

Soft_Wall

Patxi Araujo

Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea, Facultad de BB.AA.

Título: "Soft_Wall"

Autor: Patxi Araujo

Año: 2010 -...

Técnica: Terminal audiovisual de Soft_Wall conectada a una fuente de datos en tiempo real.

Medidas: Variables

*La arquitectura militar dispone y construye desde el miedo.
Es política disuasoria. Tiene miedo de lo que pueda venir y se hiperprotege generando el mismo miedo que teme.
Sus habitantes viven atemorizados,
y no consiguen sentirse seguros dentro de sus límites porque temen la visita del extraño.
Si vis pacem para bellum. Todo el grosor de la sección de sus paredes no evita que se cuele el miedo;
por sus ventanas no entra la luz,
sino que se lanzan andanadas de fuego.
Tantos cerrojos en las puertas para no permitir entrar,
tampoco dejan salir.*

*En tiempos de paz, de sol y calor, estos cañones y muros permanecen callados, formando parte de un mobiliario urbano dispuesto para el ocio cosmopolita, feliz y desmemoriado.
Pero en días oscuros, fríos y de viento, asalta el miedo que transpira esa arquitectura.
Es muy difícil entonces no sentir el peso silencioso y descomunal de sus paredes, no sentirse encerrado en el laberinto de sus cárceles, no sentir la impresión*

*de que se detiene el tiempo, petrificado,
helado.*

*Ahora, ve y haz una instalación en ese espacio.
Clava una broca de 6 mm. en una pared de metro y medio de sección.*

Cuidado. Lo mismo despierta el monstruo que duerme en su interior.

Postdata al Horno de la Ciudadela de Pamplona. Intervenir la arquitectura militar.
La 3ª Ley de Clarke, 2008.

Soft_Wall



Soft_Wall –(*S_F*)– cruza de manera crítica claves provenientes del espectáculo de la realidad aumentada y el *mapping* con la visualización de datos, interviniendo (pervirtiendo) la relación que se establece entre esos inputs (datos de personas, sociales, urbanos,..) y la arquitectura sobre la que se proyectan. Es decir, el hecho inherente a la práctica del *mapping* de conjugar la imagen y su soporte (la propia arquitectura) se ve amplificado por la capacidad performativa y de significado de estas entradas de información. (*S_F*) propone un replanteamiento de pensamientos asociados al concepto arquitectónico de muro o barrera, y una relectura de aquellos datos en función de su visualización. Aunque son encriptados

en la configuración formal que cada uno de ellos construye, la naturaleza de esos datos (nombres de inmigrantes, habitantes de ciudades, datos de cualquier fuente,...) es el motor del carácter político, social o especulativo de cada una de las configuraciones posibles de (*S_F*).



En todas ellas, frente a ese muro como metáfora (identitaria, inamovible, defensiva, de protección o exclusión), o en cualquier caso, frente a esa generación de órdenes y límites visuales y conceptuales, (*S_F*) plantea un catálogo de posibilidades abiertas, dinámicas y cambiantes. (*S_F*) deshace el sentido único del muro y de la identidad, desmenuzándolos, convirtiéndolos en puente o pasadizo, en arquitectura fantástica de sillares móviles. Abre puertas, huecos por donde se escapan y pervierten sus sentidos originales, siendo aquellos datos y los significados a los que aluden quienes en última instancia actúan como arquitectos de esta estructura, moviéndola, cambiándola y ordenándola de manera propia.

Cada uno de los ladrillos o sillares de (*S_F*) es una unidad autónoma y móvil que se vincula a las demás a través de la información obtenida del análisis de un determinado conjunto de

datos, de tal manera que todo el conjunto constituye en sí mismo una tectónica informativa (Novak).

A su vez, los cambios producidos en la configuración de esta peculiar pared producen sonidos que hacen referencia a la maquinaria escondida que necesitaría el muro para ser movilizado, dotándole a éste de una especial atmósfera maquina.

(S_F) no contiene *crescendos* narrativos ni desarrollos dramáticos; debe de ser entendido como un continuo semejante pero nunca idéntico, ya que los datos analizados tampoco lo son. Como tal, se deja ver desde el comienzo o irrumpir en ella en cualquier momento. Posee, sin embargo, tantos ritmos y configuraciones posibles como datos se introduzcan en su memoria. Al carecer de guión previo en sentido estricto y por ser generado el análisis de los datos en tiempo real, (S_F) no tiene establecidos límites en su duración. Es obra efímera, situándose en el territorio específico del evento, y su incidencia reside en la memoria de las personas que lo ven o en la documentación que genera.

(S_F) es una obra *site-data specific*, ya que se adapta a cada una de las arquitecturas y espacios sobre la que ha sido proyectado y funciona con inputs de información específicos:

SoftWall_Es Mi Nombre. (2010, Cartagena) Manifesta10

Proyección sobre el muro del Fuerte de Navidad de Cartagena (fortaleza militar en la entrada de la Bahía de Cartagena) de 115 nombres de inmigrantes venidos del Norte de África y asentados en Cartagena y la Región de Murcia.

SoftWall_Ab_Izen. (2011, Pamplona)

Proyección sobre el muro de la Ciudadela de Pamplona (fortificación de antiguo uso militar) de nombres de habitantes de la propia ciudad y de los asistentes al espectáculo.

SoftWall_1,3. (2013, Mañeru)

Con motivo del Día Mundial del Medio Ambiente, proyección sobre la pared del frontón de Mañeru de sonidos provenientes de actividad humana, natural y maquina, cuyo análisis se vincula a la generación de residuos (1,3 kilos por persona/día).





