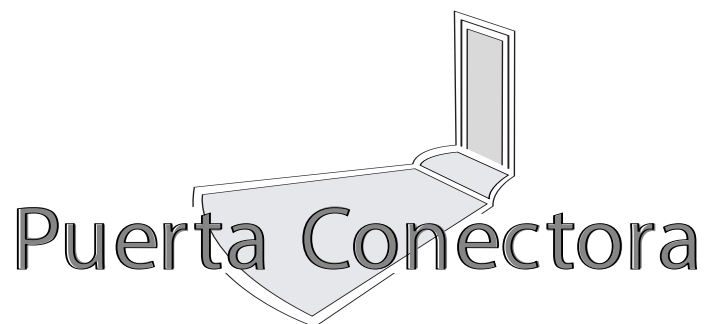




Puerta Conectora

Un proyecto de Felix H. Beck y Carlos Marrero Expósito



PUERTAS DE CONECCIÓN

Extraños artilugios esos que denominamos puertas. Estan ahí, siempre en medio de todo, pasan normalmente desapercibidas, incórdian muchas veces, nos tropezamos con ellas, nos molestan, otras veces las usamos a nuestro favor, les damos uno de sus mayores usos, las usamos de escudos: La usamos cuando queremos apartarnos del mundo, separar nuestro espacio respecto al de otras personas, las usamos diríase, para marcar los límites entre los territorios vitales.

Las puertas habitan en los límites, marcan los límites y del mismo modo que separan y dividen los territorios, unen: unen habitaciones, unen habitáculos, unen espacios habitados, unen pequeños territorios, unen a las personas que habitan estos espacios y todo aquello que habita a los dos lados de la puerta.

Canarias: Hay algo que caracteriza a Canarias de modo especial, Canarias es la suma de muchas cosas, pero, sobretodo, de pequeños y aislados territorios, que no solo son terrestres: son humanos, psicológicos y existenciales. Los habitantes de sus tierras, se caracterizan y se diferencian, en cuanto son miembros de un territorio fragmentando, disperso.

Y en este punto, es donde las puertas toman vital importancia: La mar, verdadera puerta conectora del territorio fragmentado, habita en medio de todos los fragmentos, quiere unir, pero ha sido destinada al fracaso. Es una puerta que parece estar mas tiempo cerrada que abierta.

*Ante este panorama cabe hacerce la siguiente pregunta: Si el mar representa, el papel de puerta cerrada, ¿ Donde habitan las puertas abiertas ?
¿ Donde habitan los lazos que deberían unirnos ?*

A esta pregunta tan ambiciosa, intenta responder nuestro proyecto.

DEFINICIÓN

El proyecto consiste básicamente en colocar una serie de puertas que conectan de modo visual en “tiempo real” diversas áreas de diferentes islas, provocando una interacción espacial entre las personas que transitan uno y otro de los espacios “ocupados”.

La idea original pretendía conectar todas las islas de modo que los habitantes de cada isla pudiesen interactuar de algún modo con los habitantes de otras islas, así consiguiendo que todas las islas, y sus habitantes estuviesen conectados “virtualmente”, a través de éstas puertas (A.).

Evidentemente, desarrollar esta infraestructura, costaría un presupuesto mayor del que se dispone, por lo que decidimos acotar el espacio intervenido a las dos islas de mayor peso insular y así ajustar el proyecto a los medios disponibles (B.).

La propuestas se caracteriza, a parte de su contenido poético, por una gran flexibilidad y polivalencia: Esta característica le da un carácter casi infinito de posibilidades narrativas:

Por ejemplo, nuestro proyecto, como se verá a continuación se centra en dos islas (Tenerife y Gran Canaria) y en dos lugares concretos de ambas islas (C/ Castillo y área Triana).

El proyecto se podría aplicar a cualquier otro parte de las islas, o incluso llevarlo a cualquier otro tipo de espacio fuera de las islas. Del mismo modo permite flexibilidad de localidad dentro del cada territorio, así podría realizarse cualquier otro tipo de narración que no sea la que se ha propuesto: Urbano-urbano, sino por ejemplo: Urbano Natural, provocando así, otros posibles discursos narrativos, aspectos que contempla, éste proyecto.

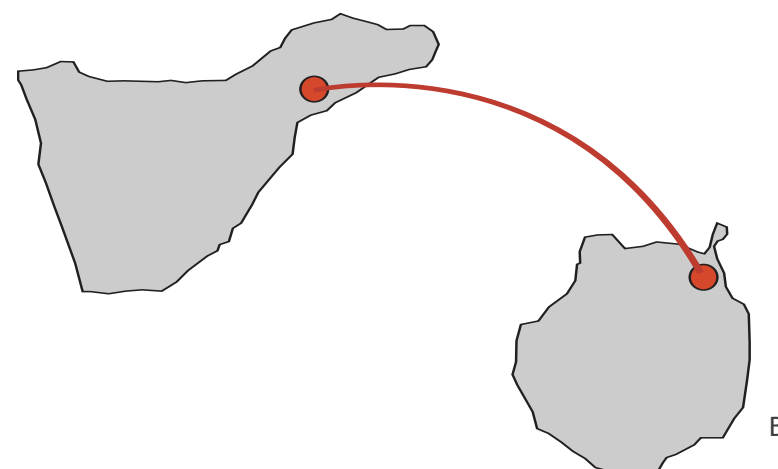
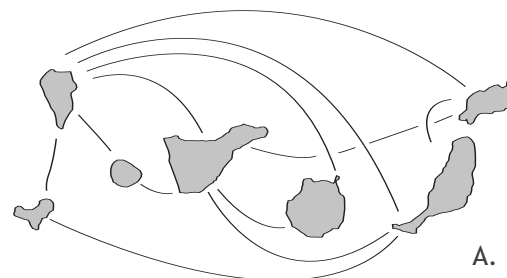
A continuación pasaremos a desarrollar y a definir los diversos aspectos del proyecto.

El proyecto *Puerta-Conectora*, se plantea los siguientes objetivos: Intentar conectar el mayor número de islas y espacios diferentes.

Intenta ampliar y amplificar lo que se entiende como “espacio público”. Provocar una Interacción real entre habitantes de espacios diferentes. Provocar un discurso narrativo dentro del espacio público, y por lo tanto, provocar nuevos estados estéticos y psicológicos al espectador.

Para el desarrollo del proyecto es necesario definir algunos elementos:

Localización y definición del espacio N1 a conectar: Tenerife.
Localización y definición del espacio N2 a conectar: Gran Canaria.
Elemento conector. En este caso la Puerta-Conectora que hemos diseñado.



LA PUERTA CONECTORA.

La *Puerta-Conectora* es la pieza fundamental de nuestro proyecto, ya que será el elemento encargado de interactuar con los habitantes, mostrando las imágenes provenientes del otro territorio por un lado, y recogiendo igualmente las imágenes que serán enviadas a la otra puerta conectora situada al otro lado.

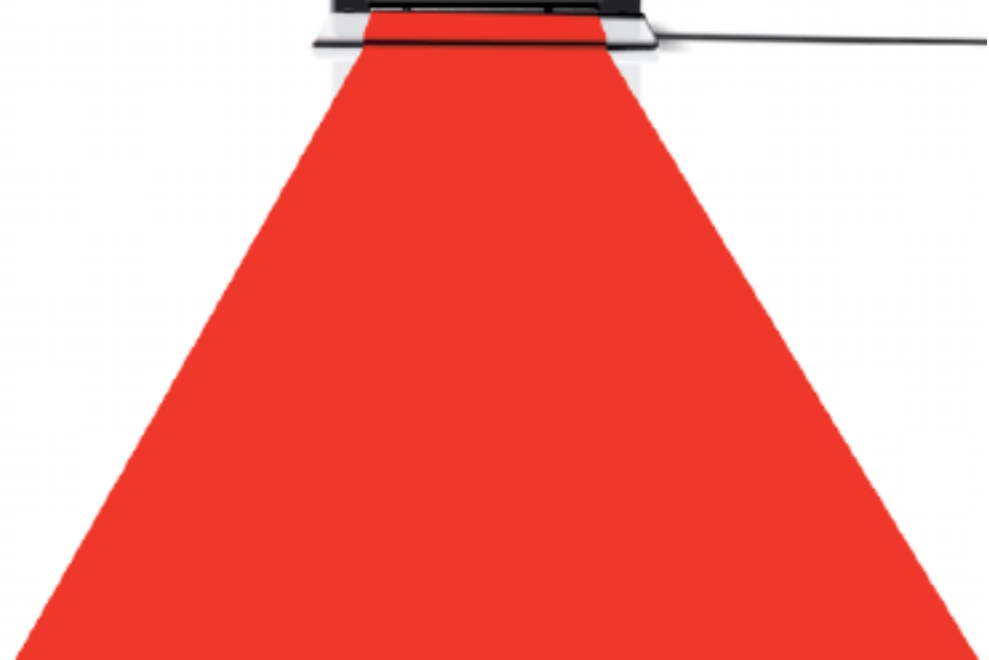
La *Puerta-Conectora* es un elemento físico que ocupa un lugar y que como se puede ver en la ilustración, está formado por un soporte, una pantalla TFT, una cámara digital, varias luces, un revestimiento y una alfombra que acentúa la interacción del espectador con el objeto físico.

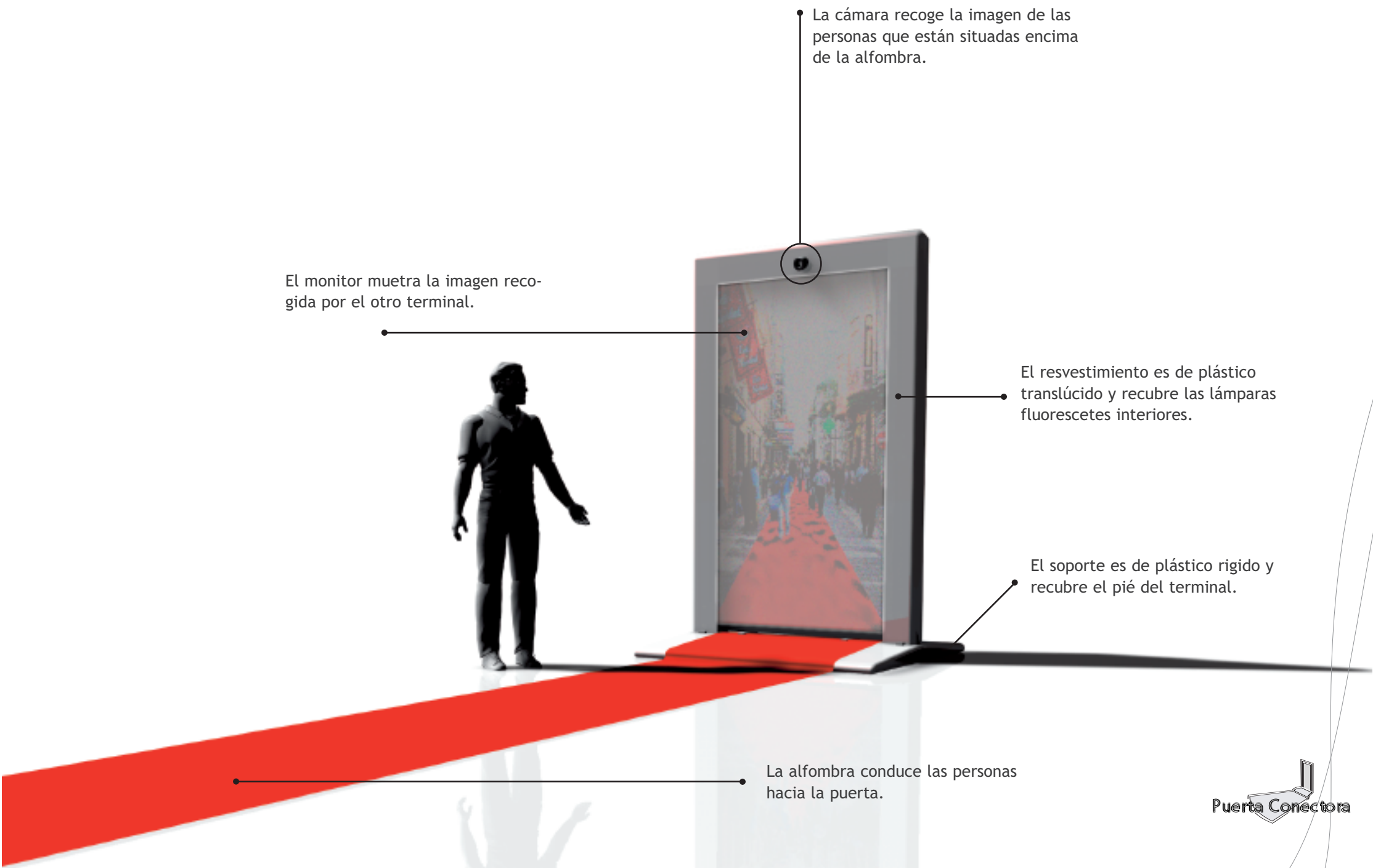


VISTAS.

Aquí podemos observar como ha sido diseñado la *Puerta-Conectora* de modo que se distinguen dos partes importantes, la *cara delantera*, que debe interactura con el espectador de modo que invite a éste a introducirse en su mundo, para ello sirve la alfombra y la pantalla que muestra las imágenes, y una *cara posterior*, que se usará para facilitar la información del proyecto, de modo que aporte algo más de información respecto al mismo, a los interesados.









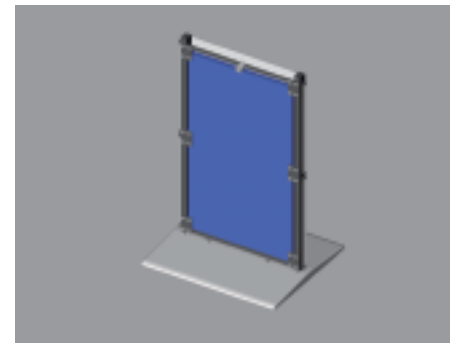
01



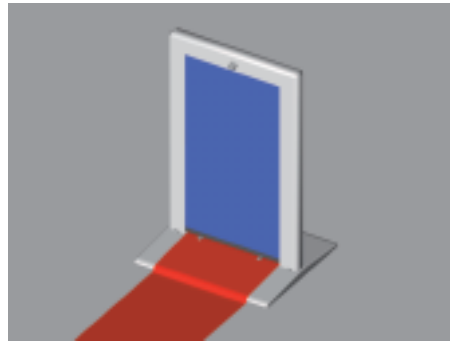
02



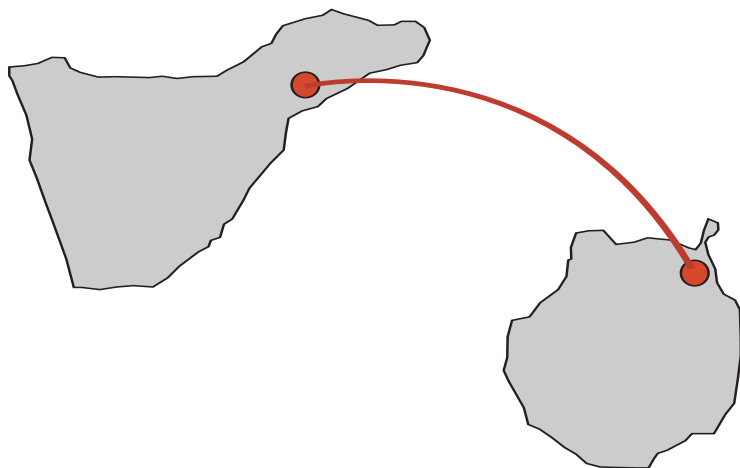
03



04



05



LAS ISLAS CONECTADAS.

El proyecto centra la intervención en Tenerife y Gran Canaria, de modo que durante un período de tiempo, los habitantes de éstas islas, en los lugares más transitados y centrales de ámbas, puedan convivir simultáneamente "saltando" de un lugar a otro a través de la **Puerta-Conectora**.

La **Puerta-Conectora** hace de vínculo entre las islas ha intervenir, que en este caso hemos decidido que sean Tenerife y Gran Canaria.

Podemos observar aquí las islas en las que hemos decidido intervenir, definiendo exactamente el lugar donde irían incertas nuestras puertas conectoras.

LA PUERTA CONECTORA - FUNCIONAMIENTO.

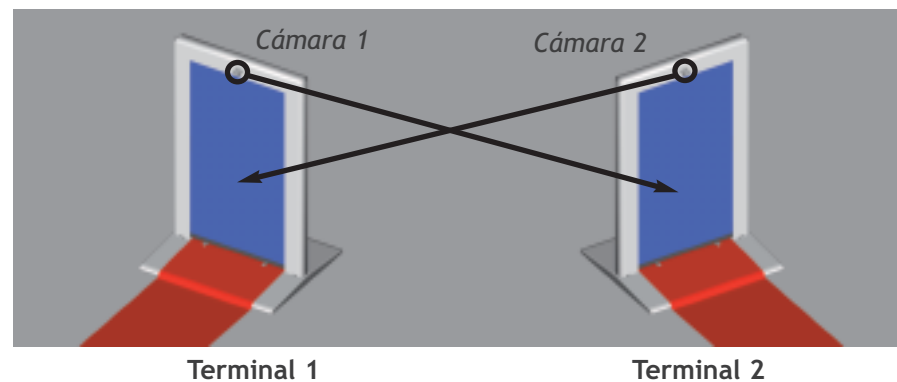
Explicaremos a continuación cual es el mecanismo de conexión entre ambos espacios a través de las puertas conectoras.

Cada espacio necesita un terminal, de modo que en cada lugar habrá una instalación que posee 3 elementos fundamentales: 1 Alfombra, 1 Cámara y una pantalla TFT.

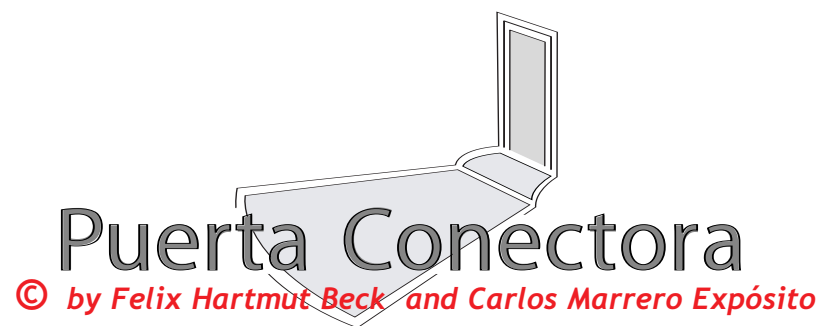
Como se observa en la ilustración, tendríamos que instalar dos puertas-conectoras, de modo que en total tendríamos un conjunto de dos alfombras, dos cámaras, y dos monitores TFT.

De éste modo y de forma interconectada a través de una transmisión de datos a través de una red (internet u otras) se provocaría un intercambio de información entre ambos terminales de modo que, como se observa en la ilustración, la cámara 2, transmitiría la información que se vería en la pantalla 1, y viceversa, la cámara situada en el terminal 2, recogería la información y se proyectaría en la pantalla del terminal 1, de modo que se produciría este intercambio de información de ambos espacios del modo que hemos indicado anteriormente.

Los transeúntes del espacio donde se encuentra el terminal 1, verían lo que se proyecta es el terminal 1, que es lo que recoge la cámara del terminal 2, y viceversa.







FELIX HARTMUT BECK

móbil: 617 00 95 06
teléfono: 922 256 456
mail: 8uhr30@felix-beck.de
internet: www.felix-beck.de



CARLOS MARRERO EXPOSITO

móbil: 696 623 050
teléfono: 922 820 771
mail: carlos@chr5.com
internet: www.chr5.com