

ciudad nazca

autoría y dirección general: Rodrigo Derteano

contacto: rodrigo@anorg.net

teléfono: 01 986 470 751

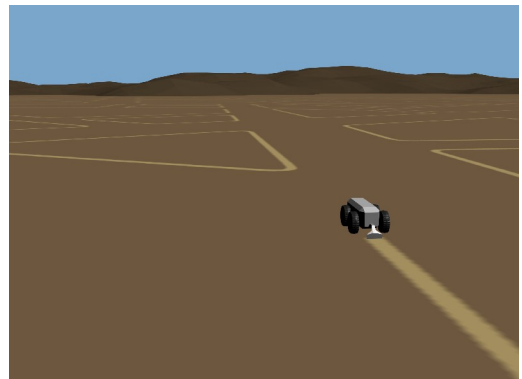
web: www.ciudadnazca.net

sobre “ciudad nazca”

“Ciudad Nazca”, un proyecto inspirado en líneas de Nazca, consiste en automatizar un pequeño tractor, para que trace mediante un arado y en escala real, el mapa de una ciudad o poblado imaginario sobre la superficie del desierto de la costa peruana. El mapa a dibujar, será el resultado de un diseño generado por computadora, basado en datos y estadísticas del desarrollo urbano de la costa desértica peruana.

El “robot nasca” será equipado con un sistema de navegación y control de alta precisión que incluye sensores de posicionamiento como un GPS, además de actuadores sobre la mecánica del tractor. De esta forma, el robot se desplazará de manera autónoma para trazar surcos en la tierra parecidos a los Nasca – de aproximadamente 40cm de ancho y un máximo 30cm de profundidad. Al igual que muchas de las líneas y figuras Nazca, esta ciudad imaginaria sólo podrá ser apreciada en su totalidad desde cierta altura, haciendo uso de avionetas, globos aerostáticos, imágenes satelitales, o herramientas como Google Maps.

La temática central del proyecto gira en torno a la expansión explosiva de las urbes de la costa peruana hacia áreas desérticas y las implicancias de este desarrollo. La obra busca contrastar concepciones, tanto Nazca como actuales, de desierto y espacio de vida y convertirse en un eje para reflexiones y discusiones en torno a temas de urbanismo y medio ambiente en el contexto peruano actual - un eje para proyecciones hacia el pasado y el futuro.



objetivos

- Repensar la relación entre vida y desierto en su modalidad urbana de cara al futuro.
- Contrastar la concepción de urbanismo y espacio de vida actual con las de nuestros antepasados indígenas.
- Enfatizar la magnitud del problema del desarrollo urbano en relación a la escasez de recursos naturales en la costa peruana.
- Utilizar la superficie del desierto como palimpsesto que conserva trazas de distintas épocas y sociedades.
- Generar un eco en los medios de comunicación que nos permita poner en debate los temas planteados por el proyecto.
- Desarrollar un dispositivo tecnológico experimental e innovador en el medio local.

referencias

- Las líneas de Nazca (200 a.C. - 700 d.C)
- La explosiva expansión de las ciudades de la costa peruana hacia áreas desérticas desde de la segunda mitad del siglo XX.
- El modo de apropiación y organización de la tierra (“invasiones”) y la creación de espacios de vida urbana en el desierto.
- La exploración espacial y el desarrollo tecnológico durante el siglo XX (imágenes de la exploración de la Luna y Marte).

trazado y documentación

El trazado de las líneas tardará un máximo de 4 días y se hará sobre una superficie de un diámetro máximo de 2 kilómetros. Para ello se montará un campamento en el desierto desde donde se podrá monitorear el movimiento del “robot nazca” y desarrollo del trazado y que servirá de punto de acopio a visitantes y prensa.

La documentación es de carácter primordial para el proyecto, por lo que se invertirá en la producción de video y material fotográfico que documenten todo el proceso de la obra desde el inicio. Dentro de los planes se encuentra obtener imágenes aéreas del proceso de trazado e imágenes satelitales del resultado.

exhibición

La exhibición del proyecto contará con la presencia del “robot nazca” e incluirá videos, documentación fotográfica, recortes de prensa, entre otros.

financiamiento

“Ciudad Nazca” ganó el primer puesto en la categoría incentivos a la producción iberoamericana del concurso Arte y Vida Artificial en su 11ª edición. Este concurso organizado por la Fundación Telefónica de España es uno de los más reconocidos e importantes del mundo en arte y tecnología.

Aún así necesitamos financiación adicional para la producción de la documentación del proyecto. Se trata de comisionar el registro en video, fotografía, la producción de la organización y la publicación de un catálogo sobre el proyecto.

apoyo

El proyecto “Ciudad Nazca” cuenta con el apoyo de Alta Tecnología Andina (ATA) [www.ata.org.pe], una organización cultural no gubernamental, sin fines de lucro, fundada con el objetivo de contribuir al desarrollo de la nueva cultura basada en la utilización y expansión de los medios electrónicos en el Perú y América Latina.

Este apoyo supone que “Ciudad Nazca” forma parte del programa de incubaciones del Escuelab [<http://escuelab.org>], institución dependiente de ATA, que provee un apoyo y una infraestructura específica a nuestro proyecto.

información detallada

Información detallada sobre el proyecto se encuentra en la página web del proyecto:

<http://www.ciudadnazca.net>

biografías de los participantes

Rodrigo Derteano

Ginbra, Suiza, 1979. Rodrigo Derteano es un artista peruano con interés y antecedentes en sonido, programación y creaciones electrónicas. Empezó sus estudios en Universidad Católica (Perú) en comunicación audiovisual, para luego culminarlos en la especialización de arte y nuevos medios de Escuela de Arte y Diseño de Zürich (Suiza).

Sus obras han sido expuestas en festivales y exhibiciones grupales en Lima (Cubo blanco – “flexi-time”, 2004), en Basilea, Suiza (“Viper” Festival 2004, nominado en la categoría “processing”), en Ljubljana (“Haip Festival for Open Technologies” 2006), y Maribor (“MFRU” 2007, 13th international computer art festival), ambas en Eslovenia. En Dortmund (“Hardware Medienkunst Verein”, 2007), Berlín (“Club Transmediale”, 2008), en la muestra “Emergentes” iniciada en Centro de Arte y Creación Industrial de la Laboral, en Gijón, y como parte de esa exhibición itinerante, en varias ciudades latinoamericanas (Buenos Aires, Lima, Santiago, México DF, São Paulo). Además obtuvo una residencia en Berlín en el centro de arte electrónico “Tesla” durante el primer trimestre de 2007, donde también presentó su obra.

Enrique Mayorga

Lima, Perú, 1979. Ingeniero Electrónico de la Pontificia Universidad Católica del Perú. Trabaja

profesionalmente en proyectos de automatización industrial. Colabora con diversos artistas, ingenieros y comunicadores en varios proyectos experimentales de creación artística que emplean nuevas tecnologías. Organiza y dicta talleres de tecnología dirigidos a creadores de diversas disciplinas. Fue artista residente en el ZKM (Karlsruhe, Alemania) durante 2006. Ha exhibido su obra en: VAE8, Lima, Perú, 2005; *VIDA 7.0*, Madrid, España, 2004; *20th WWVF*, Ámsterdam, Holanda, 2004; *Cubo Blanco - "flexi-time"*, Lima, Perú, 2004; *CONTACTO*, Lima, Perú, 2003; *INTERCON2003*, Lima, Perú, 2003; *ÍSEA2002*, Nagoya, Japón, 2002; *Park-O-Bahn*, VAE5, Lima, Perú, 2001.

Leonardo Solaas

Buenos Aires, Argentina, 1971. Programador, diseñador y artista. Estudió Filosofía en la Universidad de Buenos Aires. Ha recibido los premios IBM Media Art Award 2006 en Stuttgart, Alemania, y el Premio Mamba - Fundación Telefónica de Arte y Nuevas Tecnologías 2005, en Buenos Aires, Argentina, entre otras distinciones. Ha participado en diversas exposiciones nacionales e internacionales, entre ellas International Media Art Award (Karlsruhe, Alemania, 2005), 5ta Bienal del Mercosur (Porto Alegre, Brasil, 2005), Readme 100 Software Art Festival (Dortmund, Alemania, 2005), Transmediale 06 (Berlín, Alemania, 2006), OFFF International Festival (Barcelona, España, 2006), Impakt Festival (Utrecht, Holanda, 2006), Interface & Society (Oslo, Noruega, 2006). Es profesor de la materia Diseño Digital en la Maestría en Artes Electrónicas de la Universidad de Tres de Febrero. Ha dictado cursos y talleres en el Centro Cultural de España, Espacio Fundación Telefónica, Fundación Start y otras instituciones.

Gabriela Cárdenas

Buenos Aires, Argentina, 1970. Arquitecta. Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires. Se desempeña como profesora en Morfología, y en Teoría, en la misma casa de estudios. Ha dictado el Taller de Postgrado de Investigación Proyectual para la Reestructuración de los espacios públicos de La Paz, así como los seminarios de postgrado Información y Filosofía e Historia en la Universidad Católica Boliviana San Pablo, La Paz, Bolivia.

Su trabajo ha sido expuesto en "Clínica abierta" (Buenos Aires, 2008-2007), "Offene Ateliers" (Köln, Alemania, 2007), Gobierno Municipal de La Paz (La Paz, Bolivia, 2003), xposiciON BA in Rotterdam (Berlage Institute, Rotterdam, 2002), xposiciON BA in Wien (Semper Depot, Viena, 2002), "Manual de Inundación" (M777+ Universidad Torcuato Di Tella, Buenos Aires, 2001), Arte-factos (FADU, UBA, 2000), Premios Concurso Ciudad Universitaria (FADU-UBA, 1999), "América '92" (representante FADU, Buenos Aires, 1992), Bienal de Venecia (representante FADU, Venecia, Italia, 1991).