



LIMA | COLLECTIVE RESILIENCE THROUGH 2100 | ADAPTIVE URBANISM

Urbanismo adaptativo: diseño participativo para una Lima resiliente

AMERICAN ARTS INCUBATOR

American Arts Incubator (AAI) is a creative exchange program that utilizes community-driven digital and new media art projects to instigate dialogue, build communities, bolster local economies, and further social innovation. Each incubator addresses a relevant social or environmental challenge such as economic equity, youth empowerment, gender equality, and environmental health.

AAI sends a U.S. artist abroad to collaborate with local communities in each exchange country during a month-long incubator. These creative collaborations transfer skills in art, technology, and entrepreneurship. Through digital and new media art workshops, they facilitate dialogue and explorations of the social challenge. AAI provides small grants to participants who break into teams to prototype creative projects applying workshop skills to the challenge. Each exchange culminates in an open house that showcases the prototypes and solicits public feedback. After the international incubators are complete, ZERO1 hosts one visiting international participant from each exchange country for a 10-day professional development workshop in the San Francisco Bay Area during the summer to further build participant skills.

American Arts Incubator is an initiative of the U.S. Department of State's Bureau of Educational and Cultural Affairs developed in partnership with ZERO1.

The incubator in Peru was produced in collaboration with U.S. Embassy Lima and UTEC.

American Arts Incubator (AAI) es un programa de intercambio creativo que utiliza proyectos de arte digital y de nuevos medios impulsados por la comunidad para instigar el diálogo, construir comunidades, impulsar las economías locales y promover la innovación social. Cada incubadora aborda un desafío social o ambiental relevante, como la equidad económica, el empoderamiento de los jóvenes, la igualdad de género y la salud ambiental.

AAI envía un artista estadounidense al extranjero para colaborar con las comunidades locales en cada país de intercambio durante una incubadora de un mes. Estas colaboraciones creativas transfieren habilidades en arte, tecnología y emprendimiento. A través de talleres de arte digital y de nuevos medios, facilitan el diálogo y la exploración del desafío social. AAI proporciona pequeñas subvenciones a los participantes que se dividen en equipos para crear prototipos de proyectos creativos que apliquen las habilidades del taller al desafío. Cada intercambio culmina en una jornada de puertas abiertas que muestra los prototipos y solicita comentarios del público. Una vez que se completan las incubadoras internacionales, ZERO1 acoge a un participante internacional visitante de cada país de intercambio para un taller de desarrollo profesional de 10 días en el Área de la Bahía de San Francisco durante el verano para desarrollar aún más las habilidades de los participantes.

American Arts Incubator es una iniciativa de la Oficina de Asuntos Educativos y Culturales del Departamento de Estado de EE. UU. Desarrollada en asociación con ZERO1.

La incubadora en Perú fue producida en colaboración con la Embajada de Estados Unidos en Lima y UTEC.

Gabriel Kaprielian
Lead Artist, American Arts Incubator Lima

Antuané de la Flor
Host Partner Representative, UTEC

Giancarlo Marcone Flores
Director del Centro de Impacto y Responsabilidad Social – CIRSO, UTEC

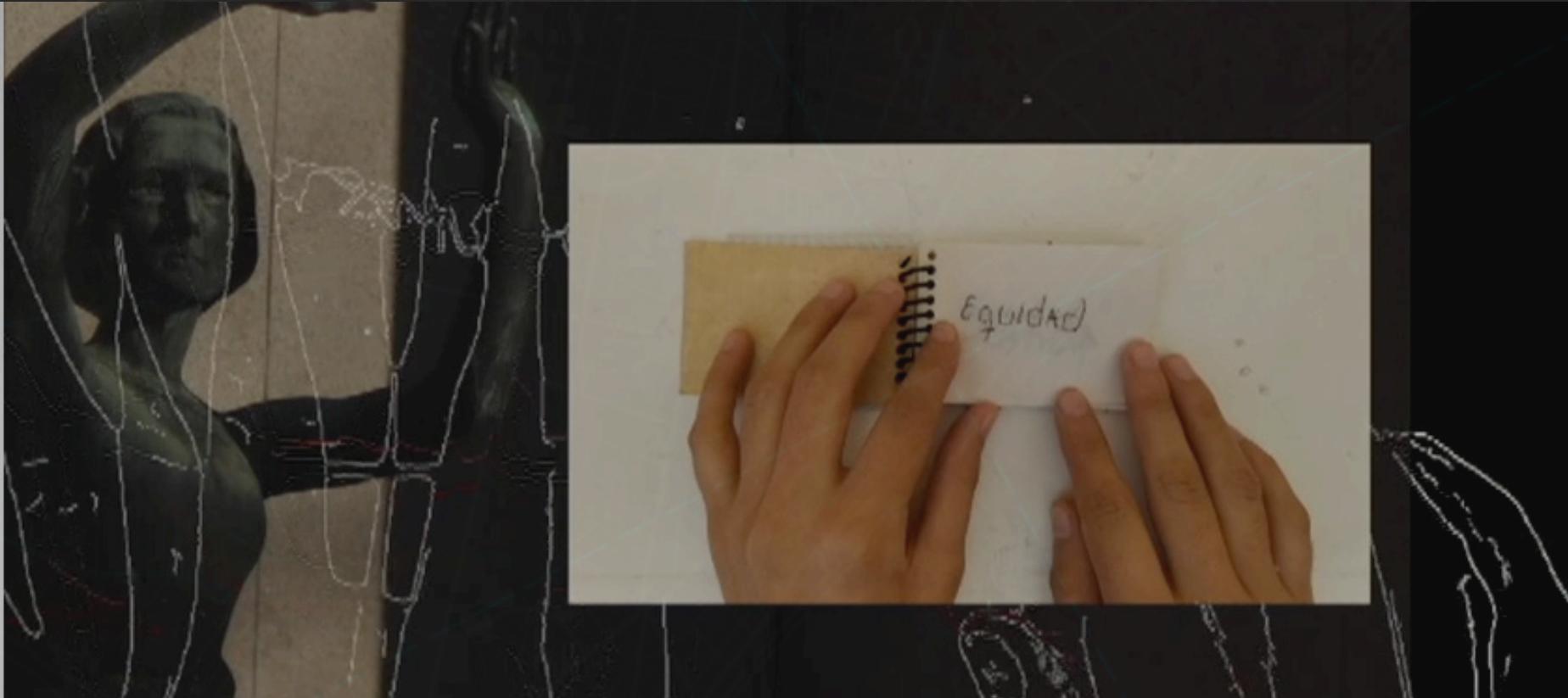
Maya Holm
American Arts Incubator Program Manager, ZERO1

Vanessa Wagner
Senior Cultural Affairs Specialist, U.S. Embassy Lima

Natalia Molano
Deputy Cultural Affairs Specialist, U.S. Embassy Lima

Nicolas Gómez Echeverri
Dirección Ejecutiva, MAC Lima

Ada Quintana Revoredo
Production Assistant, American Arts Incubator Lima



LEAD ARTIST'S NOTE

NOTA DEL ARTISTA PRINCIPAL

The American Arts Incubator Peru (AAI) took place virtually in June/July of 2020 in the midst of the global COVID pandemic. Quarantine in their homes, artists in Lima responded to these challenging times with passion, humor, and brilliance. Through our virtual portals, we were able to reach out by breaking through walls and traversing across continents to develop meaningful connections, share ideas and knowledge, and create amazing new works of art. By all accounts, the program was a huge success! Thanks to the dedication of the many wonderful people that made it possible.

The month-long program consisted of a series of workshops, guest speaker panels, and a final artistic project addressing the challenge of "urban development" in Lima related to climate change, urban health, and social equity. Originally planned as an in-person cultural exchange utilizing the facilities and resources of our host institution UTEC, we all adapted to a virtual format making use of free software, web-based collaborative tools, and the technology that each participant artist had at home. From these limitations sprouted incredible ideas developed by the artists and a workflow that in many ways was more sustainable to continue post-incubator. That relies on the tools at hand and builds off of the newly formed skill sets and relationships.

I led four workshops that introduced technology platforms, theoretical frameworks, and led to short exercises applying these tools with artist ideas. Workshop 1 involved a collective "Psycho-geographic Mapping" of Lima using a web-based virtual whiteboard canvas. In Workshop 2, artists created "Postcards from the Future" that envisioned a speculative vision of Lima in the year 2100. Workshop 3 introduced tools for digital 3D modeling to create a "Monument to the Pandemic". Workshop 4 demonstrated the use of Augmented and Virtual Reality to visualize the artist's work.

There were two Guest Speaker Panels that introduced critical dialog on the AAI social challenge of urban development through examples of their own work in the fields of art + design. Guest Speaker Panel 1 focused on inclusive public space and included Dr. Patricia Kim (Monument Lab), Dr. Ghigo DiTommaso (Gehl Architects), and Lucía Nogales (Ocupa tu Calle). Guest Speaker Panel 2 focused on socially responsive artwork and included Nicolas Gomez Echeverri (MAC Lima) and Natalija Boljsakov (UTEC), Ferran Gisbert (UTEC), and Kiko Mayorga (UTEC).

For the last ten days of the program, each artist created new artwork responding to the theme "Lima 2100 - Collective Resilience through Adaptive Urbanism." This work took the form of 2D collage, audio and video, and digital 3D forms. I was amazed by the creativity and thoughtfulness of each project and the dedication that each artist demonstrated in developing their artwork in such a short amount of time. Artists presented their work and concepts to distinguished guest critics where they received feedback. The final exhibition was originally planned to take place physically in the Museo de Arte Contemporáneo (MAC Lima). Instead, we created a Virtual Reality Gallery of the MAC with a curated exhibition of each artist's work. This was the first time we were able to gather in the same room, walking around and chatting as avatars, while viewing the artwork as a collective project.

A big thank you to all of the participant artists, our partners in Lima including UTEC, MAC, and the U.S. Embassy, our guest speakers and critics. This program has introduced new ideas and understanding in my creative practice and expanded my ecosystem of collaborators. I am grateful for the opportunity to have taken part in the American Arts Incubator Peru.

UTEC NOTE

PRESENTACIÓN

UTEC

La pandemia está cambiando todas las formas de experimentar el arte alrededor del mundo. Hemos pasado de concebir que la experiencia artística ocurre, principalmente, en espacios únicos y consagrados, a encontrar en los entornos virtuales y tecnológicos (masivos por efecto), nuevas formas de comunicar y construir distintas prácticas artísticas.

Esta intersección entre arte y tecnología, si bien no es una relación nueva en la historia, es en esta etapa, bajo las extremas condiciones que nos impone la pandemia, donde evidencia todas sus posibilidades. Por un lado, para las prácticas artísticas, que encuentran en los medios digitales distintos elementos para construir nuevos lenguajes artísticos (y con ello, llegar a múltiples audiencias), como para los campos relacionados a la tecnología y la innovación que, en las licencias artísticas, hallan distintas posibilidades de creación y mejora de sus procesos.

En esa línea podemos ubicar la experiencia del American Arts Incubator - AAI Lima - 2020. La edición peruana de este programa de intercambio artístico / tecnológico fue realizada en julio 2020, ejecutada por UTEC con apoyo del Museo de Arte Contemporáneo (MAC). Se incubaron 23 proyectos que fueron desarrollados de manera interdisciplinaria y colaborativa por los participantes, entre ellos artistas, antropólogos, comunicadores, estudiantes de ingeniería, diseñadores, quienes trabajaron, durante dos semanas, bajo el liderazgo del reconocido artista, diseñador y educador estadounidense, Gabriel Kaprielian.

La incubadora peruana abordó el desafío de una Lima del futuro en el escenario de la post pandemia. De esta manera, las diversas propuestas utilizan plataformas

tecnológicas, audiovisuales, proyectando sus visiones distópicas y respuestas utópicas a las necesidades de la ciudad al año 2100. Imágenes de un futuro que solo pueden ser materializadas utilizando un único lenguaje del arte, la tecnología y la virtualidad.

Es así como esta experiencia del AAI Lima 2020 abre un capítulo en nuestro contexto, tanto para los profesionales de las artes, las ciencias como de la innovación, mostrándonos que la intersección entre arte / tecnología, así como su convergencia con las otras disciplinas del conocimiento, crean nuevos espacios de expresión que a su vez constituirán nuevos medios de entender la realidad. Así, la interdisciplinariedad y el arte, confluyendo, confabulando, impactan no solo en nuestras necesidades de comunicación y expresión, sino las posibilidades de imaginar, crear y buscar solución a los retos del futuro.

Finalmente, quiero agradecer a quienes hicieron esto posible. ZERO1 y la Oficina de Asuntos culturales y educativos de la Embajada de Estados Unidos en Perú, por la valiosa oportunidad brindada a los participantes. En UTEC, al equipo de Centro de Impacto y Responsabilidad Social -CIRSO-, responsables de la ejecución, quienes, vienen promoviendo programas de arte, educación y ciencia como formas de desarrollo social, y al MAC que junto con la comunidad y los artistas locales, construyen una nueva propuesta museográfica, con miras a una nueva forma a entender y vivir el arte y cultura en nuestro país.

Carlos Heeren
Director Ejecutivo de UTEC

The pandemic is changing the ways we experience art around the world. We have gone from conceiving that the artistic experience occurs, mainly, in unique and consecrated spaces, to encountering them in virtual and technological environments (massive by effect), new ways of communicating and constructing different artistic practices.

Though the intersection between art and technology is not new, it is under the extreme conditions imposed by the pandemic that we begin to see new possibilities here. On the one hand, for artistic practice, we find elements in digital media to build new artistic languages (and thus reach wider audiences), as well as for technology and innovation, that through creative license, find different possibilities for creating and improving their processes. Along these lines, we can locate the experience of the American Arts Incubator - AAI Lima - 2020. The Peruvian edition of this artistic/technological exchange program was held in July 2020, executed by UTEC with the support of the Museum of Contemporary Art (MAC). 23 projects were incubated that developed in an interdisciplinary and collaborative fashion by participants, which included artists, anthropologists, communications professionals, engineering students, and designers, who worked for two weeks under the leadership of the renowned American artist, designer, and educator, Gabriel Kaprielian.

The incubator in Peru addressed the challenge of a future Lima beyond the pandemic. Projects used various technological and audiovisual platforms, projecting their dystopian visions and utopian responses to the needs of the city in the year 2100. These were images of a future that could only be materialized using the singular language of art, technology, and virtuality.

This is how the experience of AAI Lima 2020 opens a chapter in our context, both for professionals in the arts,

sciences, and innovation – showing us that the intersection between art and technology, as well as its convergence with other disciplines of knowledge, creates new spaces of expression that in turn produces new methods of understanding our reality. Thus, interdisciplinarity and art, converges, colludes, and impacts not only our need for communication and expression, but also the possibilities of imagining, creating, and seeking solutions to the challenges of the future.

Finally, I want to thank those who made this possible. ZERO1 and the Office of Cultural and Educational Affairs at the United States Embassy in Peru, for the valuable opportunity provided to the participants. In UTEC, to the team of the Center for Impact and Social Responsibility -CIRSO-, responsible for the execution, who have been promoting art, education, and science programs as forms of social development, and to the MAC that together with the community and local artists, build an innovative lens to conceive the museum, with a view to a new way of understanding and experiencing art and culture in our country.

Carlos Heeren
Executive Director of UTEC
Texto español

LIMA 2100: COLLECTIVE RESILIENCE THROUGH ADAPTIVE URBANISM

URBANISMO ADAPTATIVO:
DISEÑO PARTICIPATIVO PARA UNA LIMA RESILIENTE





WORKSHOPS LABORATORIOS

Workshop 1: Collective Psycho-geography of Lima

The first workshop utilized a web-based virtual whiteboard canvas Mural to create a collaborative mapping of Lima. Artists geo-referenced images of public space in their neighborhoods and from around the city, including memories and descriptions of what they appreciate and dislike about the space. Since artists couldn't leave their house due to the pandemic, they used Google Maps street view or old photographs. The result was a collective collage of the good, bad, and ugly of Lima, a shared vision composed of their individual experiences.

Workshop 2: Postcards from the Future

The second workshop asked each artist to travel to Lima in the year 2100 and to send back a postcard of what they see. Is it a utopia or dystopia? What has changed and what remains the same? How is this future framed by the past and the present? Artists created speculative futures through written and graphic narrative. Using a public space image from the mapping exercise in workshop 1, they each created a digital photomontage of their futuristic vision. Postcards included animated abstractions of dancing and layered images, electric llamas, environmental devastation and social displacement, urban agriculture and buildings that grow like trees.

Workshop 3: Monument to the Pandemic

The third workshop focused on a discussion of how the global pandemic was affecting our lives and the function of the city. Artists worked in teams to consider what a representative monument to the pandemic might look like. I led tutorials in digital 3D modeling with Rhino, 3D scanning with photogrammetry utilizing Autodesk

Recap, and digital 3D mesh editing with Autodesk Meshmixer. Utilizing these tools, each artist team created a collaborative Monument to the Pandemic.

Workshop 4: Virtual and Augmented Reality

In the fourth and final workshop, we focused on the application of Virtual and Augmented Reality applications to visualize and share each artist team's digital models of their Monuments to the Pandemic. I introduced the web-based application Mozilla Hubs for virtual reality and Sketchfab for augmented reality, combined with smartphones and Google Cardboard. These platforms allowed the artists to share their work with each other through immersive digital environments and in the physical space in each of their houses.

Texto español

Gabriel



Omri



Filiberto



Carla



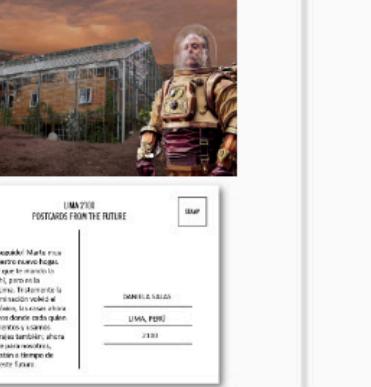
Nelly



Sara



Daniela



Andrea



Mafer



Josefina



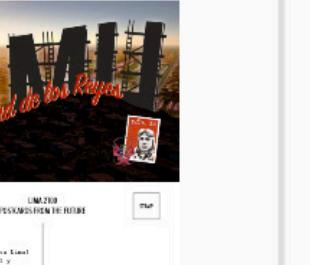
John



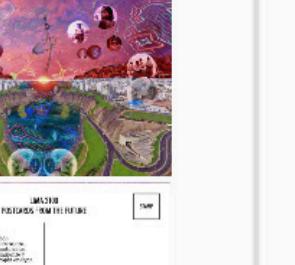
Jacqueline



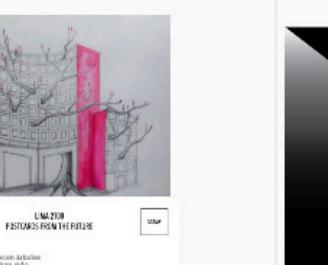
Leo



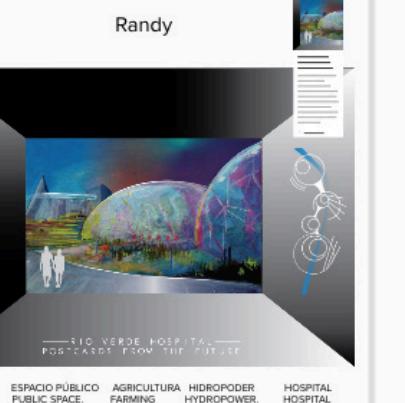
Giovanna



Claudia



Randy



Betsaida



Jesed



Workshop 2:

Lima 2100:
Postcards from the FutureLima 2100:
Postales del futuro

Workshop 4:

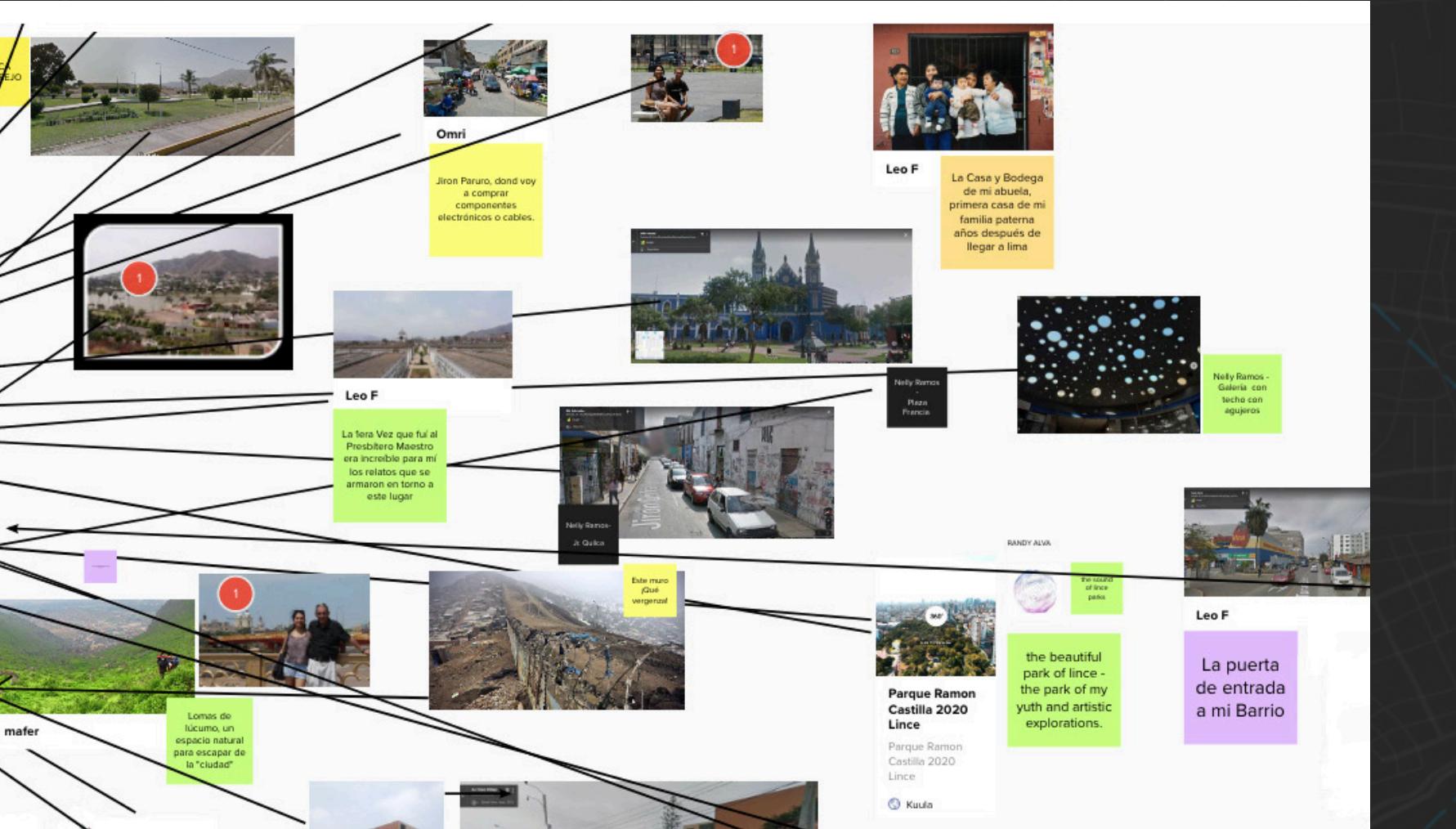
Virtual and Augmented Reality

Realidad virtual y Aumentada



Workshop 1: Collective Sycho-geographic Mapping of Lima | Cartografía Psicogeográfica de Lima

PROJECTS PROYECTOS



ANDREA VERA

INMUTABLE



Me llamo Andrea Vera , soy fotógrafa y artista plástica y desde hace 10 años me dedico a la intervención digital en la fotografía así como también en su versión analógica. Mi trabajo está basado en la conversión de un espacio visual neutro y reconocido en nuestra cotidianidad hacia una nueva fase en donde la percepción, la acción y el control visual de nuestro entorno no existen.

Instagram (Arte Digital) : @a.k.a.nina

One of the profound problems with serious implications for Peru is inequality, which is principally expressed economically, but also through social issues, such as gender and ethnicity; many experience a limitation to their rights: the right to decent employment, sufficient income, adequate food, and safe housing for themselves and their families. This problem started with the conquest of our territory, and it is possible it may continue for generations to come for Peruvians. My project uses collage and digital intervention to envision two different scenarios: a Peru from 1900-1980 and an imagined future Peru full of speculative technology, where you can see that the inequality still exists and endures.

Una de las problemáticas que tiene profundos vínculos e implicancias para el Perú es la desigualdad y se expresa en brechas económicas principalmente, pero también sociales, de género, étnicas, entre otras; que existen para los que disfrutan de una posición segura y privilegiada dentro de una sociedad y aquellos que por diversas razones ven limitados su derechos: un empleo decente, un ingreso suficiente, una alimentación adecuada, una vivienda segura, para ellos y sus familias. Esta problemática tiene inicio desde la conquista de nuestro territorio hasta la actualidad y es posible que si no hay algún cambio en esta perdure muchos años más para las generaciones venideras los desafíos serán todavía mayores si la desigualdad en las oportunidades que tienen los peruanos para labrarse un futuro mejor no se reducen significativamente.

Mi proyecto combina mediante el collage y la intervención digital 2 escenarios distintos ; El Perú en un rango de 1900 a 1980 y El Perú en una imagen ilusoria llena de tecnología de lo que podría ser en el futuro, en donde se puede ver que la desigualdad aún existe y perdura.



BETSAIDA PAZ MAJLUF AND GABRIEL MARROQUÍN

I AM CALLAO YO SOY CALLAO



Betsaida Paz Majluf

Antropóloga y comunicadora social. Maneja temas de sostenibilidad, ambientalismo, género, derechos, interculturalidad y desarrollo rural. Apasionada por activismos ciudadanos, innovaciones sociales, y construcción y deconstrucción de narrativas e imaginarios sociales.

<https://betsaidapaz.wixsite.com/portafolio>



Gabriel Marroquín Gamar

Gestor de industrias culturales y creativas de diseño, moda, audiovisual y gastronomía. Inspirado en el taller AAI y ante el replanteamiento de actividades, en el 2020, junto a familias de la zona Monumental del Callao, desarrolló un negocio sostenible e innovador de producción de experiencias gastronómicas, de salsa y arte usando el espacio público.

www.ropasalsa.com



BETSAIDA PAZ MAJLUF AND GABRIEL MARROQUÍN

I AM CALLAO YO SOY CALLAO

The concept behind the "I Am Callao Park" is imagining a public space that captures the community potential and positives of daily life in the Callao province: the tradition of salsa, kinesthetic expression, community art (street murals), and good food. Thus creating a positive and proud narrative about the chalaca identity.

It is important to mention that we visualize this as a space by and for the chalacas that positively resignifies their identity (which is usually synonymous with stigma or discrimination in a country such as Peru which is striken with classism and racism). This is a community space, not of gentrification or for tourism, but for empowerment and a laboratory for positive social movements to the chalaca community, based on public health and art as a means of cohesion, community, and social reflection.

El concepto detrás del Parque Yo soy Callao, es la visualización de un espacio público que condense todo el potencial y lo positivo de la vida cotidiana de esta provincia: tradición salsera, expresión corporal, arte comunitario (murales callejeros), buena gastronomía. Creando así una narrativa positiva y orgullosa sobre la identidad chalaca.

En importante mencionar que este espacio, lo visualizamos como un espacio por y para los chalacxs que resignifique positivamente su la identidad, (que suele ser sinónimo de estigma o discriminación en un país clasista y racista como lo es Perú). Un espacio comunitario no de gentrificación o de turismo, sino de apropiación, empoderamiento y laboratorio de movimientos sociales positivos a la comunidad chalaca, basados en la salud pública y el arte como medio de cohesión comunitaria, y reflexión social.



CARLA CARIGNANO

COSMOVISION OF THE PANDEMIC COSMOVISIÓN DE LA PANDEMIA



MBA en EAE Business School, Barcelona. Licenciada en Comunicación de la Universidad de Lima, y especialización en Marketing de ESAN. Con más de 10 años de experiencia laboral en desarrollo de productos y campañas de publicidad. Pasión por el arte, busco un cambio de vida sostenible, en búsqueda permanente constantemente la felicidad, la mente abierta y el positivismo.

<https://www.linkedin.com/in/carla-carignano/>

This piece is a criticism of the situation of the planet, which is awash in pandemic plastic. The data is difficult to get, but it is said that plastic consumption has grown 250-300% just in the United States since the coronavirus began. These images seek to reflect on the harmony of our past between the three worlds: the world above (Hanan Pacha), this world (Kay Pacha), and the world below (Uku Pacha).

Our present is full of political nervousness and a lack of empathy, which has brought more infections and more death.

And finally the vision of a dark future, if we do nothing.

It is the time for us to rethink – What did we receive from our ancestors, and what are we doing today to build the future? What awaits us?

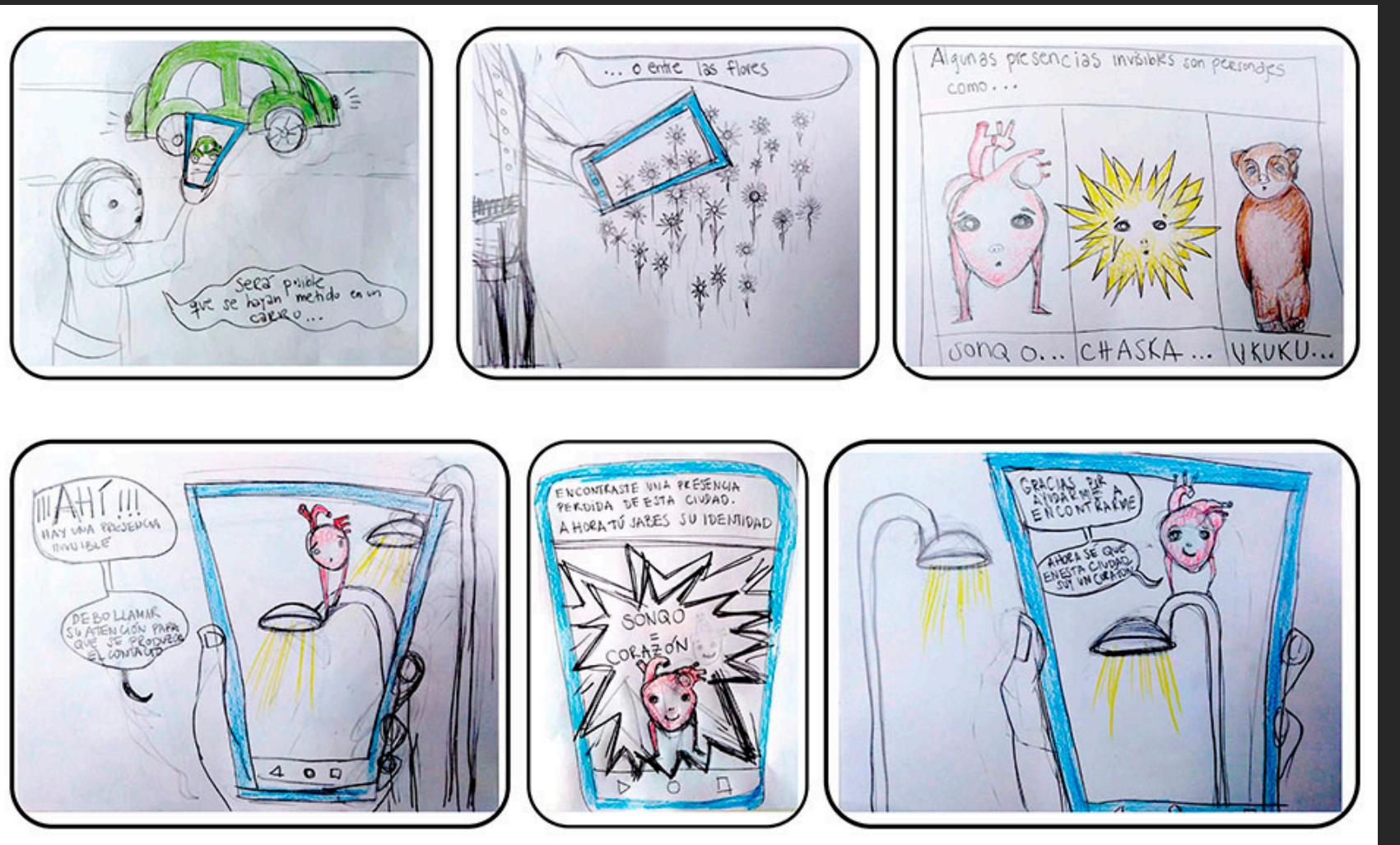
La "cosmovisión de la Pandemia" es una crítica al planeta, que está inundado de plástico pandémico. Los datos son difíciles de obtener pero se dice que el consumo de plástico debe haber crecido un 250%- 300% sólo en Estados Unidos desde que se produjo el coronavirus.

Estas imágenes buscan reflexionar sobre la armonía de nuestro pasado entre los tres mundos: el mundo de arriba Hanan Pacha Mundo de aquí Kay Pacha y el Mundo de abajo Uku Pacha.

Nuestro presente lleno de nerviosismo político, de falta de empatía, que lo único que ha traído ha sido más contagios y más muertes. Y finalmente la visión de un futuro oscuro, si es que no hacemos nada.

Es momento de replantearnos ¿Qué recibimos de nuestros antepasados y que estamos haciendo hoy para construir el futuro? ¿Qué nos espera?

CLAUDIA LA HOZ SONQO GO



Artista interdisciplinaria. Es egresada con honores de la Escuela de artes visuales Corriente Alterna y bachiller en educación por la Pontificia Universidad católica del Perú, donde también realizó estudios de literatura. En 2018 fue seleccionada en el concurso de arte "Pasaporte para un Artista" organizado por la Embajada de Francia y participó en la exposición "Mala Mujer" en Valenzuela Klenner Galería de Colombia con una obra que incluye las artes visuales y la música. El 2017 publicó un juego para niños llamado Abra Palabra.

<https://claudialahoz.blogspot.com/>

This project addresses the "invisible presence" of Quechua communities in Lima, which "exists without existing." For the project, Quechua serves as a portal to access a tradition that is an alternative to a society in crisis.

The work is a virtual game where you can walk the streets of Lima to search for characters that are lost in the city. These characters are Quechua words. The moment you find them, you also discover what they mean. The idea is that Quechua words are lost among us until we know what they mean and we attach importance to them.

El proyecto trata el tema del quechua como una "presencia invisible" en sociedades de Lima. El proyecto quiere valorar la presencia del quechua que en Lima "existe sin existir". Para el proyecto, el quechua es una puerta de acceso a una tradición que es una alternativa de mirada a una sociedad en crisis.

La obra es un juego virtual en donde puedes recorrer calles de Lima en busca de unos personajes que están perdidos en la ciudad. Estos personajes son palabras quechuas. En el momento en que los encuentras, ellos también se encuentran y descubren qué significan. La idea es que las palabras quechuas están perdidas entre nosotros hasta que sabemos que significan y les damos importancia.

CRISTINA OCAMPO ACUÑA

TEXERE



Comunicadora peruana con interés particular en Videoarte y estudio en torno al Género. Ocampo ha usado el tejido y bordado como parte de una herramienta que permite vincular historias sensibles al género con la comunidad. Entre sus proyectos personales tiene "La despedida", "Dactilar". Proyectos como "Limes" y "Texere", que vinculan el diálogo de grupos y técnicas de artes manuales.

https://www.clippings.me/users/cristina_oca

"Texere" is a word that comes from Latin and means "to weave, braid or build."

Weaving was chosen as the main source of inspiration for this project, often considered an oppressive activity that has relegated women to the domestic sphere. However, through the years, weaving has given voice to women and to their silenced bodies. This project is an installation that mixes weaving, space and technological tools to create a new sound weaving piece as the centerpiece to start a dialogue around violence against women and raise awareness around "femicide."

In addition, Texere aims to be a vehicle for healing and expression, questioning social structures and public spaces which often turn out to be unsafe for women and their needs as citizens.

I hope that people, especially women, use the work to give voice to women that are no longer with us, that were silenced, and can empathize with them.

"Texere", es un vocablo que proviene del latín y su significado es "tejer, trenzar o construir".

Se eligió el tejido como fuente principal de inspiración por ser considerado de forma errónea a está como una actividad opresiva que ha relegado a las mujeres a un plano doméstico. Sin embargo, a través de los años fue un medio que permitió dar voz a las mujeres y a los cuerpos silenciados que lograron sobrevivir al paso del tiempo mediante sus tejidos.

Este proyecto es una instalación que mezcla tejido, espacio, herramientas tecnológicas para crear un nuevo tejido sonoro que es la pieza central con el propósito de establecer un diálogo sobre la violencia contra la mujer y concientizar sobre el "Feminicidio". Asimismo, Texere pretende ser un vehículo de sanación y expresión, tratando de brindar conocimiento para cuestionar la estructura social y el espacio público que resulta ser inseguro para las mujeres y sus necesidades como ciudadanas. Se espera que las personas, específicamente mujeres, se apropien de la obra para darle voz a las mujeres que ya no están, fueron silenciadas y percibimos como si fuera cualquiera de nosotras.



DANIELA SALAS

HOW DO OLDER ADULTS LIVE IN ISOLATION? ¿CÓMO VIVEN EL AISLAMIENTO ALGUNOS ADULTOS MAYORES?

The project is an audiovisual offering based on the exercise "Postcards of the Future," which makes us contemplate the deep isolation of older adults, and how this time of quarantine during the COVID-19 pandemic has revealed and increased this feeling of helplessness, loneliness, indifference, and in some cases increased dependence on a caregiver. It is a call to reflect on and if possible take care of our most vulnerable population.

For this project, the images collected were taken from the web but the testimonies and stories are real, provided by friends, relatives, and close friends who kindly decided to share their experiences and contribute their voices.

El proyecto es una propuesta audiovisual basada en el ejercicio de 'postales del futuro', visto desde una perspectiva que nos hace cuestionar el verdadero aislamiento desde los zapatos de los adultos mayores, cómo este tiempo de cuarentena durante la pandemia del Covid-19 ha mostrado y acrecentado este sentimiento de desamparo, soledad e incluso indiferencia y en algunos casos la dependencia de un cuidador. Es un llamamiento a la reflexión para interesarnos y de ser posible cuidar a la población más vulnerable.

Para este proyecto las imágenes recopiladas fueron tomadas de la web pero los testimonios e historias son reales, proporcionados por amigos, familiares y allegados que amablemente decidieron compartir sus vivencias y así poder darles una voz.

ELSA BUSTAMANTE ROMERO

THE SECRET IN THE TREE / EL SECRETO EN EL ÁRBOL



Graduada en la carrera de Arquitectura de la Universidad Femenina del Sagrado Corazón - UNIFÉ. Trabaja en proyectos multidisciplinarios, generalmente ligados al arte, a la tecnología y la ciencia. Es coordinadora general de la Sociedad Científica de Astrobiología del Perú - SCAP y coordinadora general del Día Internacional de la Astronomía - DIA Perú 2021. Experiencia en el diseño de proyectos arquitectónicos vinculados a la astronomía y las ciencias espaciales. Artista expositora en la novena edición de Desenfranquiciados y participante en la primera AA Visiting School Lima de la Architectural Association School of Architecture de Londres.

<https://www.behance.net/elsabustamanter>

Plants not only purify the air, but also create a balance in nature. However, just like any other living thing, they need stimulation in order to grow. Human beings need this harmony in order to heal themselves. In the past, this "ritual" was interpreted through myths for its relevance in the Andean worldview; this tradition continues in some communities far from the capital today. This project seeks to teach the importance of love and communication between nature and humanity.

Las plantas no sólo purifican el aire, sino también crean un equilibrio en la naturaleza, sin embargo, al igual que otros seres vivos necesitan ser estimuladas para crecer, según lo demuestran algunos estudios científicos. El ser humano necesita de esta armonía para curarse a sí mismo. En la antigüedad y todavía en algunos pueblos lejanos a la ciudad, este "ritual" es interpretado a través de mitos por su relevancia en la cosmovisión andina.

Este proyecto, busca enseñar sobre la importancia de la interacción entre los hombres y la naturaleza a través de un cuento visual cuyo escenario termina convirtiéndose en una propuesta de espacio interactivo e itinerante para la ciudad.



FILIBERTO CUEVA YOMONA

WHAT ARE YOU PROTECTING YOURSELF FROM? ¿DE QUÉ TE PROTEGES?



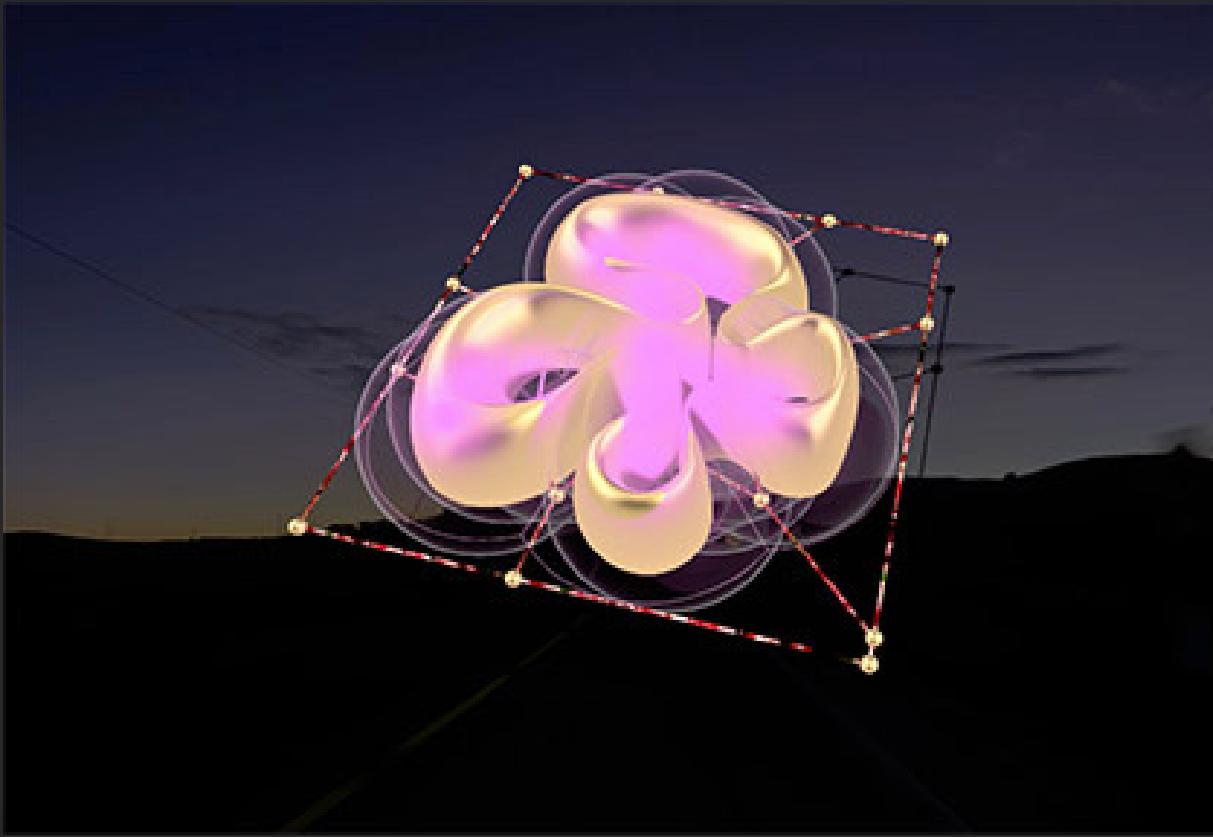
periodista por la Universidad de Chiclayo y máster en gestión cultural por la Universidad Politécnica de Valencia (España). Cuenta con cursos prácticos en ciudadanía y liderazgo social por el IDEHPUCP, la Universidad La Salle (Colombia) y AYUDH (Alemania). Es organizador de TEDxBarriosAltos y co-gestor del proyecto de dinamización cultural de Barrios Altos en alianza con el BID.

As a result of the COVID-19 pandemic, we see thousands of people in the world using masks as their main method of protection, both to avoid catching the virus and to avoid infecting other people.

On the Internet, you can find a variety of articles that talk about masks: instructions on how to use them, where to buy them, and even what fabric to use to create masks without leaving your home. However, what are you really protecting yourself against by putting on a mask? From COVID-19? Or also from the chaos and bureaucracies of your government, the indifference of your neighbors, your own loneliness living in isolation? Or perhaps, you're protecting yourself from your fears, traumas and fears...

Como resultado de la pandemia de COVID-19, vemos a miles de personas en el mundo usando máscaras como su principal método de protección, tanto para evitar contraer el virus como para evitar infectar a otras personas.

En Internet se puede encontrar una variedad de artículos que hablan sobre máscaras: instrucciones sobre cómo usarlas, dónde comprarlas e incluso qué tela usar para crear máscaras sin salir de casa. Sin embargo, ¿contra qué te estás protegiendo realmente al ponerte una máscara? ¿De COVID-19? ¿O también del caos y burocracias de tu gobierno, la indiferencia de tus vecinos, tu propia soledad viviendo en aislamiento? O quizás, te estás protegiendo de tus miedos, traumas y miedos ...



GIOVANNA PILLACA MOROTE ANCESTORS AND FUTURE / ANCESTROS Y FUTURO



Arquitecta, artista y docente peruana que trabaja con un gran interés en las tecnologías inspiradas en la biología. Aplica en el diseño herramientas de dibujo, impresión 3D, realidad virtual(VR), realidad aumentada (AR) y diseño computacional. Maneja e investiga en sus procesos experimentales con énfasis formal y estructural. Por otro lado, también explora la sensibilidad del ser vivo, de diferentes contextos socioculturales, ante la naturaleza y la arquitectura real, imaginaria o digital.

https://www.behance.net/aural_design

<https://www.instagram.com/giovannapillacamorote/>

<https://www.instagram.com/mundodeotruniverso/>

In the Ayacuchana tradition, when one passes away, there is a 5-day ceremony in which the family comes together to remember, forgive, and clean. We keep vigil over the body, finish conversations that we couldn't during their lifetime, understanding that their energy is still present but will soon move on. Finally, we collectively gather by the shores of the river to play, laugh, and cry; the running water taking our pain, and the morning sun recharging us while drying our tears.

During the era of internal conflict and terrorism in Peru, many were unable to say goodbye to their relatives. In Ayacucho, many did not even know that this was happening, but the losses were felt. People died without saying goodbye to their loved ones. The souls of the deceased are present in the lands they inhabited through the burials of their bodies. This is what happened with my grandmother, who when she died, her soul went to stay in the most important tree in her town. Today in the age of COVID, we have to see high numbers of deaths per day; today, we have to call a stranger so that their body can return as ashes in a box.

Al dejar la vida en la tradición Ayacuchana podemos despedir al ser que parte durante 5 días, en los que la red familiar se anuda, recuerda, perdona y limpia. Velamos al cuerpo y las prendas, terminamos conversaciones que en vida no pudimos y sabemos que su energía está presente y que pronto marchará. Finalmente acompañados de los compadres, recordamos las fortalezas y al borde del río agrupados en círculos jugamos, reímos y lloramos; el agua que corre se lleva la pena y el sol antes de medio día nos recarga y seca nuestras lágrimas. Durante el terrorismo en el Perú muchos no pudieron despedirse de su sangre, en Ayacucho muchos ni se enteraban que esto pasaba, pero sentían las pérdidas. En este contexto muchas vidas fueron arrebatadas y partieron sin despedirse, sin embargo quedaron enraizadas en sus tierras y algunas, como mi abuela, se apoderaron del árbol más importante de su pueblo.

Hoy nos toca ver cifras elevadas de muertes por día, hoy nos toca llamar a un desconocido para que el cuerpo de alguien que yace sin vida se incinere y luego regrese hecho polvo en una caja.

JACQUELINE MONTENEGRO

ANCESTORS AND FUTURE / ANCESTROS Y FUTURO



Arquitecta y diseñadora limeña, egresada de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC), apasionada por la fotografía y las actividades al aire libre. Encontró su pasión en diversos viajes que realizó dentro y fuera el país, los cuales le permitieron capturar momentos y espacios urbanos donde le permitieron conocer y comprender el desenvolvimiento de cada ciudad visitada.

<https://linktr.ee/arch.photo.graphy>

Today, we guard ourselves against an invisible virus by using and disposing of many implements. Humans are focusing on the disaster of the present without thinking about the damage we are doing to our future. Time will pass and we will suffer the consequences.

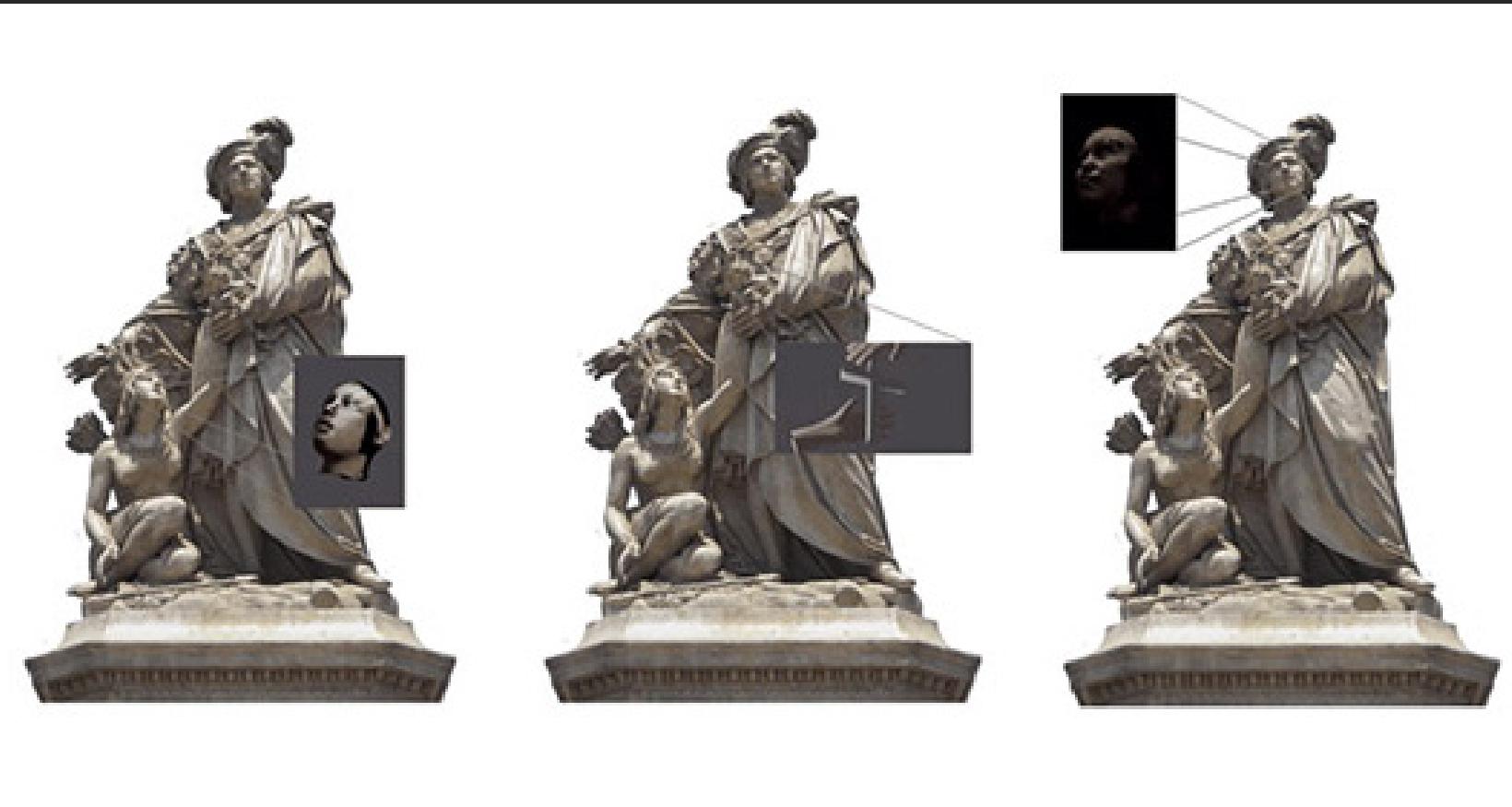
The concept of the sculpture is to show the result of the actions that we take today, and how they will impact our ecosystem. I encourage the public to stand in the middle of the sculpture, where they can see the beauty of nature; behind them, the ocean is located – the ocean where we are throwing away our waste. I imagine the location of the sculpture to be in Barranco, next to the ocean, which we currently view as a "clean" place. However, will it continue to be this way? That will depend on us.

En la actualidad, nos cuidamos de un virus invisible usando y desecharo muchos implementos para protegernos de él. Los seres humanos prestamos atención al desastre del presente sin pensar que daño estamos haciendo en nuestro futuro. El tiempo transcurre y sufrimos las consecuencias en el lugar donde vivimos.

El concepto de la escultura es mostrar el resultado de las acciones que tomemos hoy, si cuidamos o no nuestro ecosistema. En la escultura, la persona debe ubicarse en un punto medio, donde podemos ver la belleza de la naturaleza y cuando se mira hacia atrás se podrá recordar que estamos contaminado desecharo residuos a nuestro mar. La escultura se encuentra ubicada en la placita de la bajada de baños en Barranco. Este lugar se encuentra al frente del mar y, actualmente, la vemos "limpia", sin residuos visibles a la distancia, pero la pregunta es si seguirá así en algunos años.

JESED MATEO MONTEJO

DECOLO-AUGMENTED REALITY / REALIDAD DECOLOAUMENTADA



Artista visual, educadora e investigadora. Dedicada al diseño, coordinación y aplicación de procesos pedagógicos con museos, instituciones culturales, colectivos y comunidades, desde una perspectiva interdisciplinar y participativa. Animadora y miembro de Videos Creados con Dibujos (VCD) colectivo audiovisual y educativo, dedicado a realizar proyectos de cine comunitario, talleres de capacitación audiovisual y producción de video utilizando diversas técnicas de animación.

<https://errorcolectivo.hotglue.me/?Jesed+Mateo>

Lima is a city of multiple narratives, where monuments essentially represent our memory, and in their images we present people, scenes and speeches that are considered worthy to remember for a society or nation.

My project proposes a review of the monuments of Lima, from a decolonial and anti-patriarchal lens, to unveil different discourses within Lima's urban dynamics.

Augmented reality works like a screen that unfreezes the portrayed moment, and uses the animation and sounds as triggers of unnoticed symbols. The chosen monument is that of Christopher Columbus, located on one of the busiest streets of Lima: Paseo Colón. The augmented reality trigger shows us a scene of women's struggle, representing (our) America and Columbus, insisting on imposing the cross, the church, an ideology a colonial heritage. The sounds mix the cry for aid with the phrase "land in sight," deformed and destroyed, which ends up sounding like a beast.

En contra de lo que muchas pensamos, las imágenes son probablemente el tipo de información más potente que llega hasta nosotras; y con ellas pretendemos entender nuestro entorno.

Y en una ciudad como Lima ¿Cuáles son las imágenes que consumimos? ¿Cuáles son las narrativas de estas imágenes?

Realidad DECOLOaumentada nos propone recorrer la ciudad; haciendo uso de la realidad aumentada, como herramienta de mediación ciudadana para quebrar el presente y revisar los monumentos de lima, desde una mirada decolonial y antipatriarcal, para develar discursos que son replicados en la dinámica urbana de Lima.



JOHN OLIVARES HERRERA

THERE IS NO VIRUS HERE AQUÍ NO HAY VIRUS



Tengo 26 años y soy egresado de la Facultad de Diseño Gráfico de la UPC. Llevo 6 años trabajando en el ámbito del diseño gráfico, he tenido la oportunidad de ejercer distintos rubros del diseño. Creando piezas tanto digitales como en físico; mis ganas de querer seguir creando me han llevado a experimentar en proyectos personales demostrando que el diseño y la imaginación no tienen límites.

<https://strik1993.wixsite.com/johnolivares>

Imagine street posters or billboards as virtual mailboxes where you could send and access photos, illustrations, messages, Tweets, Instagram stories, GIFs, etc. about how we would like to be after the pandemic.

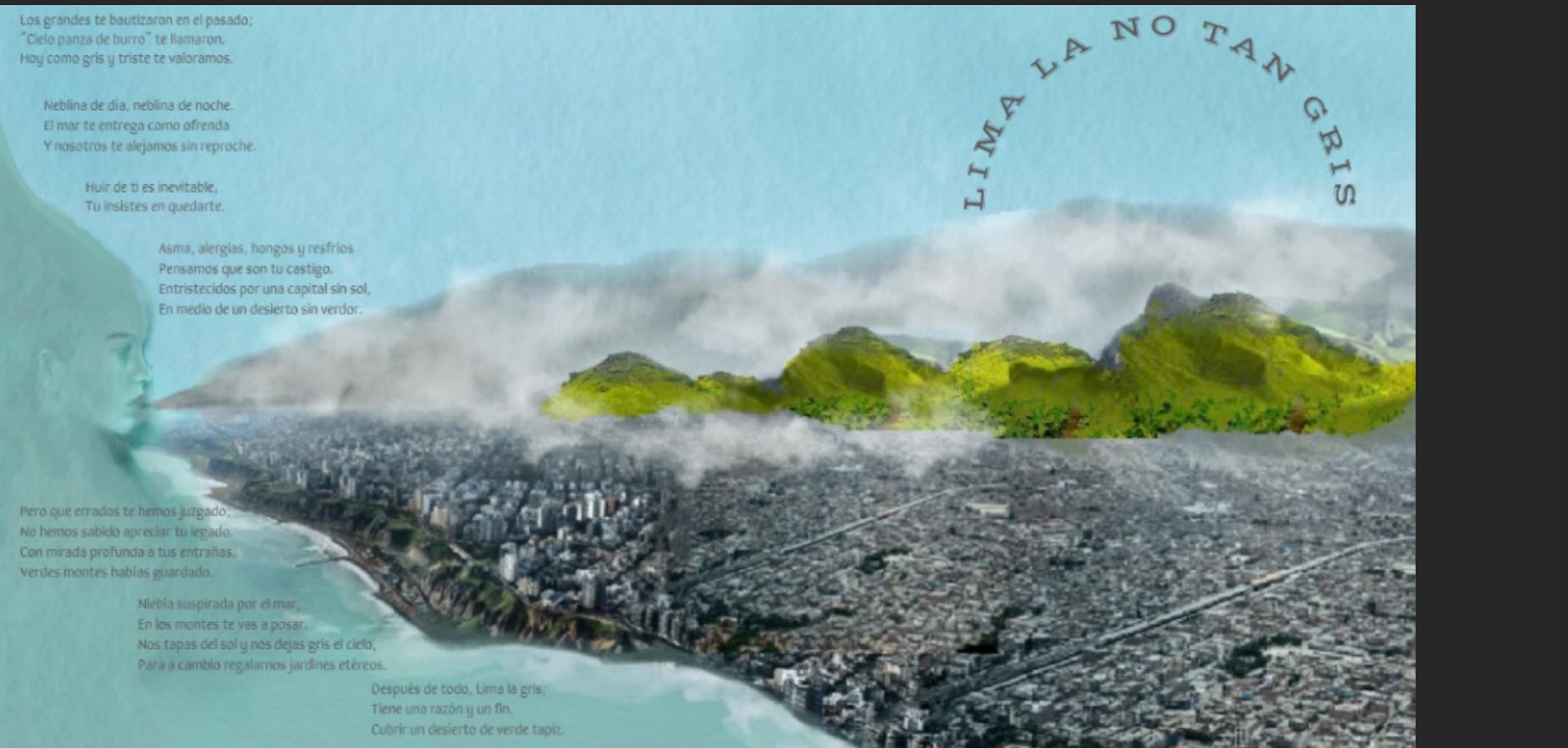
The bus stops on the streets of Lima are very crowded places, and people could see messages from both hopeful and fatalistic views, and from that experience people could be motivated to be better as a society. The idea is to learn from this moment in history.

Quisiera poder un buzón virtual que se podrían poner ilustraciones en las calle o vallas publicitarias con fotos, ilustraciones mensajes, tuits, stories de instagram, gif, etc. sobre cómo quisiéramos ser luego de la pandemia.

Los paraderos de las calles de lima son lugares muy concurrido y donde podrían ver las personas mensajes sobre la mirada esperanzadora o fatalista y a partir de esa experiencia motivar a ser mejores como sociedad la idea es mantenerlo presente que no se olvide este acontecimiento histórico para la humanidad.

JOSEFINA SOLIS

LIMA, THE NOT-SO-GRAY LIMA LA NO TAN GRIS



The objective of this project is to change the traditional view of the people of Lima about our city. I'm looking to do this through an aerial image of a modified Lima, concentrating on the sea, the fog and the ecosystem of Lomas located on the outskirts. To present a complete image of the territory, I would like to expand the vision of Lima as gray and show that this gray has a very special reason for being: the Lomas Costera. This seasonal ecosystem is unique to Peru and Chile.

I would like for us to learn to value it as something that makes it special to our city. Also, for people to become aware of how valuable it is to have this green space within a desert.

This is possible thanks to the gray mist which we are not very friendly with. I present my idea through an image accompanied by a poem.

El objetivo de este proyecto es cambiar la visión tradicional de los limeños sobre nuestra ciudad. Busco hacer esto mediante una imagen aérea de lima modificada, que muestre la ciudad, concentrándose en el mar, la niebla y los ecosistemas de Lomas ubicados en las afueras.

Al presentar una imagen completa del territorio, me gustaría ampliar la visión de lima como gris y mostrar que este gris tiene una razón de ser muy especial: Las Lomas Costera, este ecosistema estacional es único de Perú y Chile. Me gustaría que aprendamos a valorarlo como algo que hace especial a nuestra ciudad. Asimismo, que las personas tomemos conciencia de lo valioso que es tener este espacio verde dentro de un desierto. Que solo es posible gracias a la niebla gris de la cual no somos muy amigos.

Presento mi idea mediante una imagen acompañada de un poema.

LEONARDO RODAS

OUR LIMA NUESTRA LIMA



Como realizador audiovisual creo que las experiencias de nuestro día a día recaen en aquellos lugares que gestan nuestro imaginario colectivo. Por años crecí en diferentes ciudades de mi país, llegando a conocer distintas visiones y aproximaciones de cómo vivir y cómo entendemos el espacio que habitamos, es este el eje de mi trabajo y de mi visión.

<https://www.behance.net/leonardorodas>

Often, the vision of Lima is that of a city that has undergone disorganized, chaotic growth which seems to correspond to no one that inhabits it. A sprawling city, with no one to guide its development.

However, the faces shown of the city are limited. What is Lima beyond these limited representations?

The purpose of this project is to recreate numerous maps of the city in which we can observe different perspectives of what "Lima" is and what being a "Limeño" means.

Through these perspectives, represented by graphic layers, we start building out the current vision of this city. In other words, to reflect on how it is we negotiate this vision.

A menudo, la visión que se tiene de Lima es la una ciudad que ha visto un crecimiento desordenado, caótico y que parece no corresponderle a nadie que la habita. Una ciudad que va para todos lados, sin nadie que realmente se haga cargo del camino.

Sin embargo, las caras que se muestran de la ciudad, son en cierta medida limitadas. Reduciendo a exponer ciertos aspectos de la metrópolis que la encasillan en determinados aspectos y no nos dejan ver que es lo que realmente sucede más allá de estas miradas.

El propósito de este proyecto es recrear numerosos mapas de la ciudad en los cuales podamos observar distintas perspectivas de lo que significa Lima y el hecho de ser limeño. Mediante estas perspectivas, representadas por capas gráficas que poco a poco van singularizando nuestra ciudad hasta la visión actual que tenemos de nuestra ciudad. Es decir, ir construyendo como es que se gesta la visión actual de la ciudad.

LUCERO JACOBO GUERRERO

FEED



Arquitecta de la Pontificia Universidad Católica del Perú con especial interés en el potencial de la agricultura urbana como regenerador urbano. Actualmente involucrada en acercar a las personas a la experiencia de cultivar en casa mediante la marca Frida Cultiva.

<https://www.instagram.com/fridacultiva/>
<https://www.instagram.com/justfridanipol/>

Feed is a reflective work on the recovery of people's power over themselves (individually and as a community) using food as a representation of what gives us life.

In the midst of a health crisis, Peruvians have felt desolate, isolated and powerless. In a country that for the last decade has been characterized by being multicultural and gastronomic, food went from being our refuge and pride to being a risk.

Going out to buy the basics in order to eat became dangerous, and many could not even go out shopping for lack of money. The phrase "either we starve or we die from the virus" perfectly sums up the situation of the average Peruvian today.

"Feed" seeks to highlight two things: First, that self-sustainability is possible. We can regain the power that has been taken from us over something so essential as food by managing it ourselves. And second: the importance of mutual support and sustainable community living to cope with a crisis.

Feed reflexiona sobre el poder de recuperación de las personas sobre sí mismas (individualmente y como comunidad) utilizando la comida como representación de lo que nos da vida.

En medio de una crisis de salud, los peruanos se han sentido desolados, aislados e impotentes. En un país que durante la última década se ha caracterizado por ser multicultural y gastronómico, la comida pasó de ser nuestro refugio y orgullo a ser un riesgo.

Salir a comprar lo básico para comer se volvió peligroso y muchos ni siquiera podían salir de compras por falta de dinero. La frase "o nos morimos de hambre o nos morimos del virus" resume perfectamente la situación del peruano promedio de hoy.

"Feed" busca resaltar dos cosas: Primero, que la autosostenibilidad es posible. Podemos recuperar el poder que se nos ha quitado sobre algo tan esencial como la comida gestionándolo nosotros mismos. Y segundo: la importancia del apoyo mutuo y la vida comunitaria sostenible para hacer frente a una crisis.

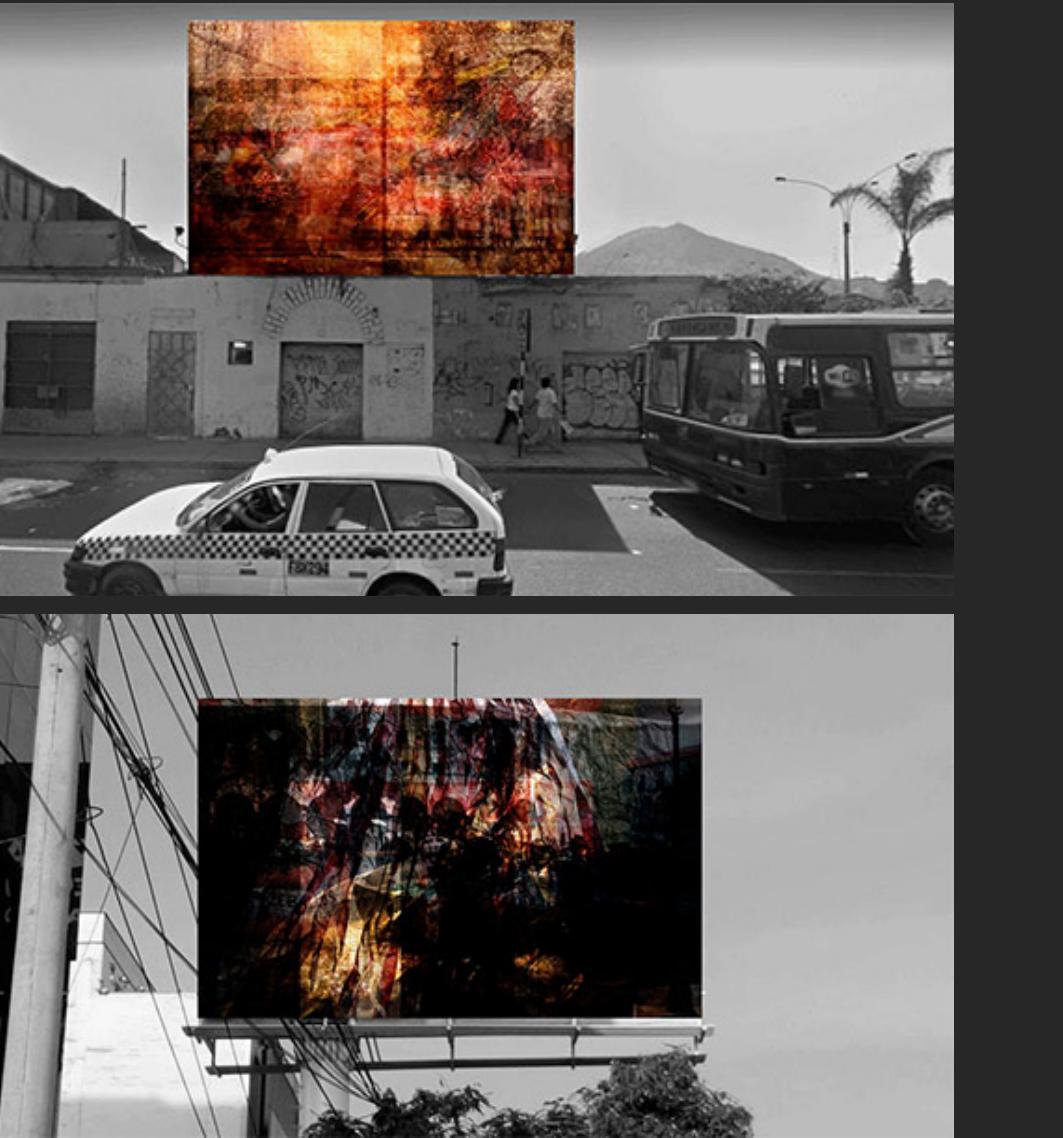


MARIAFERNANDA RENGIFO VARGAS

OUR SPACE NUESTRO ESPACIO

Accessing public spaces is a right for every citizen. However, due to the current crisis with COVID-19, this has become a risk; having meetings, parties, events, etc. is something that we cannot imagine today. Getting together is the most dangerous thing we could do. But is COVID-19 really the only danger? Our current reality is to put on masks, suits, and gloves to protect us from this virus that we consider lethal. The problems go far beyond that. Lima is a city of high levels of pollution in different areas. The air in our city is almost unbreathable, pollution in the city is a very serious issue that continues spiraling out of control, along with noise pollution. We must protect ourselves from many problems. This project is a reflection on two not-so-distant possible futures.

Tener espacios públicos es un derecho para todo ciudadano. Sin embargo, debido a la crisis actual esto se ha vuelto un riesgo, tener reuniones, fiestas, eventos, etc es algo que no podemos imaginar el día de hoy. Juntarnos es lo más peligroso que podríamos hacer. Pero realmente el riesgo es el covid 19? Nuestra realidad actual es ponernos mascarillas, trajes, guantes y demás para protegernos de este virus que consideramos letal. Los problemas van mucho más allá de eso. Lima es una ciudad de índices elevados de contaminación en diferentes ámbitos. El aire en nuestra ciudad es casi irrespirable, la contaminación es la ciudad es un tema muy grave que cada día se descontrola más, junto con la contaminación sonora. Debemos protegernos de muchos problemas. El proyecto se basa en reflejar dos realidades futuristas no tan lejanas. La primera si no cuidamos nuestra ciudad, no nos podremos cuidar a nosotros mismos. Deberemos usar máscaras que nos proporcionen aire puro mediante plantas que purifican el aire. Mediante dos ilustraciones contrastantes el fin el concientizar que nosotros debemos cuidar nuestro espacio si queremos tener una buena vida.



NELLY RAMOS TAQUIRE

VIRTU.DOC EXERCISES EJERCICIOS DOCU.VIRTUALES

This project aims to demonstrate the growth and transformation of our relationship and interaction with digital media and applications that we use, and how it might change after isolation.

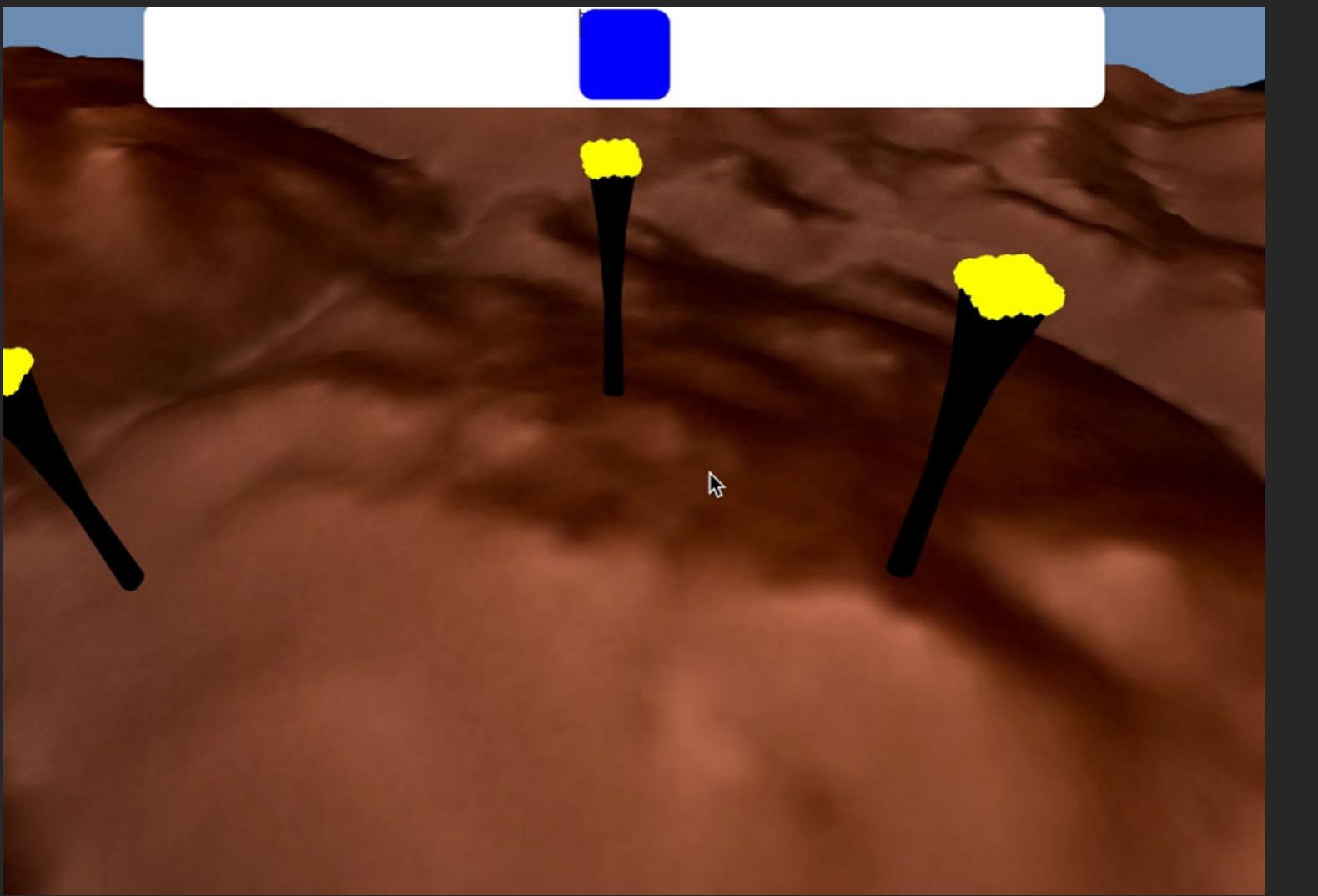
If our relationship with technology was a distraction from real physical space before, the space that we now inhabit is wholly virtual.

The set of images superimposed and mixed with texts shown here were obtained from the same applications and platforms used most frequently today; and they seek to be a representation of immediacy, which will eventually affect our modes of social interaction and relationships, as well as our ways of inhabiting and thinking about urban spaces.

El siguiente proyecto pretende evidenciar el crecimiento y la transformación de nuestra relación e interacción con los medios digitales y aplicaciones que usamos, cómo es que nuestro consumo y lectura de las imágenes cambiará luego del confinamiento.

Si antes nuestra relación con la tecnología era una distracción frente al espacio físico real, hoy el nuevo espacio que estamos habitando ya no es físico, sino es la virtualidad.

El juego de imágenes superpuestas y mezcladas con textos que aquí se muestran fueron obtenidos de las mismas aplicaciones y redes usadas con mayor frecuencia actualmente; y buscan ser una representación de la inmediatez a la cual nos estamos sumergiendo y que eventualmente afectará nuestros modos de relación e interacción social, así como nuestras formas de habitar y pensar los espacios urbanos.

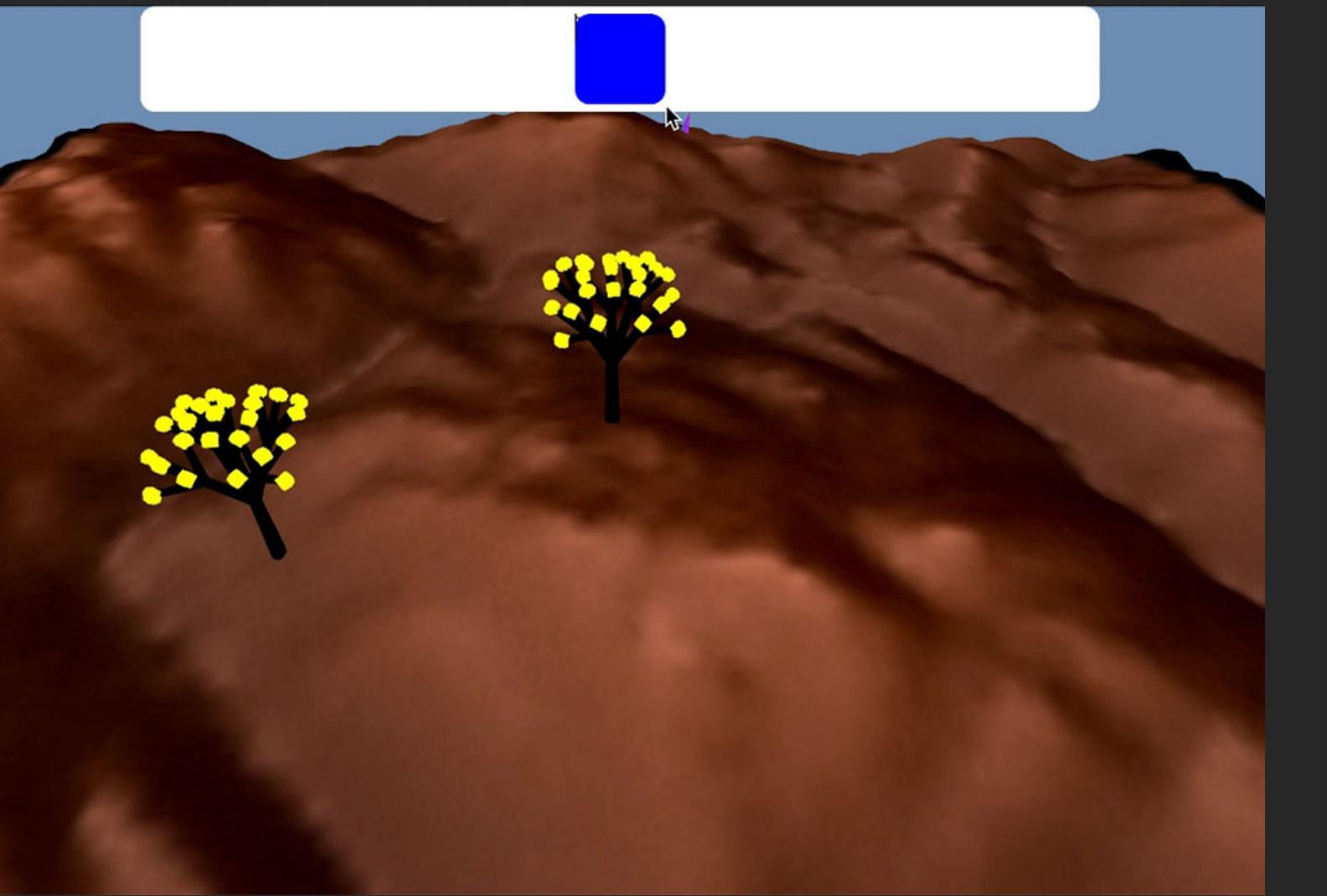


OMRI NURI AND LUCHO PACORA

BREATHING TREE
RESPIRARBOLE

Respirarbol is an interactive web application that, in a playful and virtual way, invites us to tranquility and meditation through a simple breathing exercise guided by a tree that opens and closes. Every tree has a relaxing melody that when mixed with other trees, creates a random sound composition. Respirarbol is a tool that helps people's mental health, at the same time helping people develop a greater ecological awareness about the vital importance of trees on our planet. This application can be used by both children and adults.

Respirarbol es una aplicación web interactiva que, de manera lúdica y virtual, nos invita a la tranquilidad y meditación a través de un simple ejercicio de respiración guiado por un árbol que se abre y se cierra. Cada árbol posee una melodía relajante que al mezclarse con los demás árboles, crea una composición sonora de manera aleatoria, ofreciendo una herramienta que ayuda a la salud mental de las personas, al mismo tiempo que desarrolla una mayor conciencia ecológica sobre la vital importancia de los árboles en nuestro planeta. Esta aplicación puede ser utilizada tanto por niños como por adultos.



OMRI NURI AND LUCHO PACORA

BREATHING TREE RESPIRARBOLE

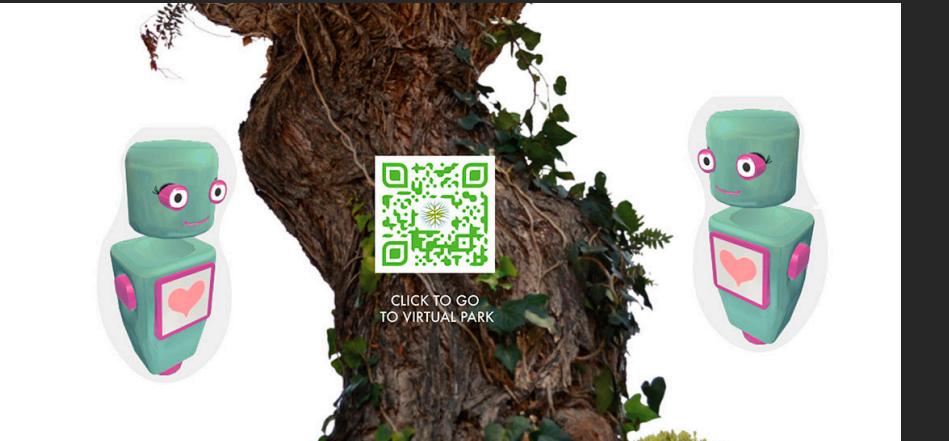


Músico, compositor y programador Israeli. Estudió jazz e improvisación en Israel y en Nueva York, actualmente vive en Lima y se dedica a la investigación de la convergencia entre la música y la programación, haciendo experimentos de música interactiva.

instagram.com/omrinuri
omrinuri.com

Productor cultural, manager, tour-manager, curador y periodista. Ha participado en proyectos de instalación e intervención pública. Ha escrito para medios como El Comercio, Rolling Stone, DMAG, Zona de Obras, entre otros. Desde hace 7 años dirige la agencia El Movimiento, enfocada en desarrollar proyectos de educación, arte y tecnología.

<https://www.luchopacora.com>



RANDY ALVA PEÑALOZA

MEMORY TREE / MEMORIA DE ÁRBOL



Los Angeles EE.UU, 1990. Establecido en la ciudad de Lima (Perú) desde temprana edad. Estudiante de Arquitectura en la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas durante el periodo 2007-2010, posteriormente curso la carrera de Artes Visuales Contemporáneas en la Escuela de Corriente Alterna durante los años 2011- 2016. Es miembro fundador de el colectivo Artístico Umano creado el año 2013. Su obra esta ligada al análisis de la expansión urbana de la ciudad de Lima y los procesos de gobierno que actúan sobre ellas.

www.randyalva.com
<https://www.instagram.com/randy.alva/>

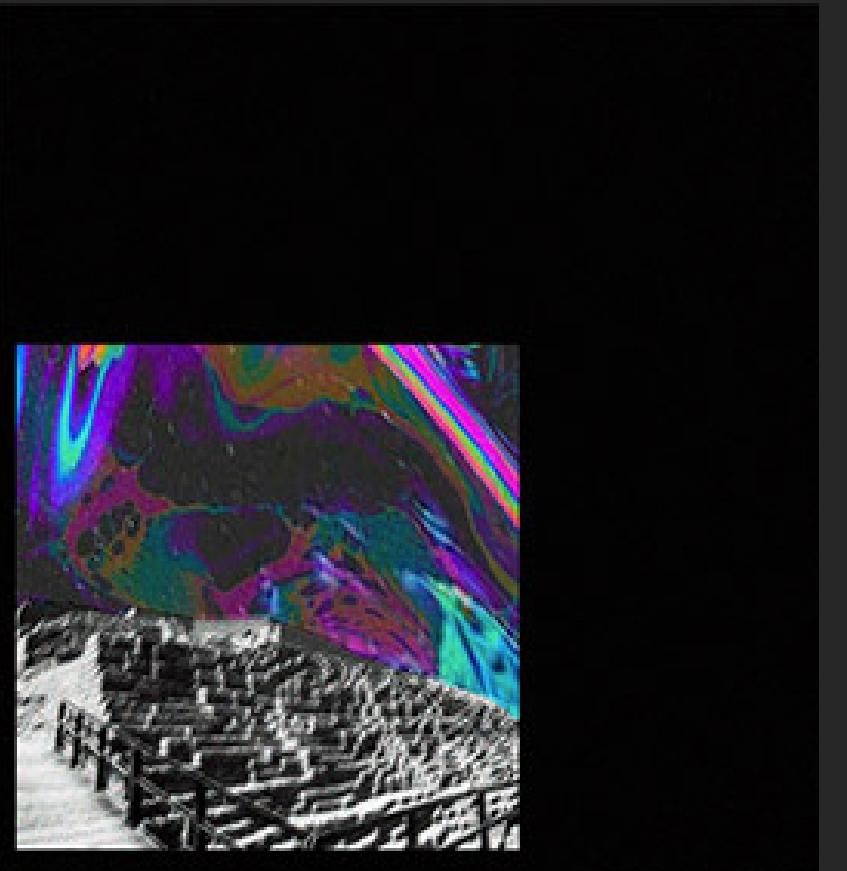
This project looks to revalue and protect the natural patrimony of the Lince district through the collection of conversations and short stories from the collective memoir of its neighbors. Each one of these short stories will be recorded and digitally linked to a specific tree, belonging to any of the 8 urban parks in the district. QR technology will be used so that any visitor or walker can scan and listen to the memoir that the tree is keeping.

In addition to this proposal, I present an alternate vision of the park as a space where colors and sounds transport us to the universe described by Suzanne Simard, a forest ecology teacher who studies and proposes that there is a chemical communication between trees through fungus and roots.

Este Proyecto busca revalorar y proteger el patrimonio natural del distrito de Lince por medio de la recolección de conversaciones y relatos de la memoria colectiva de los vecinos arraigados en el distrito, cada uno de estos relatos de vida será grabado y vinculado digitalmente con un árbol en particular, perteneciente a alguno de los 8 parques urbanos del distrito. se utilizará la tecnología QR para que cualquier visitante o caminante de a pie pueda escanear y oír la memoria (historia) que el árbol lleva guardado. Esta es una propuesta que plantea encontrar maneras para establecer conexión entre los habitantes del distrito y su medio ambiente, motivar al cuidado especial de los árboles y repensar el entorno urbano. Esta carga de identidad y memoria, también podrá ser visitada mediante un circuito virtual de panoramas en 360 grados. Adicionalmente a esta propuesta, se ha vinculado un lado experimental en que lúdicamente el artista propone una visión alterna del parque, un espacio donde el color y el sonido desean transportarnos al universo que describe Suzanne Simard, profesora de ecología forestal quien estudia y afirma la comunicación química entre árboles por hongos y raíces.

SARA ALVAREZ BARBOZA

AMIL



It is the year 2100 and Lima has not changed at all, only that Mrs. Margarita wears her favorite blouse to go into town with her family, where the cars whizzing by to paint the sky; while in 2020 Jimena and her boyfriend accompanied by tourists and other Limeños walk towards the boardwalk to peek into poverty instead of the sea and collide with another other reality; in 1990 Juan, Marco and Julio, the children of María Elsa, admire a pixelated landscape portrayed by urban artists on an old concrete wall where colors are transposed with messages that people question; And in 1800, the story ends in ancient society of our ancestors, the Incas, in the capital Lima conquered by Spaniards with mesmerizing colors, and your eyes fall in love every image in history. Lima, past and future, with its intertwining stories in the city of kings and the poor, where everything happens and nothing ends, the story of a city that is told backwards.

2100 y Lima no ha cambiado nada, sólo que la señora Margarita con su blusa favorita descendiendo a la ciudad con su familia para conseguir su lugar en plena necesidad de un futuro incierto donde la rapidez de los carros pintan su color en el cielo; mientras en el 2020 Jimena y su novio acompañados de turistas y otros limeños caminan hacia el malecón para asomarse a la pobreza en vez del mar y se chocan con la otra realidad; en el año 1990 Juan, Marco y Julio, los hijos de María Elsa, admirán un paisaje pixelado que retratan artistas urbanos en un muro de concreto viejo donde los colores con fuerza se trasponen con mensajes que la gente cuestiona; Lima avanza al 1800 y la historia termina en la sociedad antigua de nuestros ancestros los incas en la capital Lima también conquistada por un cuento de españoles donde el color hipnotiza y la mirada enamora cada imagen de la historia. Lima de antes y de siempre con historias que se entrelazan en la ciudad de reyes y pobres donde todo pasa y nada se detiene, la historia que cuentan otros la historia de una ciudad que se cuenta al revés.

GUEST SPEAKER INVITADOS



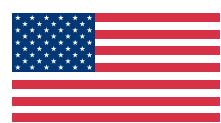
Ghigo Dittomaso
Director - Gehl Architects, Lecturer - UC Berkeley

Lucia Nogales
General Coordinator - Ocupa Tu Calle

Patricia Eunji Kim
Assistant Professor/Faculty Fellow - New York University, Associate Director of Public Program - Monument Lab

Natalija Boljsakov
Architect, Co-director NUBT

Ferran Gisbert
Graduate in Fine Arts (Polytechnic University of Valencia) and Master in Cultural Management (Oberta University of Catalonia)



ZERO

AMERICAN ARTS
INCUBATOR