T E R M I N A L

Una cartografía interesada de la Nación Aeroportuaria

Lo sabemos, pero no lo dibujamos. El desarrollo tecnológico provoca alteraciones en las lógicas de relación del ser humano con su entorno, teniendo como resultado la aparición de nuevos vínculos geopolíticos, espaciales y temporales. La aparición del ascensor y del acero generó el experimento metropolitano que es Nueva York, y el desarrollo de las telecomunicaciones ha propiciado el nacimiento del territorio virtual que hoy llamamos internet. La aparición del avión a principios del siglo pasado originó la formalización progresiva de una nueva Nación formada por islas metropolitanas llamadas Terminales Aeroportuarias que, conectadas entre sí, nos obligan a replantearnos nuestras lógicas sobre como entendemos los límites de las fronteras, la homogeneidad de los espacios y la identidad de las Naciones.

Bien sabemos que los mapas no nos muestran la realidad, sino que la crean. Este proyecto trata de ser la narrativa visual, mediante la representación abstracta, de un territorio aún por cartografiar. Lo real no puede entenderse sin una ficción que lo represente, que lo dibuje desde la arquitectura, y lo libere de variables infranqueables de realidad como la gravedad y la utilidad inmediata.

Los elementos del proyecto son los edificios de las Terminales. Y vuelan. Su adición espacial crea la Nación que buscamos. Una Nación de relaciones entre sus habitantes instantáneos, más dinámicas y respetuosas, y menos políticas o económicas.

El proyecto pretende entender la Nación Aeroportuaria sin fronteras nítidas, como una estructura infinita, que se organiza siguiendo el trazado de la superposición sincrónica de las posibilidades de la experiencia de la Promenade. Posibilidades que resultan de los trazados secuenciales que dibujan los usuarios a través de sus movimientos y de los umbrales a traspasar. La red espacial está formada por cadenas que pueden desarrollarse y extenderse en todas direcciones, creando relaciones espacio-temporales que dependerán tanto del contexto construido como de la contingencia y, sobre todo, de la elección.

El proyecto diluye los Umbrales que definen los tránsitos y las esperas de quienes los habitan. Esta propuesta de sucesión de escenarios es percibida desde el interior como un único lugar, como un espacio continuo y poco habitual. Pese a que cada uno de estos lugares pueden estar separados entre sí por miles de kilómetros o apenas unos metros, eso poco importa. La proximidad física entre uno u otro espacio no es tan relevante como la posibilidad y frecuencia de conexión entre estos. El espacio, el tiempo, y los movimientos trazados por los usuarios son los que determinan el contenido de este proyecto.

El proyecto es, en definitiva, una redención de lo real a través de la imaginación; una cartografía interesada. Un mapa 3D que busca reformular las verdaderas lógicas que gobiernan este territorio. Y que perfila la naturaleza no paralela y secuencial de estas Terminales, entendiendo el tiempo, y el espacio, como el conglomerante relacional de las mismas.

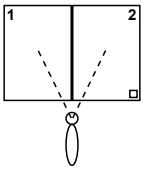
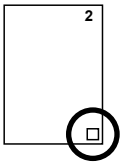
Para acabar me gustaría añadir que en este proyecto hay deseo y no hay reclamación.

*Hay un deseo explícito de tender uno de los puentes entre **pensamiento**, **espacio**, y **tecnología gráfica**. Desde el pensamiento al espacio, del espacio a la tecnología gráfica, y de vuelta de la tecnología gráfica de nuevo al pensamiento. Un puente circular que tiene la humildad de ser fiel a si mismo desde el principio del proyecto, al cruzar continuamente el límite entre el dibujo y la utilidad.*

Y no hay reclamación... no hay reclamación de ser un PFC ejemplar, ni de ser entendido como una reflexión arquitectónica sobre arquitectura. Porque en el fondo es algo un poco menos pretencioso: Es una reflexión arquitectónica sobre el hecho de imaginar arquitectura.

Por lo tanto, podríamos decir que todos estos dibujos son "Quimeras" de una Nación que forma parte de la realidad. Sombras, símbolos y colores, dibujados con mucho placer, que significan todo un pensamiento tan real como lo es un juego de espacios. Los paneles que aquí se entregan son una invitación. Se invita al lector a disfrutar, interpretar y experimentar esta ficción a través de los ojos de un arquitecto y desde la intuición de un neófito.

CONSEJOS DE USO

USO DE LAS GAFAS	ORIENTACIÓN	VIDEO
Las gafas aportan una nueva dimensión (profundidad) y son necesarias para poder leer y visualizar en su totalidad el documento gráfico presentado. 	*Para poder apreciar el efecto 3D, los paneles han de visualizarse colocándose frente a los mismos, dispuestos el uno junto al otro en posición vertical.* 	*Escanea el código QR en la esquina inferior derecha del panel 2 para acceder al vídeo de* TERMINAL.  *https://vimeo.com/210160768*