaly pojmy jako země, národ, hranice, různé putující národy sdílely adaptivní komunitní aktivity, aby si udržely svou kulturu. Pro usídlení v malých městech bylo nezbytné pozorovat a hluboce analyzovat přírodní prostředí. Z jeho vlastností byl vytvořen vynález trvalých energetických objektů, schopný zlepšit jejich možnosti.

Rozluštění logiky trasy a toku podzemních řek umožnilo v jihoamerických pouštích vytvořit nezbytné podmínky pro přežití komunit v příběhu času. Podzemní řeky, které vznikly téměř ve výšce 2000 metrů v Andách, tečou do vyprahlé krajiny, která představuje nepravidelnou hladinu vody před vyprázdněním do Tichého oceánu. Vynález poquitos umožnil život. Reverzní šroubovitá matematická forma schopná absorbovat nekontrolovatelný vzduch pouště a přirozeně pohání podzemní tok.

Mýlní si myslíme, že na hranicích vytváříme hranice. Zachování našich odlišných kultur vedlo v průběhu času ke vzniku bariérových kódů a zdí. Věčná energie by mohla zředit to, co se stalo. Otevřené alternativy do budoucna.

Laurin León, Praha 2019

Video Programming, Photography & Arts
M.T. ARTWORKS

RICARDO PALMA UNIVERSITY / ARCHITECTURE SCHOOL
Lima - Perú / 2019

PERU - PERPETUÁLNÍ ENERGIE

COUNTRIES AND REGIONS SECTION
PQ - PRAGUE QUADRIENNIAL
PERFORMANCE, DESIGN AND SPACE

INDUSTRIAL PALACE / PRÁŽSKÝ PALÁČ - ARÁL VYSTAVIŠŤI: ST. 1500, PRAHA 7, CZECH REPUBLIC

PQ Prážské Quadriennale
scénografie a divadelního
prostoru
Prague Quadrennial
of Performance Design
and Space

PQ Prážské Quadriennale
scénografie a divadelního
prostoru
Prague Quadrennial
of Performance Design
and Space

by LAURIN LEÓN
Architectural Project Leader

FOTOGRAFÍAS Y ARTES GRÁFICAS: LAURIN LEÓN

y textiles que en su compleja fabricación no estaban condicionados a posición social alguna como en otras culturas del pasado. Difícilmente, el estudio por tipologías nos permite analizar dichos objetos.

“...porque todos estos conocimientos, sobre movimientos de cardúmenes de peces, comportamiento de aves, ciclos de plantas,...forman parte del conocimiento de la mayoría de sus hombres adultos. Éste saber se transmite en forma de mito, con soporte del ritual y con soportes materiales que sirven para realizar este ritual. ...la producción de imágenes y objetos que hoy consideramos suntuarios no estuvo destinada a aumentar la distancia entre la elite y el pueblo. Se ha demostrado que los pobladores de pequeñas aldeas, los que trabajaban en minas de hemetita, tuvieron acceso a la cerámica decorada en contradicción con el concepto de la “cerámica de elite”. Está hasta en el contexto domestico más pobre. ...Es una sociedad estratificada y jerarquizada, pero no una sociedad de clases...Hay que buscar los paralelos, las similitudes, pero también diferencias de otros universos

culturales. Tenemos que encontrar metodologías que nos permitan entender las imágenes, y también sus contextos arqueológicos conforme a los conceptos y reglas con las que fueron concebidas.”

Krzysztof Makowski (agosto, 2017)

Lo real y lo sobrenatural en las iconografías Paracas y Nasca

¿Cómo se construyen los significados?

3.2.1.3.- REAL Y SOBRENATURAL FUSIONADOS

Representación occidental realista, contextual que dramatiza a partir de la descripción múltiple de características y estímulos que generan la idea de un lugar o un episodio narrativo.

Interpretar la extensa y compleja iconografía Paracas-Nasca se hace tarea difícil porque nos estamos refiriendo a una forma narrativa diferente a la utilizada en la costa norte de la región (más similar al arte secuencial de episodios específicos). En estos objetos podemos ver en paralelo una variedad de representaciones asociadas. Multiplicidad de

episodios que describen diversidad atemporal. Representaciones que podrían describir cronológicamente el proceso de las labores agrarias en la región y su relación con la posición de los astros y las estrellas. Múltiples personajes sobrenaturales con rasgos animales procedentes de diversas regiones nos podría estar describiendo las características de su lugar de procedencia (valles, montañas, costa o jungla). La acción misma que se desarrolla en la escena pareciera ser evidencia de especificidad en el tiempo.

“...si en Moche se representan muy a menudo por separado la dimensión humana; el mundo de los vivos y por separado se representa la dimensión sobrenatural, lo que pasa con deidades y ancestros. En Nasca estas dos dimensiones están completamente confundidas. ”

Krzysztof Makowski (agosto, 2017)

Lo real y lo sobrenatural en las iconografías Paracas y Nasca

¿Cómo se construyen los significados?

No existen representaciones de soberanos o de hechos históricos, todas son representaciones sobrenaturales simbólicas.

3.2.1.4.- PUQUIOS EN EL DESIERTO

Diversidad de objetos hallados a lo largo del tiempo en las proximidades y dentro de los acueductos subterráneos conocidos por los pobladores como puquios, han permitido a los arqueólogos suponer que la creación de este intrigante e ingenioso sistema de regadío habría acontecido entre el periodo intermedio y tardío de la Cultura Nasca. La existencia de asentamientos humanos en los valles de la zona media como Las Trancas, Totoral o Pangaravi, solo era posible utilizando estos particulares dispositivos, que permitían distribuir el agua hacia los campos de cultivo en épocas de escasez de lluvias en el valle alto (cinco de cada siete años). Incluso hay evidencia en zonas bajas del valle como Pueblo Viejo de su utilización desde los inicios de la Cultura Nasca (Orefici y Drusini 2003). Con el transcurrir de los siglos vendrían tiempos de total dependencia del agua subterránea, en paralelo a la formación de grandes asentamientos pertenecientes al periodo Nasca Tardío.

En su recorrido hacia el océano, la napa freática se aproxima a la superficie y se une al río principal en la zona cercana a Cahuachi (centro teocrático nasca) debido a la poca profundidad. En todo este cauce, se encuentran seis puquios en actual uso. En el Valle medio -de uno de sus

tributarios, río Aja- hay 16 puquios de profundidades variadas. La mayoría también en actual funcionamiento. En el valle alto de Tierras blancas, Las Trancas y Taruga, los puquios en su mayoría han sido modificados o han desaparecido. Muchos de los mismos tienen una muy pobre dotación debido al abandono. Aquí se encuentran los famosos observatorios o chimeneas de Cantaloc cuya forma regular de excavado helicoidal es la que ha venido a caracterizar en general este tipo de tecnología ancestral, hasta hoy eficiente.

Con imágenes captadas desde el espacio por satélites, la investigadora italiana Rosa Lasaponara, del Instituto de Metodologías para Análisis Ambiental IMAA, ha manifestado a BBC en el año 2016 que los puquios eran un sofisticado sistema hidráulico construido para recuperar agua de los acuíferos subterráneos y que transformaron la inhóspita región. La forma helicoidal captaba los vientos que entraban a los canales y eso forzaba al agua a fluir a través del sistema. "Los puquios fueron el proyecto hidráulico más ambicioso de la región de Nasca y proveían agua durante todo el año, no sólo para la agricultura e irrigación sino también para necesidades domésticas".

Según sus estudios, el pueblo de Nasca no tenía sistema de escritura y sorprende la existencia de esta tecnología en la región entre el año 1.000 a.C. y el año 750 de nuestra era. "Eso significó una dependencia regular del abastecimiento de agua durante siglos, en una de las zonas más áridas de la Tierra. Es probable que el mantenimiento fuera un sistema de colaboración socialmente organizado, similar al adoptado por la construcción de las famosas líneas de Nasca, que en algunos casos están claramente relacionadas a la presencia de agua", afirma.

3.2.1.5.- K.H.O.N

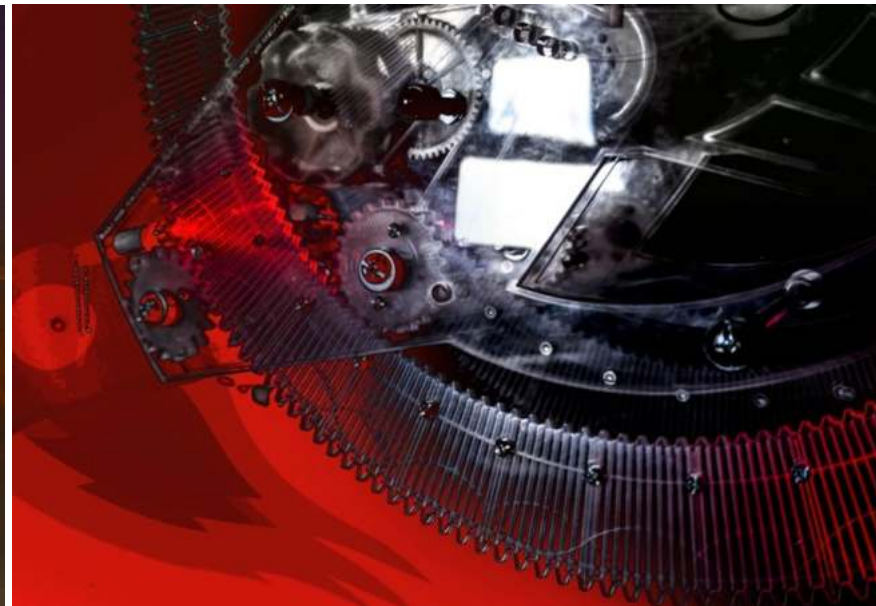
Dispositivo mecatrónico que representa a la gran entidad divina que según nuestras culturas antiguas precedió a los dioses humanoides y que habría creado todo lo concerniente a su existencia. "*kinematický a hierarchický nomádský organismos*" (K.H.O.N)

Rosa Lasaponara, "Antiguo Mundo Nasca: Nuevos Conocimientos de Ciencia y Arqueología" 2016.

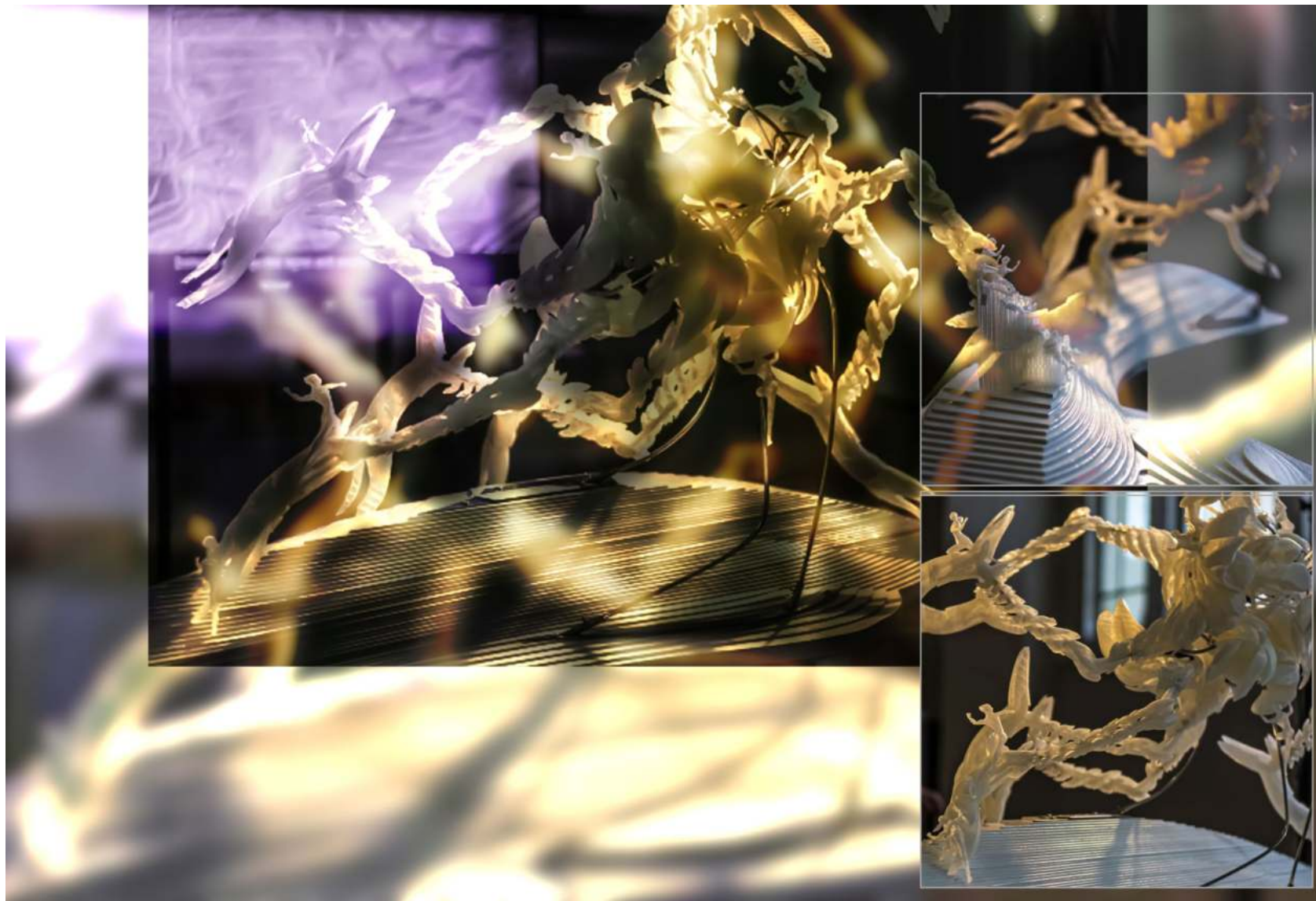
PQ PERU 2019: OBJETOS DE ENERGIA PERPETUA
PQ PERÚ / Cuadrienal de Diseño y Espacio



FOTOGRAFÍAS Y ARTES GRÁFICAS: LAURIN LEÓN



FOTOGRAFÍAS Y ARTES GRÁFICAS: LAURIN LEÓN



FOTOGRAFÍAS Y ARTES GRÁFICAS: LAURIN LEÓN

3.2.2.- PERÚ: FUTURO ANCESTRAL / PRAGA, 2015

3.2.2.1.-PARACAS Y NASCA

Los llamados “Cabezas alargadas” de la Cultura Paracas del Perú formaron parte de una civilización enigmática, entre otras sociedades ya extintas que habitaron las regiones desérticas de la costa peruana con una antigüedad que supera los dos mil años A.C. Sociedades teocráticas ancestrales de la región que alcanzaron célebre fama mundial. Tanto por sus construcciones de arquitectura en barro, la creación de sistemas de irrigación, textilería, cerámica, así como también por la elaboración de instrumentos musicales que sorprenden hoy por su elevada sofisticación.

Otra Civilización importante de la región es la Cultura Nasca, que también ajena a la idea de país, nación, frontera o a todo concepto presente sobre identidad y globalización, desarrolló particulares sistemas de interacción social que involucraban el trazado de geoglifos y petroglifos de gigantescas proporciones, que solo son distinguibles desde el cielo y que según estudios recientes habrían oficiado como

grandes teatros abiertos, capaces de albergar grandes cantidades de visitantes procedentes de regiones muy distantes. Habiendo tenido esta zona desértica gran influencia en toda América.

Dibujos trazados en la arena del desierto que se han conservado hasta hoy intactos y que alcanzan, en el caso de las representaciones simbólicas antropomorfas y zoomorfas, los cien metros de largo y otras como las líneas geométricas por ejemplo, se extienden a lo largo de kilómetros, atravesando y cortando incluso grandes montañas rocosas.

Recientes estudios científicos hoy nos indican que probablemente estos conocimientos enigmáticos les puedan haber proporcionado la posibilidad de aprovechar ya en este periodo de la historia la energía libre, mediante la creación de los llamados “Puquios”. Sistemas muy sofisticados de redes de irrigación que debido a su forma geométrica helicoidal, captaban el viento, que en esta zona es muy fuerte por las tardes y noches, haciendo posible su inyección al subsuelo e impulsaban la energía de las corrientes haciéndolas fluir hacia los campos agrícolas que en esa época les permitieron la subsistencia.

3.2.2.2.- DESCRIPCIÓN DE LA INSTALACIÓN

Espacio Instalación desarrollado con sensores ultrasónicos de presencia y emisión programada de audio. La instalación a manera de fragmento del desierto, recrea una serie de trazos resultantes de diversas variables: perspectivas visuales, cartografía de indistintos espacios en el tiempo, lugares específicos, elementos propios en "*St Ann Church*", la Iglesia Gótica que se me asignó, contrastes de luz y sombra, eventos indistintos con patrones posibles de ser registrados en los alrededores y puntos o emplazamientos que marcan cierto sentido ubicuitario. Estas líneas codificadas también en indistintas amplitudes y en variable cromática rojiza son programadas en longitudes y rangos que responden al registro de diversos sensores de ultrasonido. Los mismos que al ser accionados por la presencia de algún visitante, activan también secuencias de sonido en indistintas frecuencias que accionan a manera de código aleatorio audible. A manera de cartografía audible que se superpone a lo tangible como real y genera un nuevo campo de orientación en los individuos al transitar.

Dichas secuencias se distribuyen también en rangos de profundidad sónica. Sus registros son hibridaciones imaginarias compuestas con referencias directas al sonido producido por instrumentos propios de esta zona desértica del Perú. Con énfasis en instrumentos de viento ya desaparecidos y enigmáticos, elaborados con barro y arcilla de variada composición, y con un patrón modular de 8.33 mms. Unidad matemática derivada del estudio de tales instrumentos.

Las emisiones se concentran en unas réplicas a escala de unos modelos de ciudades imaginarias, que a manera de ruedas gigantes que superan los cien metros de diámetro cada una, operarían en medio del paisaje, trazando y mapeando las líneas en el desierto, a la vez de proteger los habitantes que transporta en la búsqueda y extracción infatigable de recursos. Escenificando su sobrevivencia.

DISEÑO VISUAL DE LOGOS
PQ PERÚ / Cuadrienal de Diseño y Espacio



Texturas

PERU: Ancestral Future - PQ Quadriennial of Prague - Países y regiones -
 Countries and Regions - Instalación - Líneas de Nasca - Cahuzachi -
 Necropolis Paracas - Palpa - Ocucaje - Cabezas alargadas - Inca - Cerámica
 - Kham - Puquios - Acueductos - Desiertos - Geoglifos - Petroglifos - Dinosaurios
 - Sociedad no clasista - Antenas de barro - Marcas -



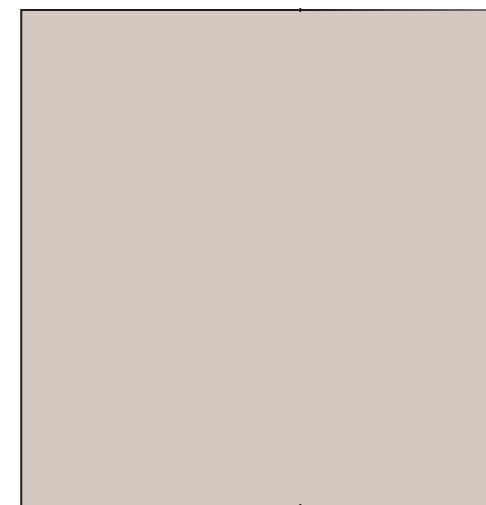
MOODBOARD

FOTOGRAFÍAS Y ARTES GRÁFICAS: LAURIN LEÓN

Justificación conceptual

Es primordial en toda edición de la Cuadrienal de Praga, generar reflexiones y debates sobre la identidad, el nacionalismo, las regiones o la noción de país. El estudio de las Culturas Ancestrales de nuestra región.

El Arqueólogo Julio C. Tello encontró hace más de un siglo, más de 300 momias en las llamadas Necrópolis de Paracas, bajo las arenas del desierto en la costa del Perú. Se les conoce como "Cabezas Alargadas".



CÓDIGO DE COLOR

RGB

R: 213
G: 202
B: 192

CMYK

R: 18%
G: 19%
B: 24%
K: 02%

D5CAC0



TONOS DE COLOR

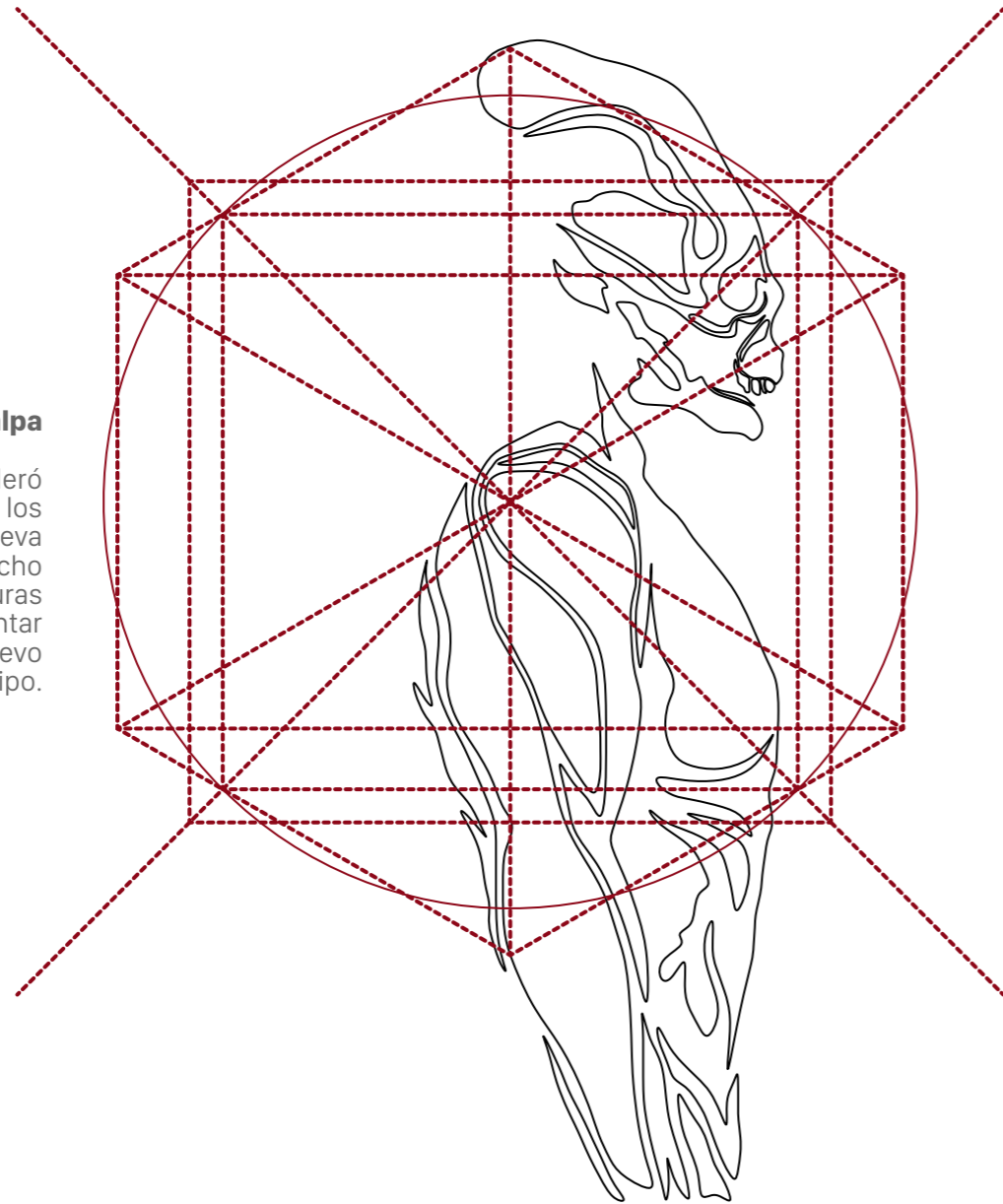


TONOS DE COLOR



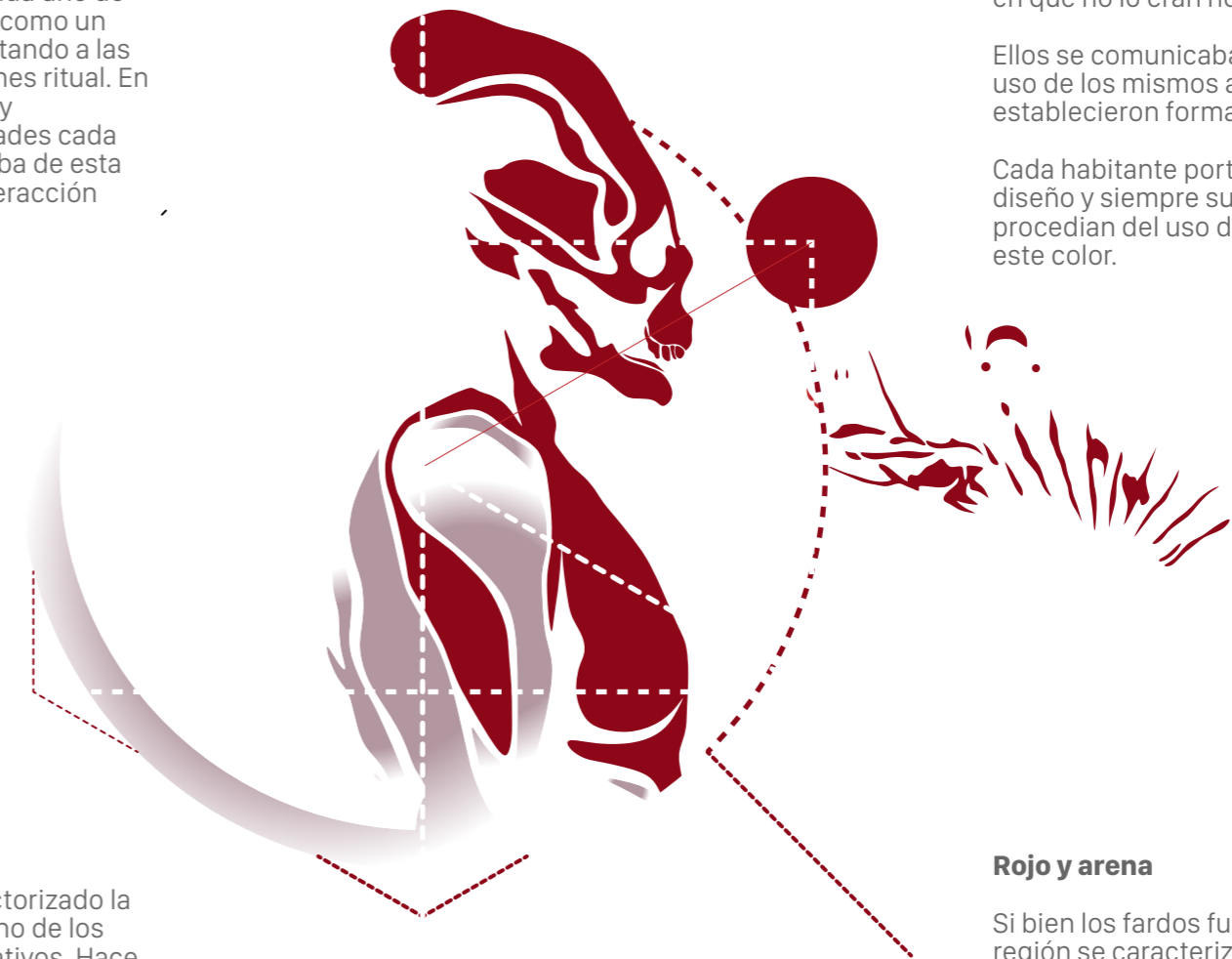
La Cruz de Palpa

Para el trazado general se consideró la geometría mística de uno de los Geoglifos más importantes que lleva esta denominación. A partir de dicho trazado, se deducen otras figuras geométricas que permiten orientar las líneas principales del nuevo logotipo.



Espacios escénicos abiertos

Se ha establecido que cada uno de los trazados funcionaba como un mapa que operaba orientando a las etnias en diversas acciones ritual. En diversas épocas del año y conmemorando festividades cada grupo humano participaba de esta enigmática forma de interacción social.



Instrumentos musicales

Hoy podríamos llamarlos así, pero investigadores europeos coinciden en que no lo eran necesariamente.

Ellos se comunicaban mediante el uso de los mismos a la distancia y establecieron formas rituales.

Cada habitante portaba un único diseño y siempre sus colores rojizos procedían del uso de la arcilla de este color.

Cabezas alargadas

Para tal efecto se ha vectorizado la fotografía de perfil de uno de los cráneos más representativos. Hace ya un siglo que fueron encontradas en Paracas aproximadamente 300 de estos individuos momificados.

Cuya morada se extendía secretamente en una suerte de galerías subterráneas. Las famosas Necrópolis de Paracas.

Rojo y arena

Si bien los fardos funerarios de esta región se caracterizan por un cromatismo que lucía cerca de 200 tintes de diferentes características, siempre fueron estos dos colores los más representativos.

También lo fueron luego en los fardos Incas del Imperio.

Hacia la usabilidad múltiple

Se ha optado por la simplificación progresiva. Desde la concepción de posibles pabellones y distintivos de mediana proporción, hasta estos otros alternativos que puedan ser parte de aplicaciones diversas que expliquen la exhibición.

Tanto en flyers, posts y también en el uso del móvil.





Orcas asesinas en el desierto?

Una representación recurrente es el de la Orca. criatura distante más propia de territorios cercanos a la Antartida.
Todo hace pensar que se trataba de grandes navegantes.

Estos iconos muestran el geoglifo original que mide en realidad varios cientos de metros y solo es visible desde el cielo.



PQ / Gallery / PQ'15: Peru - Sections of Countries and Regions

PQ'15: Peru - Sections of Countries and Regions

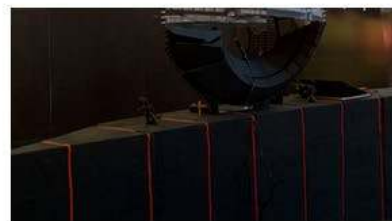
PQ'15: Peru - Sections of Countries and Regions
 Photo: Milan Novotný, Martina Novozámská



PQ'15, Sections of Countries and Regions, Peru



PQ'15, Sections of Countries and Regions, Peru

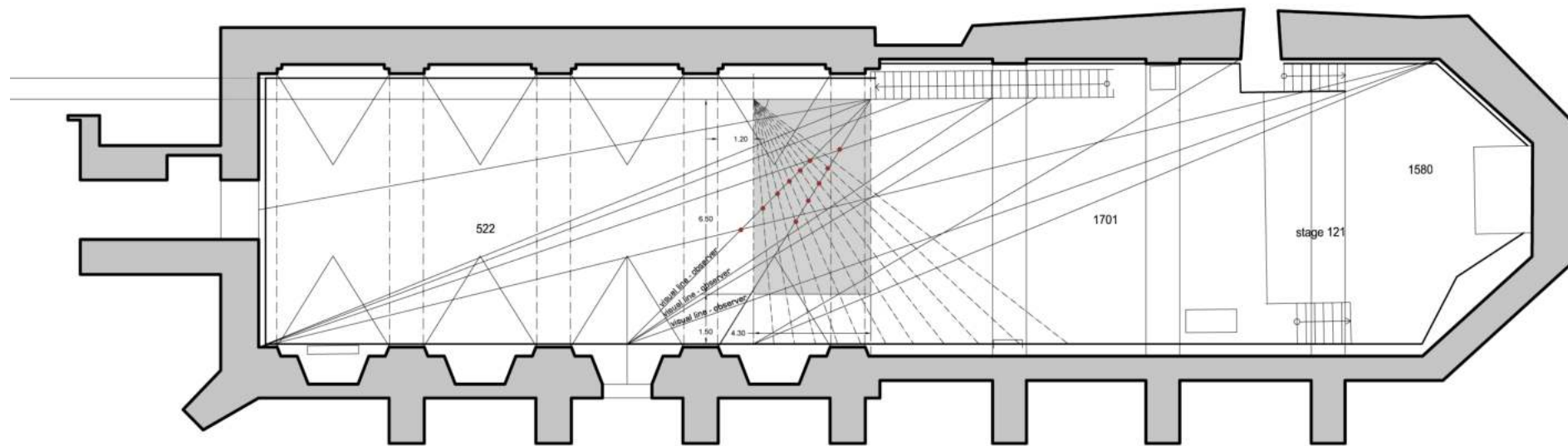


PQ'15, Sections of Countries and Regions, Peru

ARQUITECTURA DE LA INSTALACIÓN
 PQ PERÚ / Cuadrienal de Diseño y Espacio

EXHIBICIÓN DEL PERÚ / INSTALACIÓN ARTÍSTICA DE LAURIN LEÓN

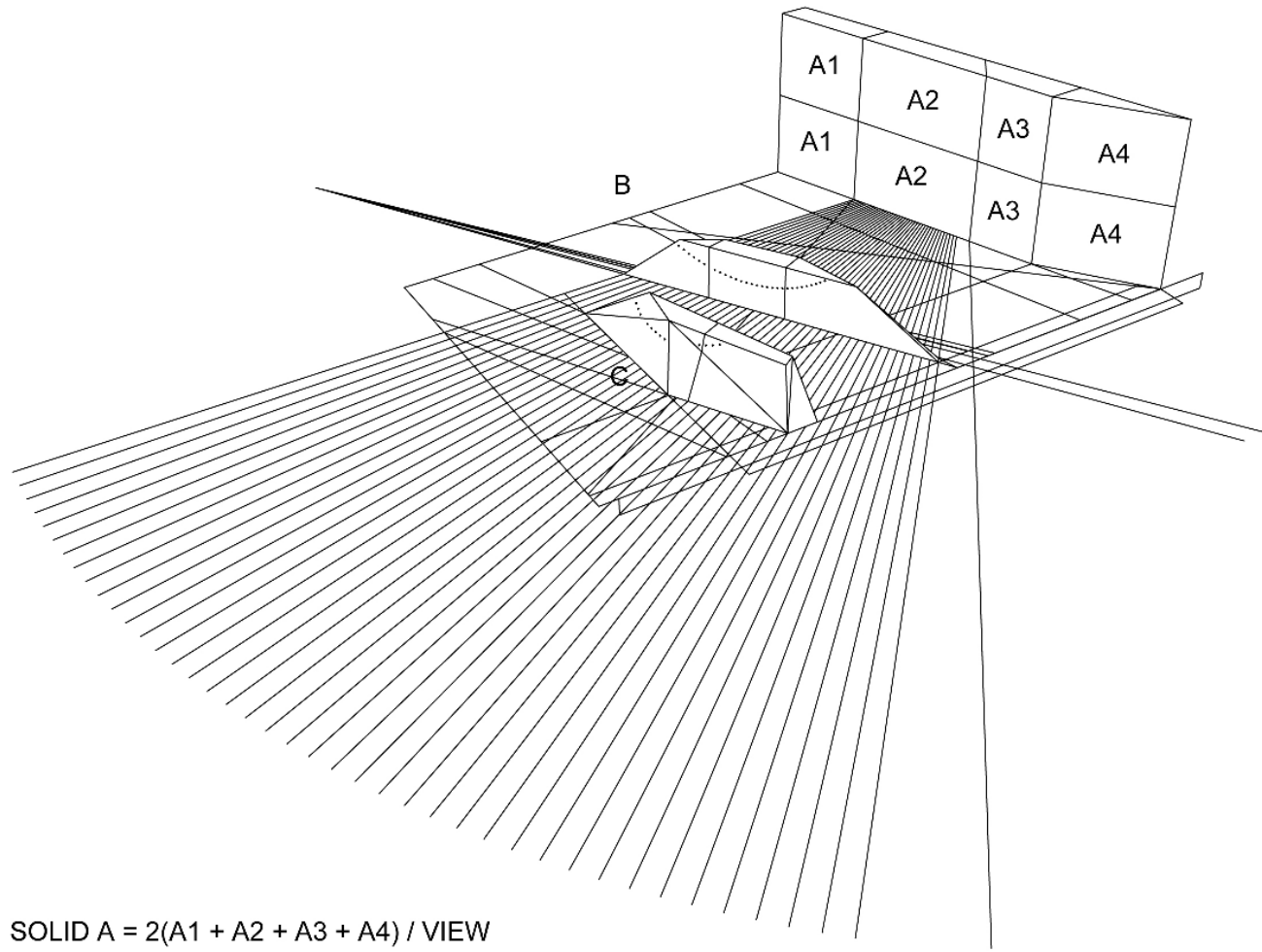
FOTOGRAFÍAS Y ARTES GRÁFICAS: PQ CUADRIENAL DE DISEÑO Y ESPACIO DE PRAGA



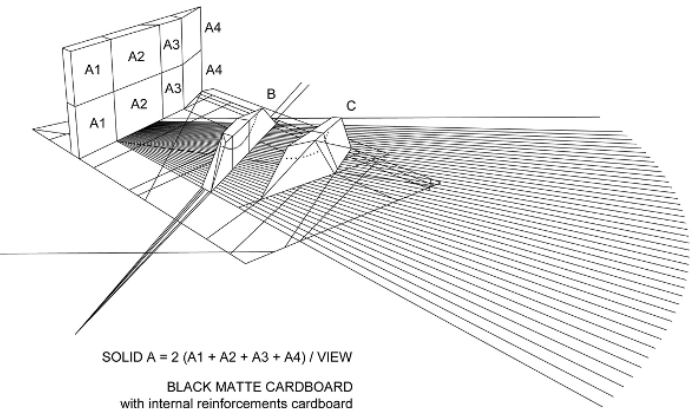
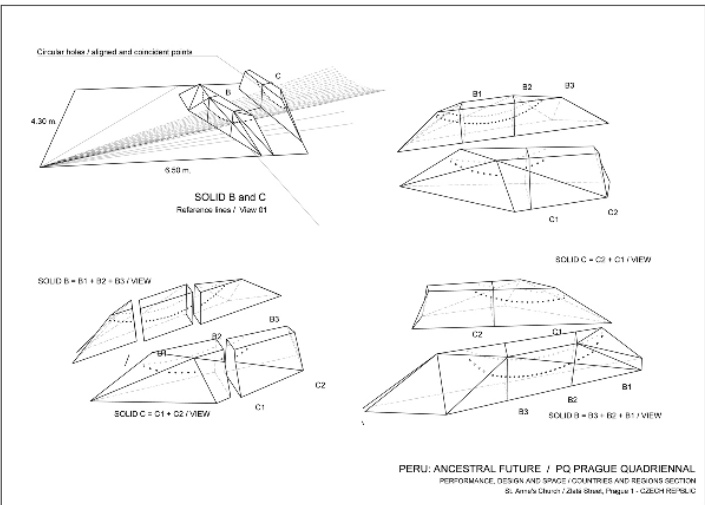
● POSITION SENSOR
 - VISUAL LINE - OBSERVER

MAPPING OF IMAGINARY LINES AND POSITIONING
 NASCA LINES SCHEME

ARTES GRÁFICAS: LAURIN LEÓN



SOLID A = 2(A1 + A2 + A3 + A4) / VIEW



SOLID A = 2 (A1 + A2 + A3 + A4) / VIEW
BLACK MATTE CARDBOARD
with internal reinforcements cardboard

ARTES GRÁFICAS: LAURIN LEÓN

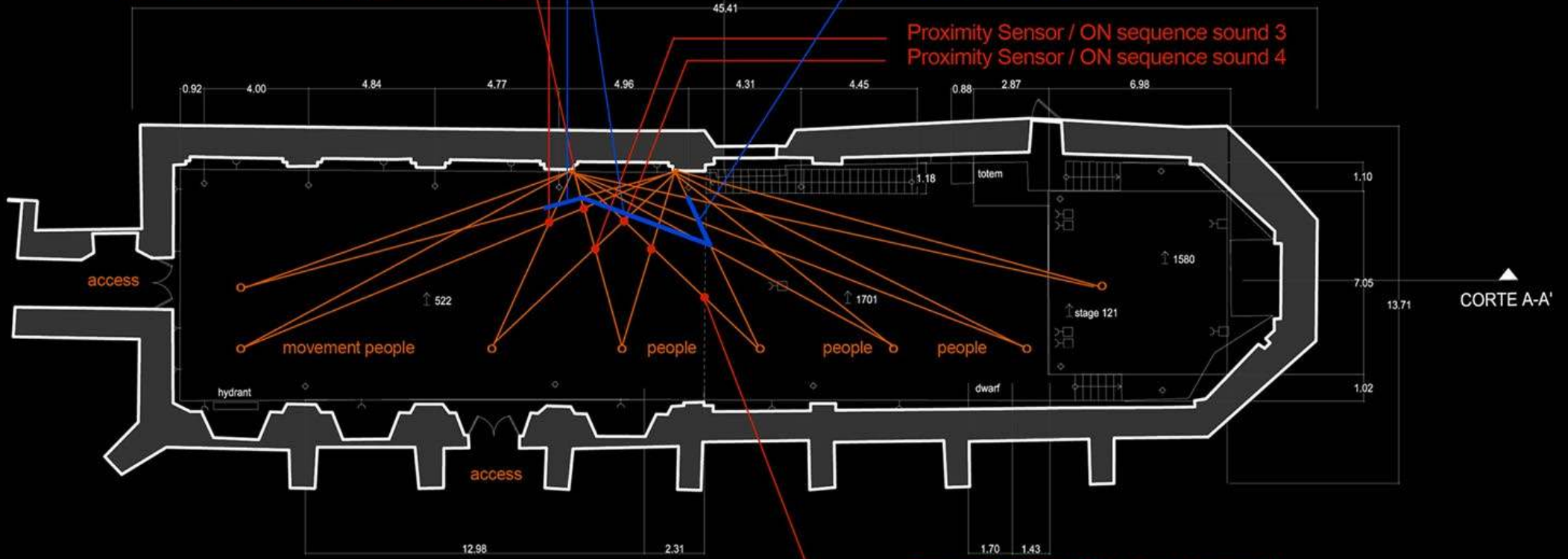
Panel 2 / The Sounds Partiture / Architectural Synphony
The Elongated Skull's / The Walker's

Proximity Sensor / ON sequence sound 1
Proximity Sensor / ON sequence sound 2

◀ CORTE B-B'

Panel 3 / Giant Skull

Proximity Sensor / ON sequence sound 3
Proximity Sensor / ON sequence sound 4

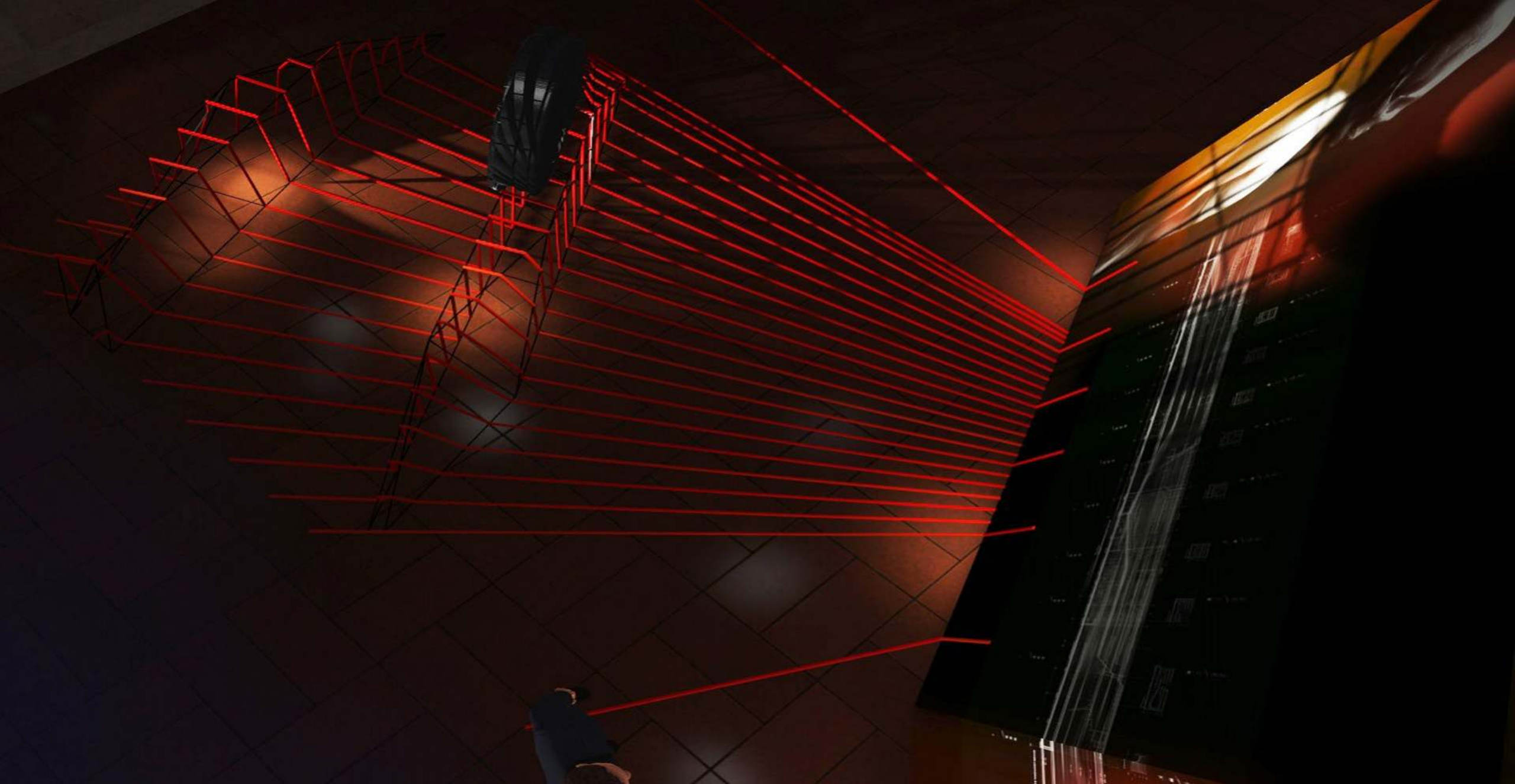


- Point of Observation / The Observer
- Proximity sensor / ON Sequence Sound / Located on the floor

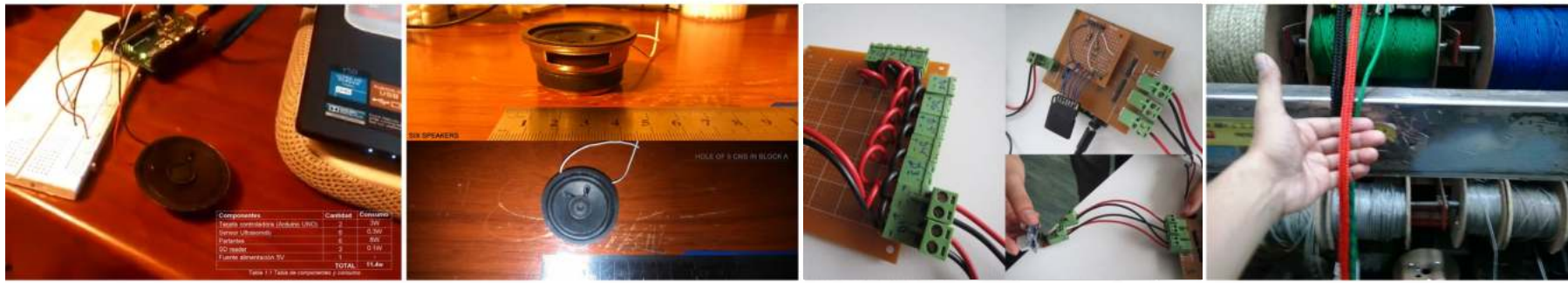
Proximity Sensor / ON sequence sound 5

□	electric outlet 230V
◇	column / lighting
▭	hydrant / objetos
↑	ceiling height

ARTES GRÁFICAS: LAURIN LEÓN

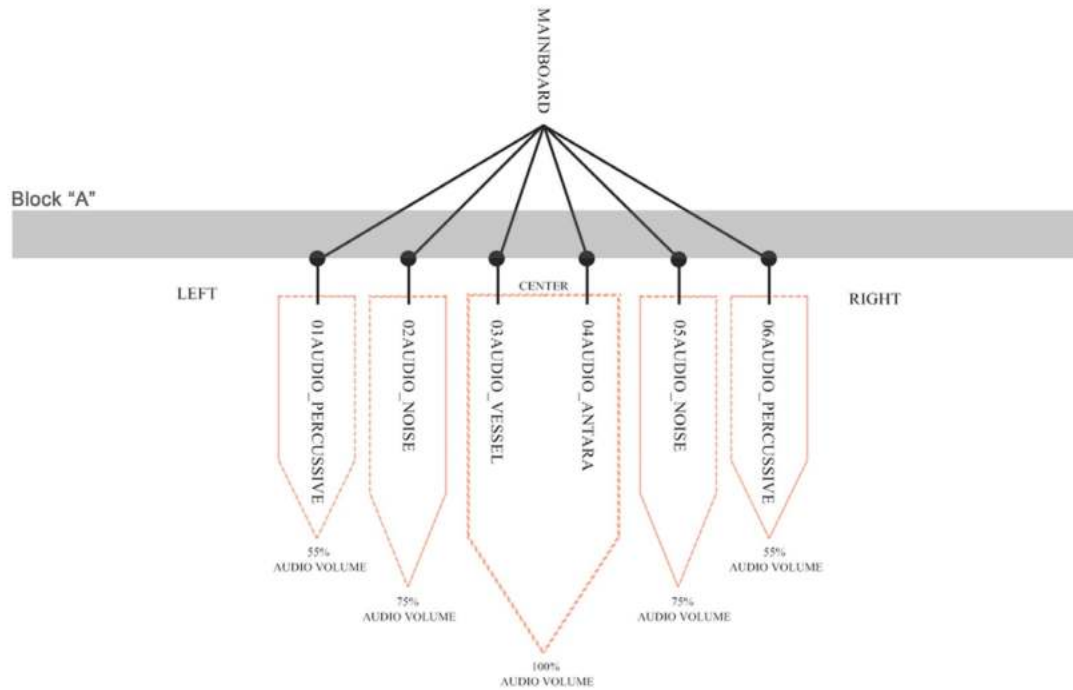


ARTES GRÁFICAS: LAURIN LEÓN



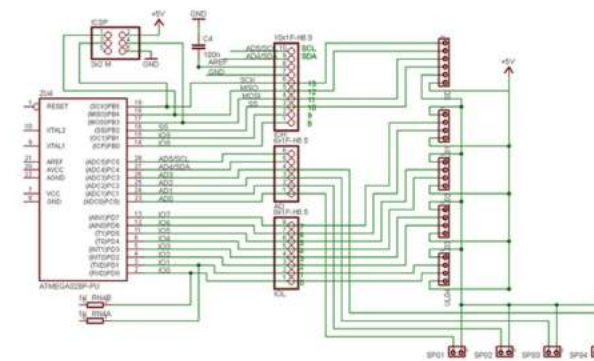
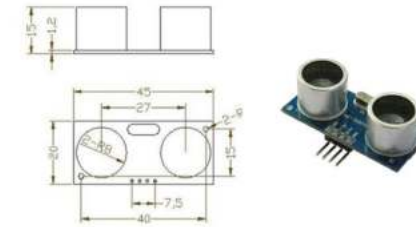
Componente	Cantidad	Consumo
Tarjeta conectada (Arduino UNO)	1	1W
Impresor Ultrasonido	6	0.5W
Resistor	1	500
OD resistor	2	0.1W
Alcornoque ultrasonido 2x	1	
TOTAL		11.6W

Tabla 1.7. Tabla de componentes y consumo.



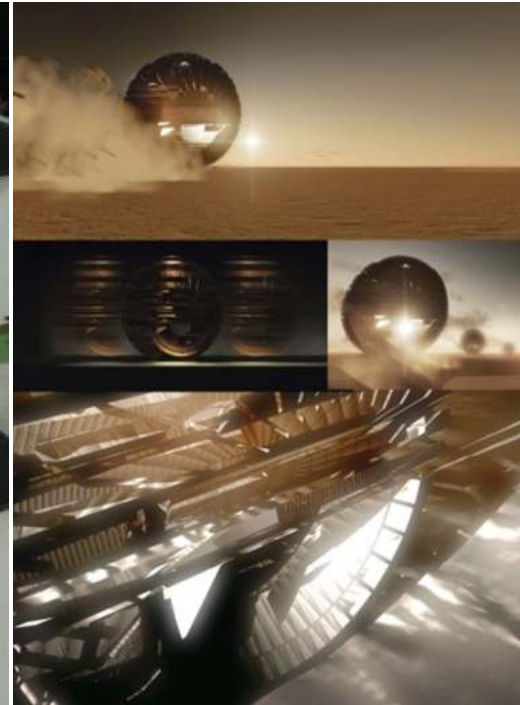
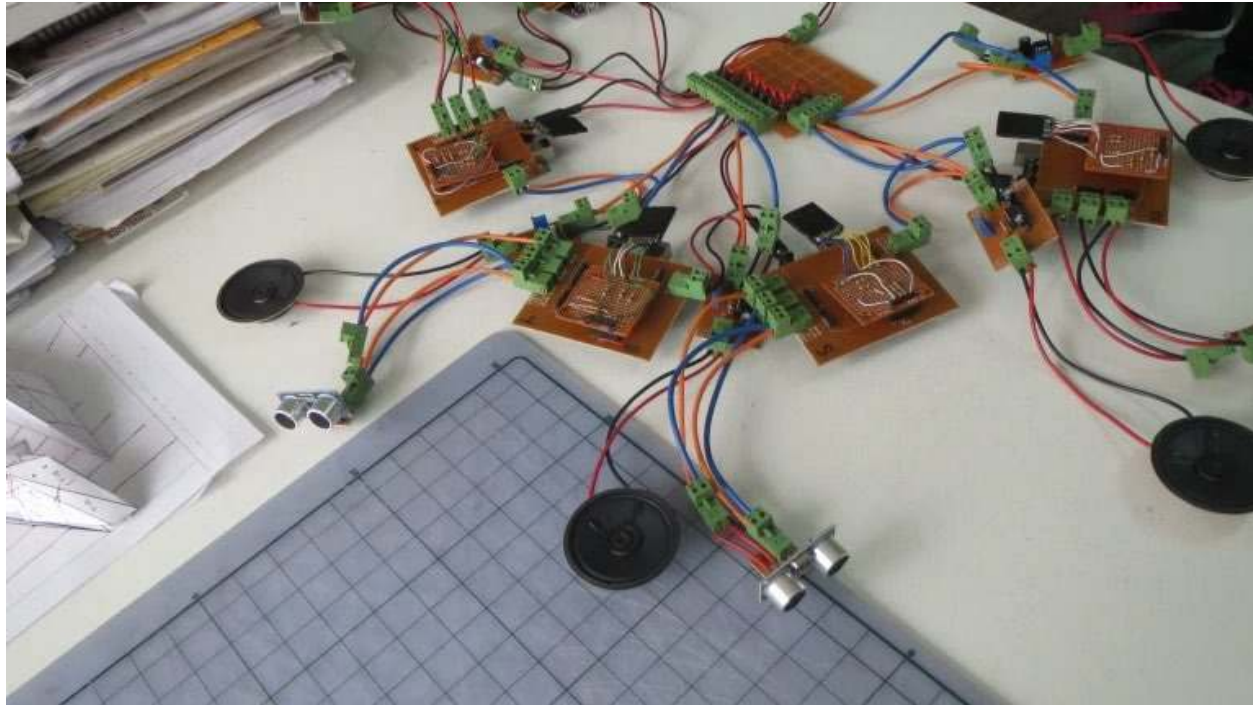
● MONO SPEAKER

SIX ULTRASONIC SENSORS / DIMENSIONS

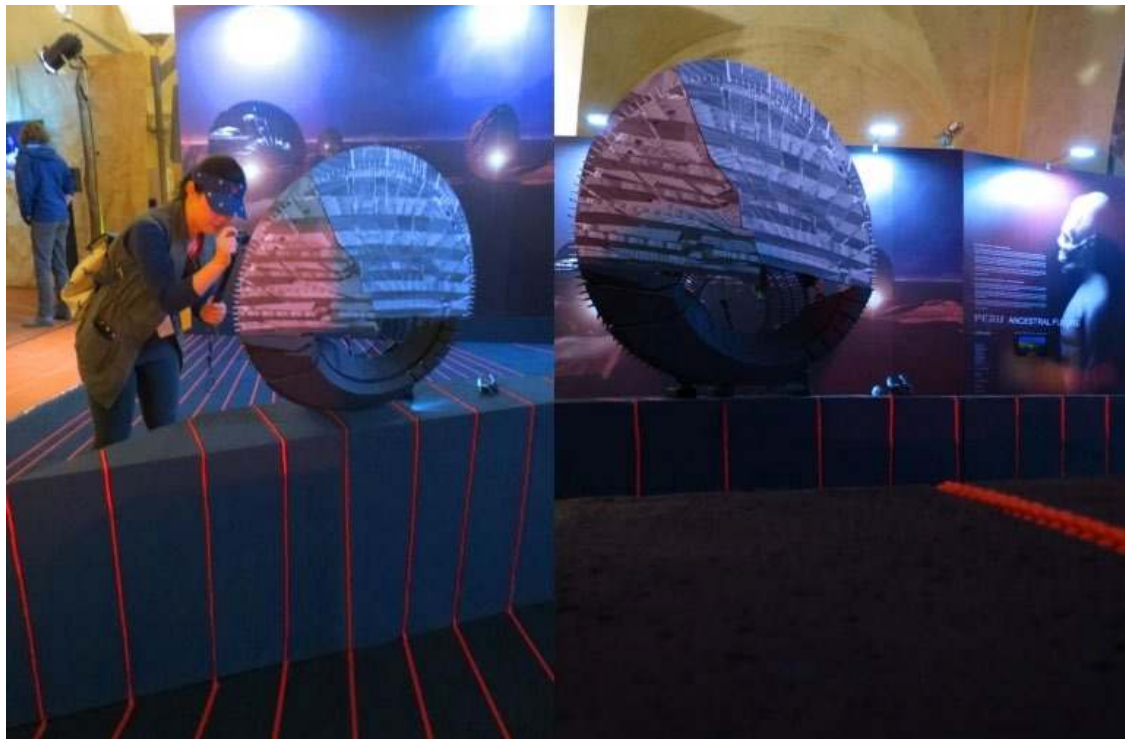


CONNECTION SCHEME

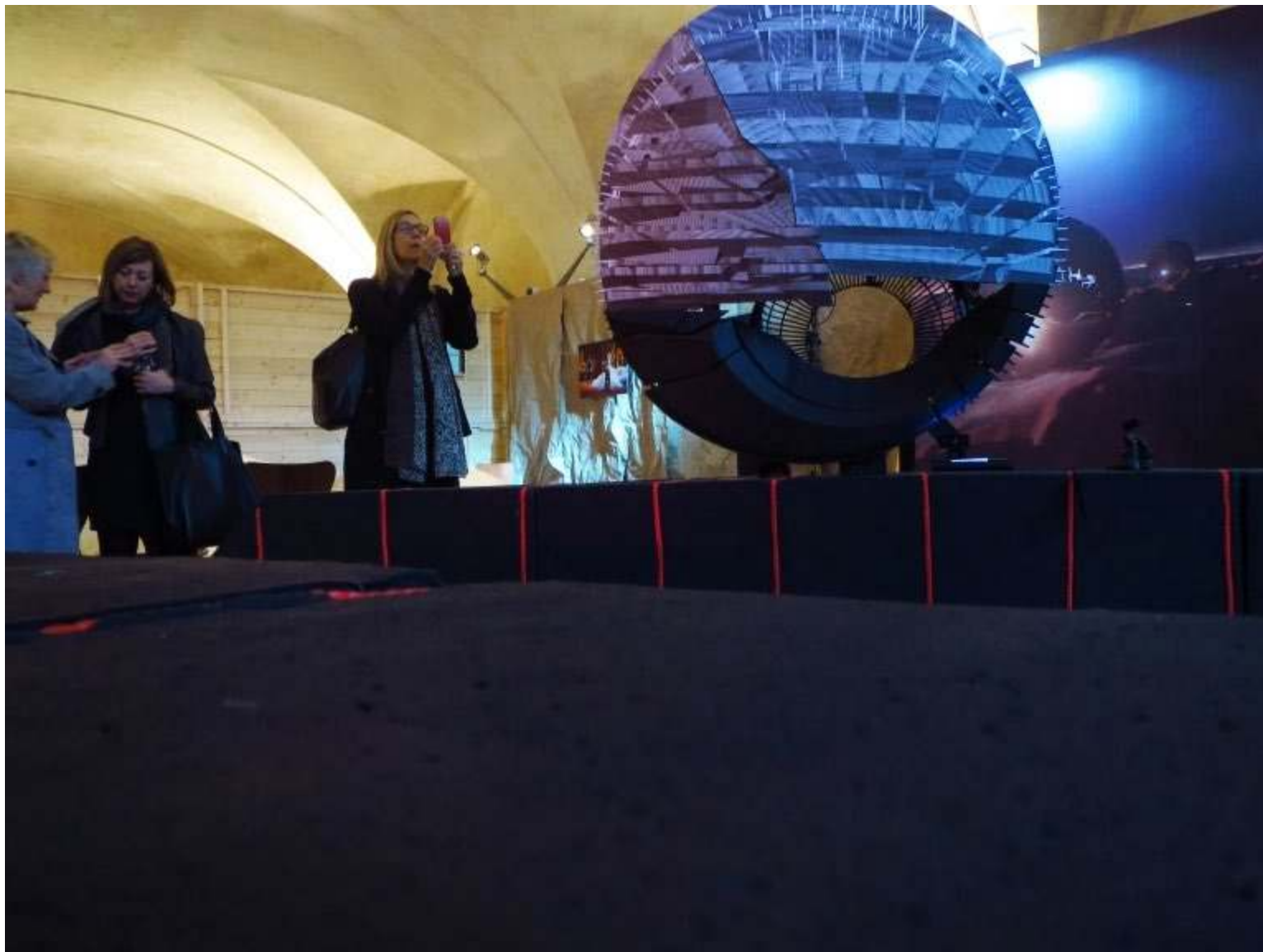
DISEÑO Y ARTES GRÁFICAS: LAURIN LEÓN / DISEÑO DE CIRCUITOS ROBÓTICOS: SAÚL TRUJILLO



DISEÑO DE ARQUITECTURA Y ARTES GRÁFICAS: LAURIN LEÓN / DISEÑO DE CIRCUITOS ROBÓTICOS: SAÚL TRUJILLO



DISEÑO DE INSTALACIÓN Y ARQUITECTURA – FOTOGRAFÍA Y ARTES GRÁFICAS: LAURIN LEÓN



DISEÑO DE INSTALACIÓN Y ARQUITECTURA – FOTOGRAFÍA: LAURIN LEÓN

PQ PERU 2019: OBJETOS DE ENERGIA PERPETUA
PQ PERÚ / Cuadrienal de Diseño y Espacio



PERU; ANCESTRAL FUTURE - NOMADIC ARCHITECTURE

Full of images and landscapes of virtual reverse. The Deserts of Southern Peru have been used for millennia, as innumerable mental scenarios full of life and multiple symbolic activities aimed at managing territories, manage resources, and organize communities. Within genetic systems of enigmatic lines, the people interact with the real and the virtual. The scenic space of the glyphs is an invitation to imagine.

Lines of vitality and strength come before and hostile perpetual austerity. The lines are moving, are time, but also have a transformative sense, the lines are mutation, are incidence, are directionality. They are also music, are communication. The lines are erosion, are frequencies are transmitted. The lines are adaptation, are tenacity, are speed, are a sum of wills, the lines are confluence of desires, are bonds, are forever desires and are frontality. The lines are a testimony of us and a tribute to our own survival.

Present, past or future. In transhumanism, the obsolescence of human beings will force you to change the body. A new physiological changes aimed at further developed. "Elongated Skulls of Southern Peru" will always be a mystery to science. Our ancient inhabitants belong to the past but symbolize the destiny. Induce us to observe the future from memory. And start believing in an Ancestral Future.

Laurin León, Prague 2015

Programming and Sequence of Sounds
Pedro Venegas

Engineering and Programming Systems
Socil Tejada
Aldo Arrese

Video Programming, Photography & Arts
M.T. ARTWORKS

RICARDO PALMA UNIVERSITY / ARCHITECTURE SCHOOL
Lima - Perú / 2015

PERU ANCESTRAL FUTURE

COUNTRIES AND REGIONS SECTION
PQ / PRAGUE QUADRIENNIAL
PERFORMANCE, DESIGN AND SPACE

ST ANNE'S CHURCH / DLA4 STREET, PRAGUE 1 - CZECH REPUBLIC

0051 987156391 / Phone
wordaurn@yahoo.es / E-mail
<http://wordaurn.wordpress.com/> / Website



PQ

Prague Quadriennial
of Performance Design
and Space

PQ

Prague Quadriennial
of Performance Design
and Space

by LAURIN LEÓN
Architectural Project Leader

FOTOGRAFÍAS Y ARTES GRÁFICAS: LAURIN LEÓN

DISEÑO VISUAL DE APP
PQ PERÚ / Cusdrional de Diseño y Espacio



[#fluidstages](#) Instagram Posts

PQ BULGARIA: CONGLOMERATE - ISSU



CONGLOMERATE: Es un pabellón de exhibición interactiva que presentó a Bulgaria en el Quadrennial de Praga PQ 2019.

Los espectadores se involucran a través de un "acto inmersivo" en una realidad de escenario / película a través de "tecnologías de vanguardia" - VR (Realidad Virtual) y AR (Realidad Aumentada)

Funcionalidades	Muestra a pantalla completa de todo el catálogo. Posibilidad de acercamiento para observar detalles. Compartir Descargar Valoración
Estructura de navegación	Panel único con catalogo abierto.
Tipo de contenidos	Catalogo: Textos e imágenes Íconos para funcionalidades y navegación
Elementos de diseño visual	Faltan datos mas especificos sobre los autores. No es claro el enlace a redes sociales
Comentarios de los usuarios	El acceso a otras publicaciones no muestra nada similar No tiene

FOTOGRAFÍAS Y ARTES GRÁFICAS: PQ BULGARIA

PQ BULGARIA: CONGLOMERATE / FOLLETO



CONGLOMERATE: Es un pabellón de exhibición interactiva que presentó a Bulgaria en el Quadrennial de Praga PQ 2019.

Los espectadores se involucran a través de un "acto inmersivo" en una realidad de escenario / película a través de "tecnologías de vanguardia" - VR (Realidad Virtual) y AR (Realidad Aumentada).

Funcionalidades

Album desplegable que muestra vistas de folletos
Posibilidad de acercamiento para observar detalles.
Compartir
Descargar
Valoración

Estructura de navegación Tipo de contenidos

Album de fotos con enlace directo a autor
Fotografías de los folletos
Íconos para funcionalidades y navegación

Elementos de diseño visual

Las fotos no muestran la escala del folleto
No es descargable la plantilla

Comentarios de los usuarios

Enlace a perfil de autor y a conversación
No son visibles a simple vista.

FOTOGRAFÍAS Y ARTES GRÁFICAS: PQ BULGARIA

PQ TAIWAN: ISLAND INVISIBLE / YOUTUBE



ISLAND INVISIBLE: Es un pabellón de exhibición interactiva que presentó a Taiwan en el Quadrennial de Praga PQ 2019.

Los espectadores se involucran a través de un "acto inmersivo" en una realidad artificial "tecnologías de vanguardia" - VR (Realidad Virtual) y AR (Realidad Aumentada). Una aparente inundación de grandes proporciones destruye completamente la muestra: Una cabaña rural.

Funcionalidades

Estructura de navegación
Tipo de contenidos

Elementos de diseño visual

Comentarios de los usuarios

Video promocional de la exhibición
Control / tiempos de reproducción.

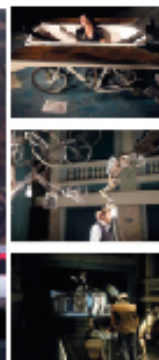
Compartir
Descargar
Valoración

Pantalla de video
Video promocional
Otros videos del autor
Proceso de creación de la instalación
Instalación simulada

Enlace a perfil de autor y a conversación
Son visibles a simple vista.

FOTOGRAFÍAS Y ARTES GRÁFICAS: PQ TAIWAN

PQ ROMANIA: THE RUINS OF THE THEATER / PDF



THE RUINS OF THE THEATER: Es un pabellón de exhibición que presentó a Rumania en el Quadrennial de Praga PQ 2019.

En general se trata de una amplia retrospectiva sobre el destacado trabajo de Dragos Buhagiar.

Funcionalidades

Pdf Informativo / A manera de folleto virtual

Zoom

Compartir

Descargar

Enviar

Estructura de navegación

Lector de pdf

Tipo de contenidos

Archivo pdf

Ningún otro contenido

Elementos de diseño visual

Folleto digital descargable

Equipo de trabajo

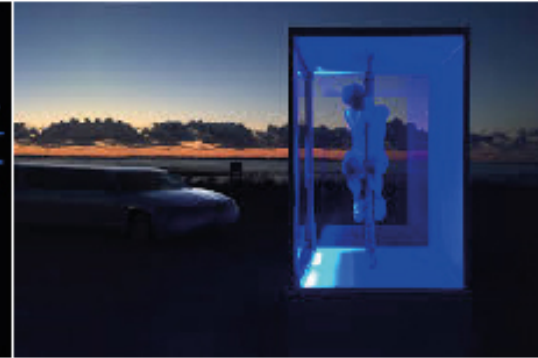
Puestas en escena

Comentarios de los usuarios

Son visibles a simple vista.

FOTOGRAFÍAS Y ARTES GRÁFICAS: PQ RUMANIA

PQ DENMARK: VIRGIN / FACEBOOK



VIRGIN: Es un pabellón de exhibición que presentó Dinamarca en el Quadrennial de Praga PQ 2019.

Un escenario muestra una caja de cristal. En su interior, duerme un performer mientras se ofrece fuera un valor por observar.

Funcionalidades

Album fotográfico de la muestra
Revisar
Compartir
Descargar
Enviar

Estructura de navegación Tipo de contenidos

Redes sociales
Fotografías jpg
Ubicación y fechas
Fotografías de diversos ángulos
Otras obras del autor
Acceso a su perfil

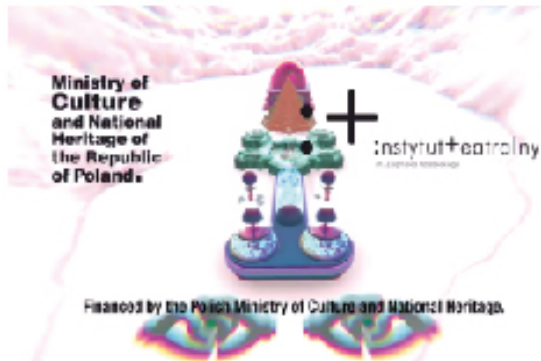
Elementos de diseño visual

Son visibles a simple vista.

Comentarios de los usuarios

FOTOGRAFÍAS Y ARTES GRÁFICAS: PQ DINAMARCA

PQ POLAND: APORIA / FACEBOOK



APORIA: Es un pabellón de exhibición que presentó Polonia en el Quadrennial de Praga PQ 2019.

Un escenario muestra un conjunto de volúmenes blancos que sirven como asiento para que los visitantes interactúen con realidad virtual.

Funcionalidades	Album fotográfico de la muestra Revisar Compartir Descargar Enviar
Estructura de navegación Tipo de contenidos	Redes sociales Fotografías jpg Ubicación y fechas
Elementos de diseño visual	Fotografías de diversos ángulos Otras obras del autor Acceso a su perfil
Comentarios de los usuarios	Son visibles a simple vista.

FOTOGRAFÍAS Y ARTES GRÁFICAS: PQ POLONIA

PQ PERÚ: FUTURO ANCESTRAL - MATRIZ OTI

OBJETIVOS

Complementar la Exhibición del Perú en la categoría "Países y Regiones" en PQ Cuadrienal de diseño y espacio de Praga. República Checa.

Mostrar detalles sobre la Instalación del Perú y su fundamento teórico.

Foros de opinión

Facilitar Contactos

TAREAS

Visualización de fotografías que describen la exhibición.

Mostrar proceso de diseño
Mostrar fundamento teórico

Visualización y acceso a los foros de opinión y discusión

Ver enlaces a redes sociales

INTERFAZ

Album de imágenes de la Exhibición instalada

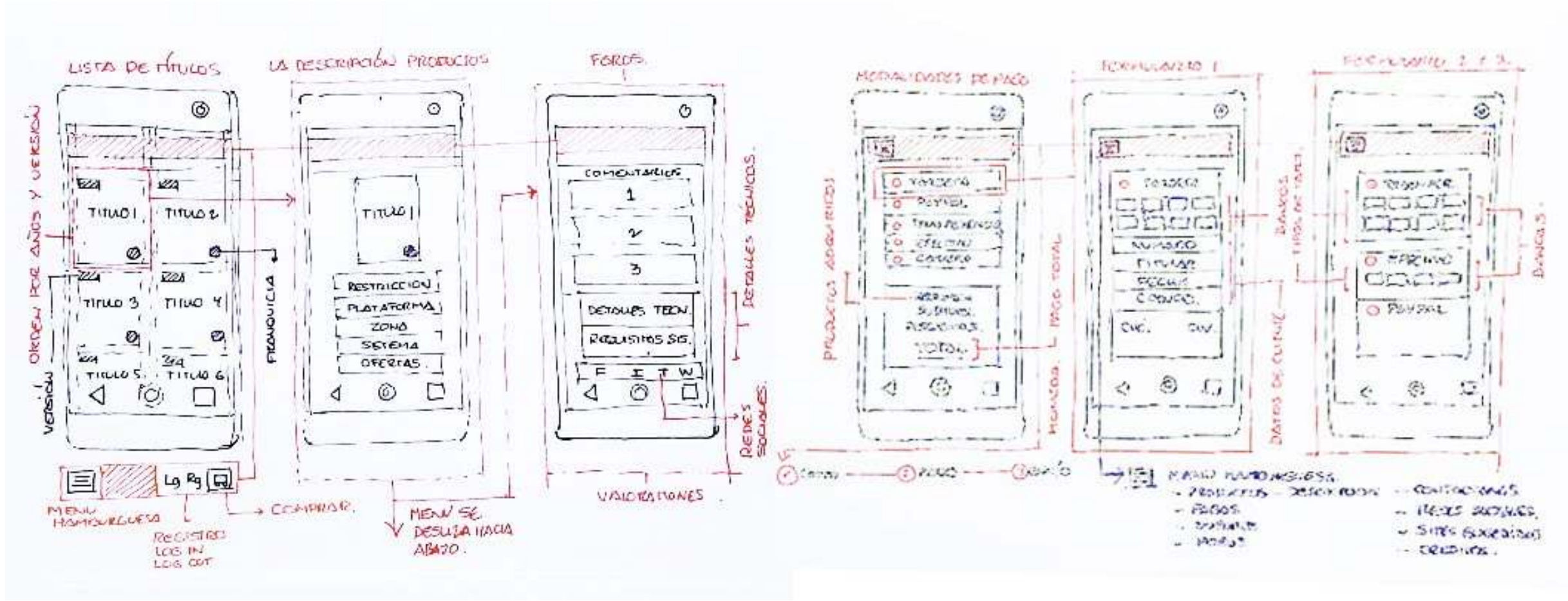
Videos

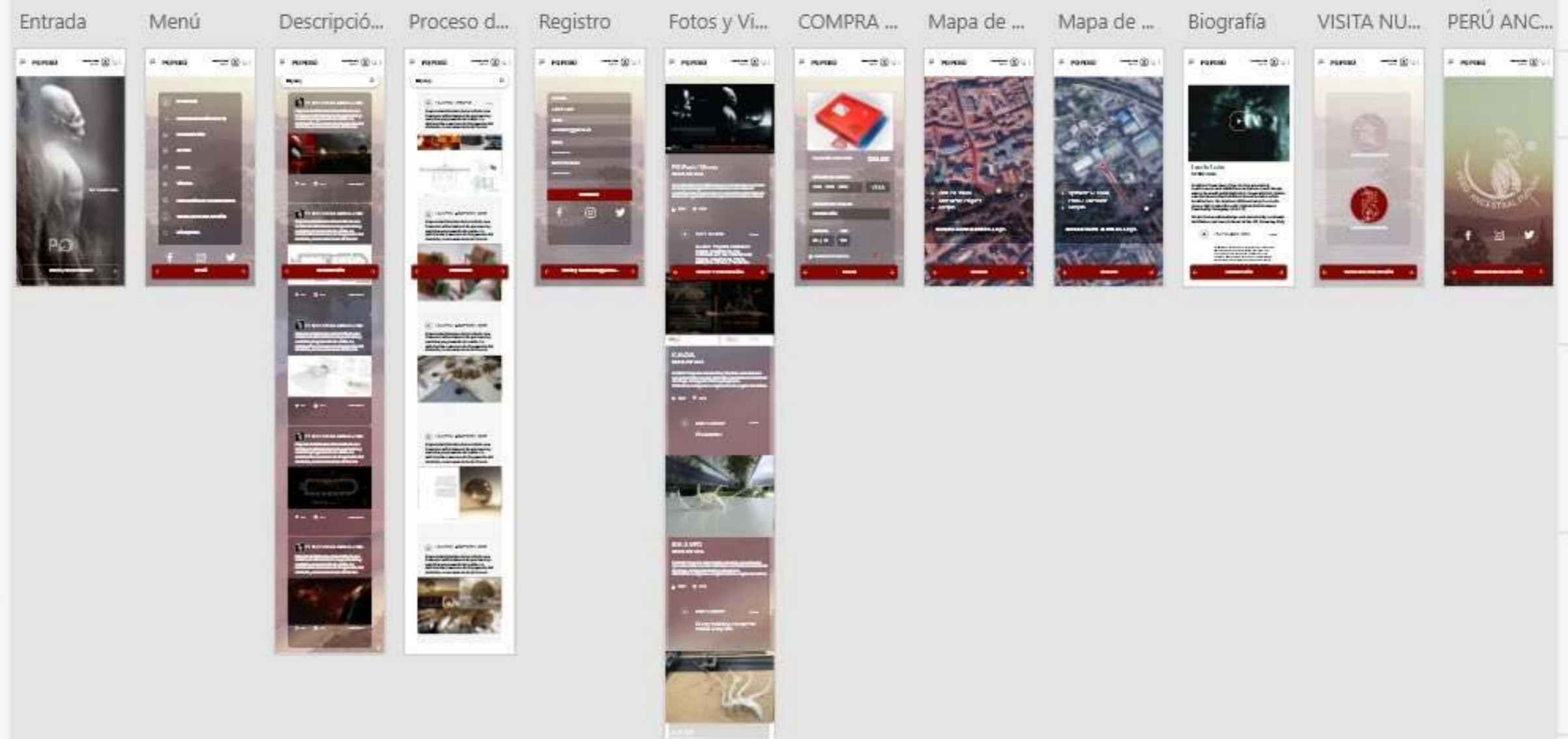
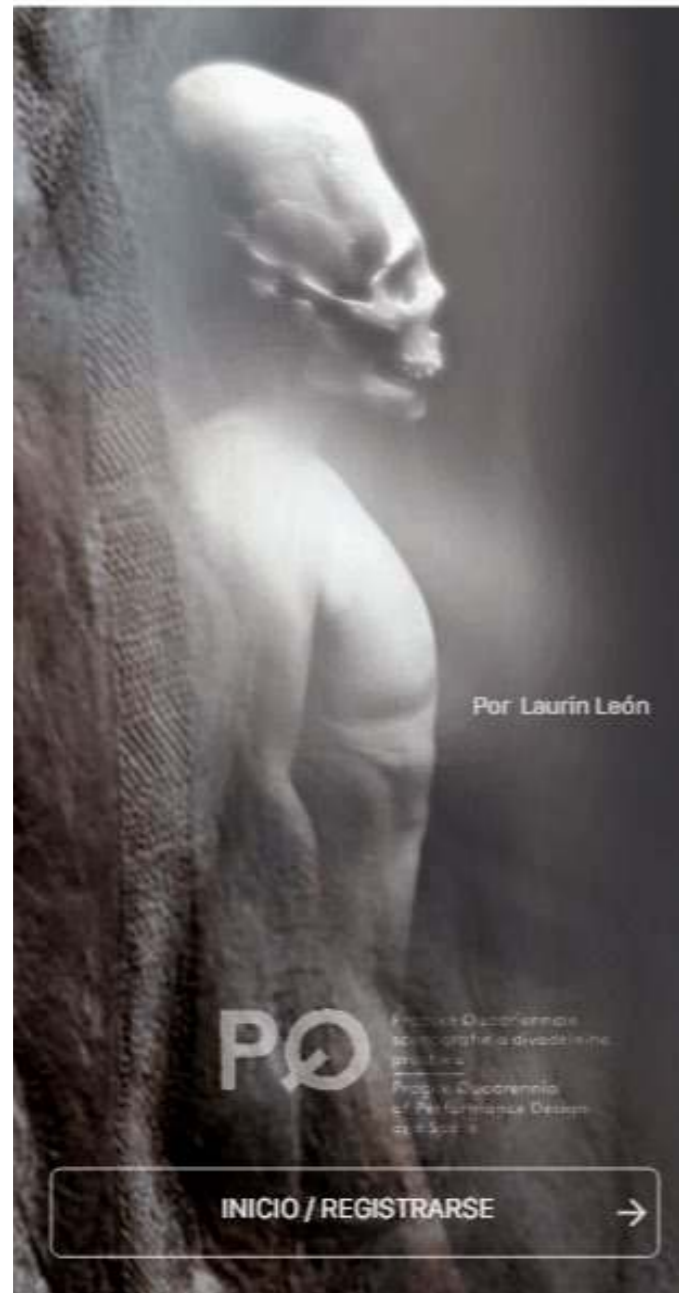
Albúm de imágenes que detallan el proceso de diseño.
Fundamento teórico / enlaces a la pagina web

Registro de Usuarios
Chat
Comentarios
Valoraciones.

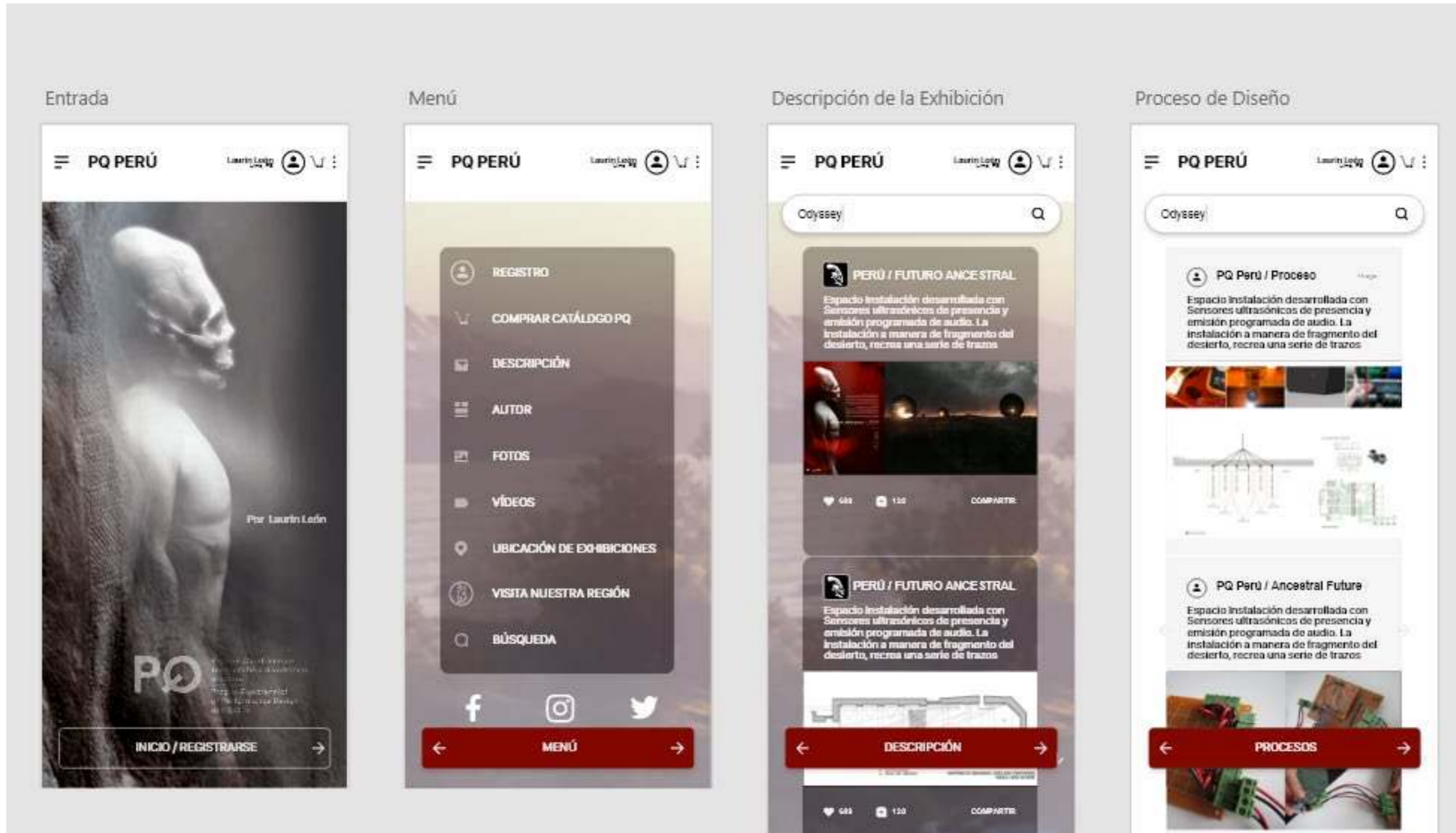
Contactanos / Redes sociales

SKETCHING / WIREFRAME





Hipervínculo a App en Adobe Xd: <https://xd.adobe.com/view/1fdc51a0-5971-4662-b48d-c23ffde5a18c-4a8f/>



Hipervínculo a App en Adobe Xd: <https://xd.adobe.com/view/1fdc51a0-5971-4662-b48d-c23ffde5a18c-4a8f/>

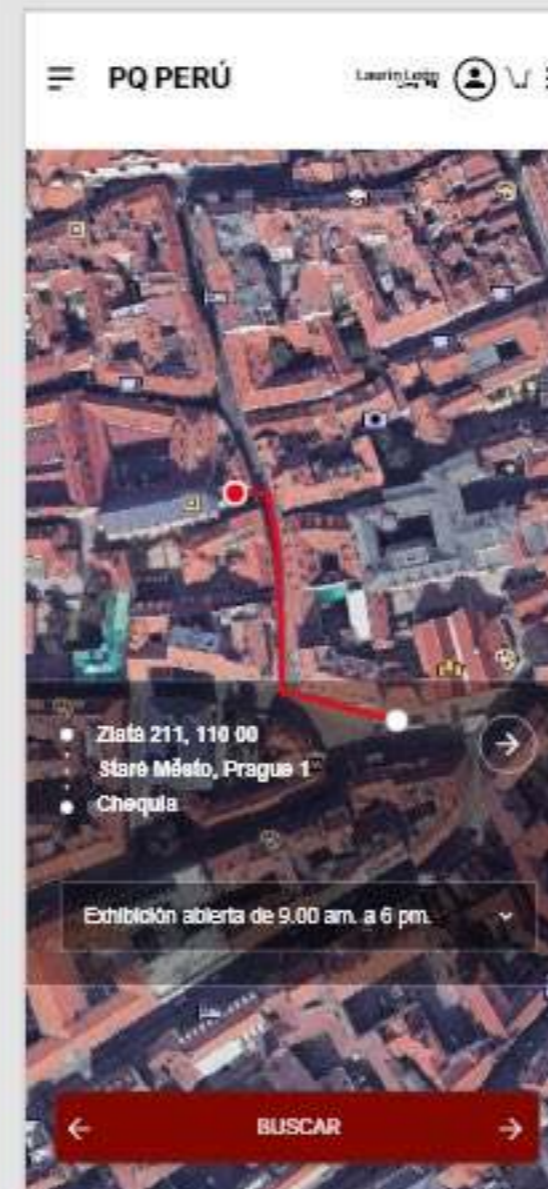
Fotos y Videos de la Exhibición



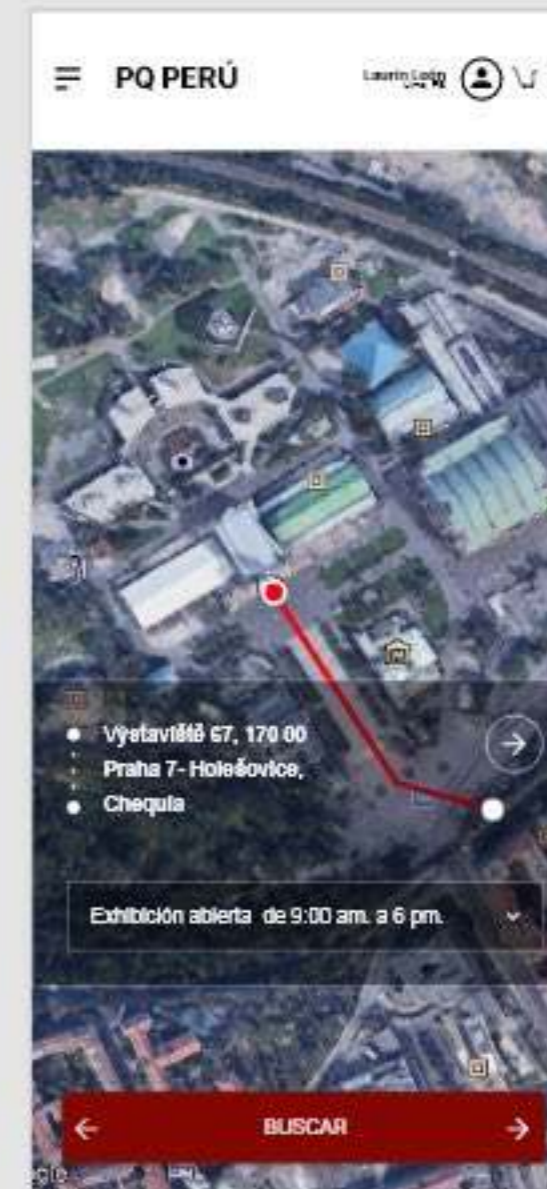
COMPRA DE LIBROS / INSCRIPCIÓN...



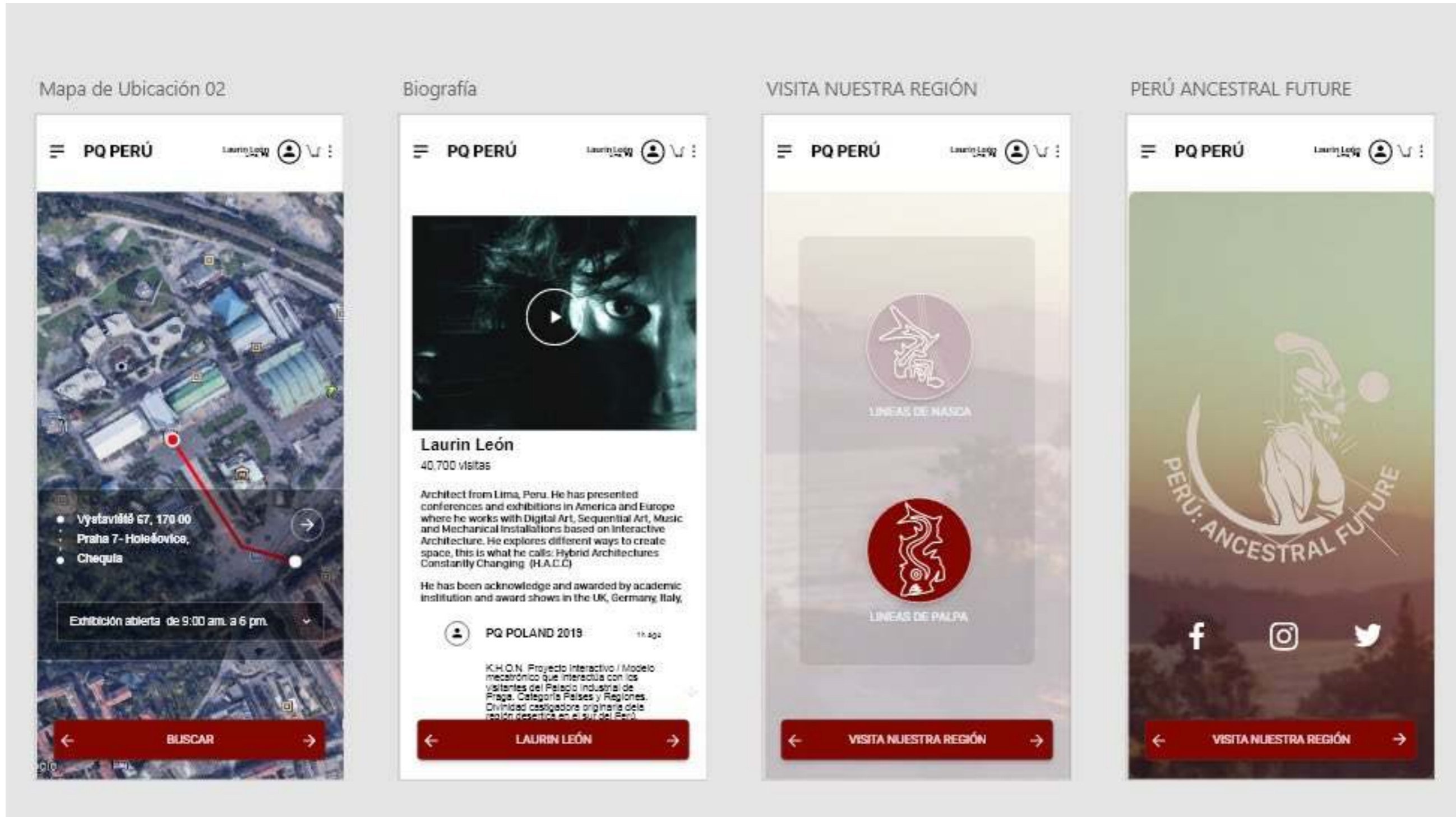
Mapa de Ubicación 01



Mapa de Ubicación 02



Hipervínculo a App en Adobe Xd: <https://xd.adobe.com/view/1fdc51a0-5971-4662-b48d-c23ffde5a18c-4a8f/>



Hipervínculo a App en Adobe Xd: <https://xd.adobe.com/view/1fdc51a0-5971-4662-b48d-c23ffde5a18c-4a8f/>



IMAGINACIÓN



MEMORIA

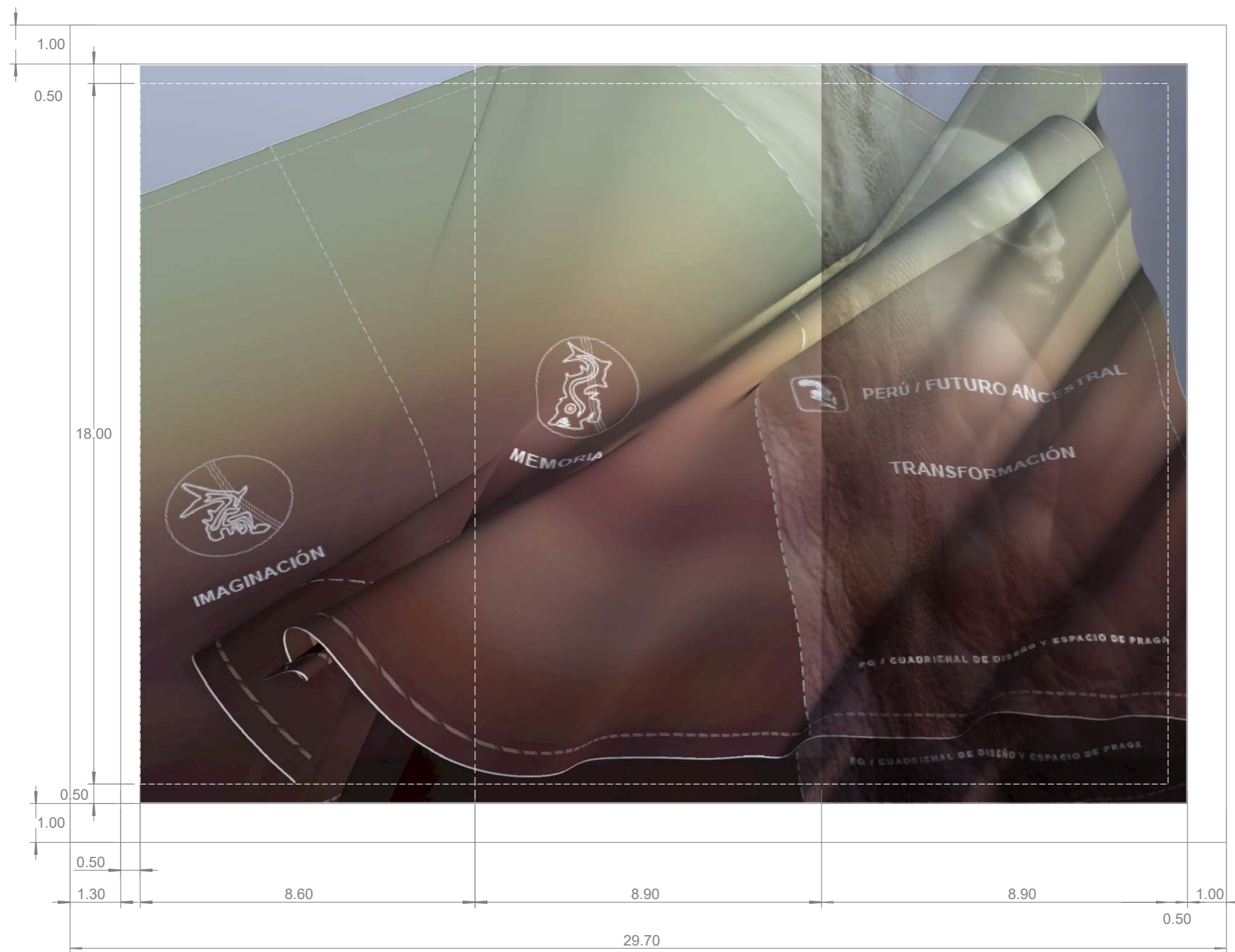


PERÚ / FUTURO ANCESTRAL

TRANSFORMACIÓN

PQ / CUADRIENAL DE DISEÑO Y ESPACIO DE PRAGA

POSIBLES FONDOS PARA FOLLETOS



POSIBLES FONDOS PARA FOLLETOS



POSIBLES FONDOS PARA FOLLETOS

9.- BIBLIOGRAFIA

Malone, Karen. (2002). Street Life: Cultura juvenil y usos competitivos del espacio público, el medio ambiente y las urbanizaciones, vol. 14, No. 2.

Mandanipour, Ali. (2004) Espacios públicos marginales en las ciudades europeas. Journal of Urban Design, 9: 3, 267-286. Routledge.

Manzini, Ezio. (2014). Hacer que las cosas sucedan: innovación social y diseño. Problemas de diseño: vol. 30, Número 1, Instituto de Tecnología de Massachusetts.

Manzini, Ezio (2015). Design When Everybody Designs: una introducción al diseño de la innovación social. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.

Maragkou, G, Anna, Koutas, G, Andreas. (2009). Λευκωσία, Η ιστορία της πόλης. (Nicosia, la historia de la ciudad).

Minton, Anna. (2009). Control de tierra, miedo y felicidad en la ciudad del siglo XXI. Penguin, Londres. Mouffe, Chantal, (2000). The Democratic Paradox, Verso, London.

Mouffe, Chantal (2013). Agonística, pensar el mundo políticamente. Verso, Londres.

Tonkiss, Fran. (2013). Ciudades por diseño, The Social Life of Urban Form, Polity Press, Cambridge.

Tonkiss, Fran. (2005). Espacio, ciudad y teoría social. Polity Press, Cambridge.

Van Melik, Rianne, Van Aalst, Irina y Van Weesep, Jan, (2007), Fear & Fantasy en el dominio público: El desarrollo del espacio urbano protegido y temático, Journal of Urban Design, 12: 1, 25-42, Routledge .

Varna, Georgem Tiesdel, Steve, (2010), Evaluación de la publicidad del espacio público: The Star Model of Public-ness, Journal of Urban Design, 15: 4, 575-598, Routledge. Bien, Nigel. (1993) Diseño para la sociedad. Reaktion Books, Londres.

Zukin, Sharon. (1995) Las culturas de las ciudades, Blackwell, Cambridge.

10.- ARTÍCULOS DE PRENSA:

Lambrou, Christina, 16/06/2013, Dibujando la Zona de Amortiguamiento, Periódico Politis, Parathyro, pp. 4/40.

Reclamando a Hoxton, 14/04/2004, www.independant.co.uk.

Toderian, Brent, 21/05/2013, pasando de Gentrification a 'Shared Neighborhoods', www.huffingtopost.ca.

Tzani, Chrysta, 13/05/2011, Μιλούν για την Πλατεία οι ανθρωποι της, Χαλήθεια για τη Φανερωμένη, (Su gente habla de la Plaza, La verdad para Phaneromeni) Periódico Politis.

1 <http://www.undp-pff.org> .

2 "Utopia Colectiva" es un colectivo con sede en la ciudad amurallada de Nicosia, que se ocupa principalmente de cuestiones medioambientales y de bienestar

3 Mandanipour, Ali, (2004), espacios públicos marginales en ciudades europeas, Journal of Urban Design, 9: 3, 267-86, Routledge.

4 The Prague Quadrennial of Performance Design and Space es un evento internacional que toma lugar cada cuatro años en Praga, 4 y consta de exposiciones de más de 60 países de todo el mundo (<http://www.pq.cz/en/>)