

DE REFUGIO A PRISIÓN

El espacio doméstico en las ciudades híbridas

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA
FACULTAD DE BELLAS ARTES DE SAN CARLOS
MÁSTER OFICIAL EN PRODUCCIÓN ARTÍSTICA.

Trabajo Final de Máster en Producción Artística:

DE REFUGIO A PRISIÓN:
El espacio doméstico en las ciudades híbridas

Lida - Maria Sperelaki
Dirigido por: Sara Álvarez Sarrat

Valencia, septiembre de 2011

Tipología 5.3



Un muy sincero agradecimiento

A mi tutora, Sara Álvarez, por su apoyo a nivel académico e incluso a nivel personal, por su dedicación, paciencia y confianza que ha mostrado hacia mi persona, ya que sin ello no hubiera sido posible aquello que parecía en ocasiones inalcanzable. En este caso, la culminación de presente trabajo.

A mis profesores por su aportación. A mis amigos, David, Pablo, Marcos, Pablo, Sara, Stavros, y especialmente Ariendine por su ayuda necesaria y su apoyo aún más imprescindible.

A Marisol Salanova y Marina Pastor, por su ayuda de carácter urgente que ha sido imprescindible para decidir y conseguir “cerrar” esta investigación, con la intención de abrir otra.

A mi familia, por apoyar mis ideas y decisiones, aún en las ocasiones que no coinciden con ellas.

Por último, a aquéllos que han luchado este año inquieto durante mi ausencia en un territorio urbano conflictivo y al mismo tiempo creativo, sin mi, pero también para mi.

“...no pongas jamás la creación al servicio de otra cosa que no sea la libertad.”

Jan Svankmajer, 1999

INDICE

Introducción

1. Desarrollo conceptual: contexto teórico

1.1 El espacio doméstico: una comparación paralela con la celda

1.2 El miedo y la inseguridad en el ámbito urbano

1.2.1 Ciudad enclaustrada

1.2.2 Lo diferente y lo ajeno

1.2.3 “Miedo, hijo de la noche”: visibilidad y seguridad

1.3 Vida, ¿real o imaginaria?

2. Desarrollo conceptual: ámbito artístico

2.1 La instalación audiovisual como medio artístico integral

2.2 Animación experimental y narración plástica

3. Desarrollo práctico: proceso de trabajo

3.1 Realización de la instalación: fases de construcción, selección de materiales y procedimientos técnicos y audiovisuales

3.2 Cinco animaciones, un experimento creativo

Conclusiones - Reflexiones

Bibliografía

Referencia de las Imágenes

Introducción

El trabajo al que precede esta introducción es el registro de las vivencias en el espacio interior plasmado en un proyecto práctico que reflexiona sobre el ámbito doméstico desde la perspectiva de la dicotomía refugio-prisión.

Puesto que la investigación integra conceptualmente líneas dispersas, hemos intentado organizar los capítulos con claridad y analizar cada una de ellas de forma independiente, con la finalidad de llegar a conclusiones concretas.

El Trabajo Final de Máster que presentamos se divide en tres bloques:

1. Perfilamiento teórico e investigación conceptual sobre temáticas de sociología urbana.
2. Investigación sobre referencias plásticas y antecedentes, principalmente del ámbito artístico, de animación experimental e instalación.
3. Registro de las etapas del proceso de producción del Trabajo Final de Máster, acompañado de imágenes del proyecto realizado.

El proyecto artístico presentado, que emana de la investigación desarrollada en el master y obras anteriores personales, consiste en una instalación audiovisual que recrea un dormitorio a escala real, con referencia al espacio doméstico en las grandes ciudades.

En este punto nos parece adecuado aclarar, que aunque esta temática con frecuencia se plantea desde una perspectiva femenina, quedan apartadas en este caso las cuestiones de género. La casa y el fenómeno de encierro se examinan desde un punto de vista más general, sin los límites que pueda marcar esta perspectiva.

Hipótesis:

El miedo y la inseguridad son sentimientos que han conquistado la vida en las urbes contemporáneas. Buscando refugio, el individuo se encierra voluntariamente en su espacio íntimo. Ahí dentro se aísla y sustituye la vida real por la vida virtual-imaginaria, en la que no corre riesgos físicos. El espacio doméstico se convierte en celda, la ciudad en prisión.

El control urbanístico y la vigilancia -que está establecida actualmente con más presencia que nunca-, con el apoyo de los nuevos medios favorecido por el avance tecnológico e informático, respaldan los mecanismos del poder para dominar al habitante de las ciudades híbridas.

Idea de la instalación:

El **individuo** recibe estímulos a través de las agresivas imágenes que imponen **la ciudad** y los **medios de comunicación**. En su inconsciente se traducen y reflejan en **pesadillas**, pensamientos y dibujos que quedan registrados en su **diario**.

La videoinstalación consiste en una habitación-dormitorio blanco con interlineados negros. Los videos se proyectan en cinco elementos del espacio: la cama, la ventana, la pantalla, el diario y la pared. La instalación hace referencia a las horas nocturnas, puesto que durante la noche es cuando el miedo se hace más potente, como explicaremos más detalladamente en el primer capítulo.

El concepto rector de este proyecto es el espacio doméstico del ámbito urbano. El modo que hemos considerado más adecuado para representar un espacio y recrear la atmósfera y los sentimientos que este provoca, ha

sido la reconstrucción del mismo, como metáfora y simbólicamente, a través de una instalación o proyecto tridimensional.

El incluir proyecciones de video es un recurso que hemos considerado adecuado porque permite incorporar al espacio una dimension más: el tiempo. Hemos elegido la animación como medio artístico porque ofrece la posibilidad de contar historias sobrecogedoras de una manera más indirecta, sutil y “suave”, con un grado de abstracción que al mismo tiempo tiene la capacidad de dar forma a la imaginación y al incosciente.

Motivación personal y origen de la investigación

La instalación en cuanto que soporte del tiempo y del espacio, es el medio artístico del cual nos hemos servido en los últimos años de nuestra carrera, para realizar el Proyecto Final de licenciatura. La noción del espacio doméstico ocupó también aquel trabajo, en un contexto que hacía referencia simbólicamente a temáticas sociopolíticas, como son el consumismo, la represión, el encierro y las “carceles personales”, o la falta de memoria histórica. En esta ocasión nos hemos centrado exclusivamente en el campo del espacio doméstico dentro del ámbito urbano. El proyecto viene definido por el uso de la tecnología y los medios audiovisuales como herramienta de creación.

La presente investigación tiene por finalidad exponer y analizar un fenómeno contemporáneo que se da en las grandes urbes, no para desvelar una perspectiva distópica. La intención es alarmar al individuo que forma parte, vive y confronta este fenómeno en su cotidianidad, con el objetivo de hacerlo más consciente, crítico y activo frente a ese estilo de vida.

La referencia a través de esta obra a nuestra ciudad natal (Atenas) es

inevitable, dado que la mayor parte de las experiencias y los estímulos que alimentan nuestra aproximación plástica, provienen de la vida cotidiana en este lugar concreto, un ámbito urbano cargado de contradicciones. Catalizador es también el hecho de que viviendo ahí, los miedos y la amenaza física han sido más específicos, lejos de las fobias provocadas por un peligro «sin rostro». Por el contrario, los temores son resultado de los métodos represivos establecidos y visibles en este territorio urbano, y que son además, los que propulsado esta investigación.

Objetivos y Metodología

El objetivo principal del proyecto es dar forma plástica a un pensamiento, que surge de nuestra experiencia como habitante de las ciudades actuales, para realizar una investigación sobre el comportamiento del individuo contemporáneo, que pueda alimentar y enriquecer a nivel formal la experimentación artística paralela.

Otros objetivos marcados son:

- Explorar de qué forma las estrategias creativas elegidas son capaces de asumir responsabilidades críticas frente a un fenómeno social contemporáneo.
- Motivar al visitante para que sea un sujeto activo y participe de la obra, alarmar todos sus sentidos y ponerle a pensar sobre la circunstancia urbana actual.
- Investigar y estudiar artistas que con anterioridad han elegido la instalación o la animación experimental como medio de creación.
- Reflexionar sobre el papel activo del visitante en la obra y la relación que establece con las piezas audiovisuales de la instalación.
- Recrear un espacio doméstico simbólico, que sea capaz de transmitir el sentimiento sofocante del enclaustramiento.

Desarrollo paralelo de investigación teórica y producción artística

La metodología de investigación que hemos seguido se plantea desde una doble vía:

- como investigadores en arte trabajamos desde la propia experiencia en creación artística.
- el contexto, la investigación teórica y la parte práctica del trabajo se retroalimentan en el proceso de producción. La teoría no es un complemento de la praxis, sino que tiene un papel fundamental y motriz para la realización de la instalación y viceversa.

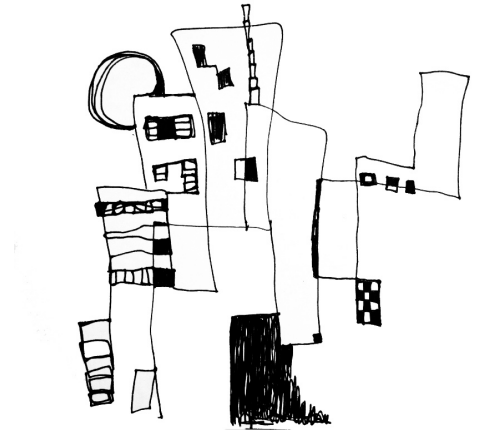
La investigación teórica está basada en fuentes directas e indirectas (primarias y secundarias), que provienen de varias líneas teóricas. El trabajo de campo incluye libros y artículos de periódicos, material audiovisual (películas, cortometrajes, documentales) y fuentes en red, pero también visitas a espacios expositivos y asistencia a seminarios, conferencias y congresos. Papel fundamental tiene también nuestra formación en las asignaturas del Máster en Producción Artística, que fueron elegidas con la motivación y finalidad de contribuir a la creación del Trabajo Final. En las líneas de investigación se incluyen los sectores de la sociología urbana (vida cotidiana en la ciudad, comportamiento del ciudadano urbano), la arquitectura y el control urbanístico, la era del miedo y la intercidumbre, la historia del espacio doméstico, y también la historia y la práctica de la animación experimental y de la instalación como medios artísticos.

Dada la gran magnitud y diversidad de creadores que trabajan con la instalación audiovisual, hemos acotado el campo de investigación a obras de artistas que hemos tenido la oportunidad de ver o visitar personalmente e incoscientemente han tenido una influencia fundamental, respecto a la concreción de la idea del trabajo plástico. Durante el desarrollo del proyecto tuvimos la oportunidad de investigar e incluir en nuestras referencias y antecedentes la obra de artistas que

desconocíamos con anterioridad, pero cuyo trabajo mostraba una estrecha afinidad con el concepto o la estética de nuestro proyecto. En este sentido, las asignaturas del Máster han sido de gran ayuda y suma importancia.

En cuanto a la investigación referencial de la obra plástica, el trabajo de campo se limita a obras artísticas, en su mayoría instalaciones, que representan la domesticidad, y a artistas que utilizan la animación experimental o el vídeo como medio de expresión. La investigación se enriquece de películas con la temática de distopias urbanas.

Las características metodológicas de esta tesis hacen imprescindible el uso y la integración de material óptico-visual (fotografías, esquemas y dibujos), que reflejen la trayectoria y el desarrollo de la parte práctica, para una mejor comprensión del proceso de investigación. Con la misma intención hemos considerado oportuna la inclusión de un DVD con material audiovisual, en el cual quedan registradas las animaciones y los videos que forman parte de la instalación.



1. Desarrollo Conceptual: contexto teórico

«Más temible resulta la omnipresencia de los miedos; Pueden filtrarse por cualquier recoveco o rendija de nuestros hogares y de nuestro planeta. Pueden manar de la oscuridad de las calles o de los destellos de las pantallas de televisión; De nuestros dormitorios y de nuestras cocinas»

Zygmunt Bauman, *Miedo líquido*

1.1 El espacio doméstico: una comparación paralela con la celda

La casa es el concepto de espacio más personal que tenemos, es la extensión de uno mismo, su lugar de recogimiento y en cierto modo de protección¹.

La morada es el espacio cerrado más poblado de nociones y simbolismos opuestos en la sociedad contemporánea. Es el lugar que separa lo interior de lo exterior, la envoltura que protege al habitante de las amenazas y peligros que parece reservarle el mundo, y que al mismo tiempo encierra, aísla y limita la vida social del individuo.

“Segunda piel” o “piel exterior”, extensión del cuerpo humano, “abrigo” o amparo, son algunas de las nociones y perspectivas desde las que ha sido visto o insertado esta temática en la obra de muchos artistas. Para Bachellard, es un “microcosmos” acogedor, el amparo para cada persona. Ana María Leyra describe poéticamente la casa como “el lugar amenazador y siniestro de los terrores infantiles, tanto como el nido lleno de calor y protección que hace de refugio desde la cuna al sepulcro.”²

Aunque en el mundo interior de Bachellard -el cual presenta en su libro *La poética del espacio*, la idea del “hogar dulce hogar”-, la casa figura como el lugar más acogedor, el amparo que puede proteger el individuo de todos los riesgos externos, aparece también la noción contradictoria de la dicotomía refugio-carcel:

¹ Martín, María, *Espacio interior*, Madrid, Comunidad de Madrid Consejería de Cultura y Deportes, 2006 p.24

² Soriano, Leyra Ana María, Doctora en Filosofía; especialista en Estética y Teoría de las Artes

¡Qué imagen de concentración de ser! la de esta casa que se “estrecha” contra su habitante, que se transforma en la celda de un cuerpo con sus muros próximos. El refugio se ha contraído. Y siendo más protector se ha hecho exteriormente más fuerte. De refugio se ha convertido en fortaleza.³

Con frecuencia el espacio doméstico se ve como una segunda piel, como la piel que protege los órganos interiores del cuerpo, así, las paredes de la casa protegen a su habitante. Pero ¿cómo las cuatro paredes, que forman una frontera con el mundo exterior y funcionan como medio de protección para el individuo, pueden invertirse y convertirse en los límites que restringen su salida hacia el mundo real, del microcosmos al macrocosmos? Algunas teorías afirman que las ciudades hoy en día funcionan y son una megalografía o una extensión de la cárcel. La arquitectura de los grandes edificios que parecen muros de restricción, la súper-iluminación del espacio público que no deja nada oculto durante la noche, o la vigilancia constante marcada por los nuevos medios tecnológicos, recuerdan a los centros penitenciarios. Y si esto es así, la habitación personal dentro del espacio doméstico ¿puede suponer para el habitante urbano lo que significa la celda de las cárceles para los prisioneros?

Confort y pasividad

La noción del confort doméstico, como indica Witold Rybczynsky en su libro *La casa, Historia de una idea*, se estableció en los últimos siglos, paralelamente a la transformación de la forma de la casa y el desarrollo de la tecnología doméstica. Pero fue sólo en el siglo pasado cuando se subrayó como una virtud o un privilegio social. “*El primer empleo de la*

³ Bachelard, Gaston, *La poética del espacio*, México, Fondo de Cultura Económica, 1965, p.78

palabra «confort» para indicar un nivel de agrado doméstico no está documentado hasta el siglo XVII.”⁴

Resulta destacable la idea del confort como la cualidad más deseable que puede ofrecer una casa. Esta idea que hoy en día está muy extendida, se remonta décadas atrás y es objeto de estudio para Beatriz Preciado en su ensayo sobre arquitectura *Pornotopía*⁵. El habitante urbano, después de un día agotador de trabajo, lo que más anela es la comodidad de su “dulce hogar”. En la década de los cincuenta, el “sueño americano” (ese sueño que hoy en día parece estar ya en declive) incluía el título en propiedad de una casa, algo que podría ofrecerte una vida doméstica fácil y rápida. Las amas de casa soñaban con una lavadora que podría, sólo con un botón, hacer la tarea que en el pasado les costaba horas de trabajo y el “hombre de la casa” un televisor que podía controlar con un toque y reunir a su familia por la noche para ofrecer el espectáculo virtual que él mismo podía elegir. La casa y sus aparatos, ofrecían una vida fácil-feliz, sin que fuera necesario pensar o hacer trabajo físico. La jornada laboral, merecería la pena, porque podría asegurar el “confort doméstico” y una vida dentro de su refugio maravilloso. Como menciona Rybczynski, “el confort tenía que ver con el disfrute pasivo de la casa por sus propietarios”. La comodidad, puede ser equivalente o provocar, al menos, una actitud pasiva. Si la vivienda es capaz de ofrecer todo, si la casa consiste en un “microcosmos”, como Bachellard define muy bien en su libro “Poética del Espacio”, ¿por qué existe esa necesidad de salir fuera de este mundo tan completo y placentero-confortable y encontrarse en un mundo exterior que puede ser hostil y amenazante?

⁴ Rybczynski, Witold, *La casa: historia de una idea*, Madrid, Nerea, 1997-1999, p.33

⁵ Preciado, Beatriz, *Pornotopía*, Anagrama, Barcelona, 2010.

De refugio urbano a celda personal

La palabra “refugio”, tan intensamente conectada con la noción de casa, presupone la existencia de una amenaza, de un peligro exterior, del cual el individuo quiere ser protegido.

El nuevo habitat, como se manifiesta en el texto situacionista “Geopolítica de la hibernación” que adquiere forma con las “ciudades dormitorio” no está realmente separado de la arquitectura de los refugios. Sólo representa un grado inferior, aunque se parezcan en muchas cosas y el paso de unos a otros esté previsto sin solución de continuidad.⁶

Si el modelo de ideal habitat, de casa-refugio, y la idea de confort han sido muy populares en la mitad del siglo pasado bajo la amenaza de la guerra atómica, en la historia reciente ha ocurrido lo mismo después del ataque de 9/11. El terror ha forzado a los habitantes urbanos a quedarse encerrados en su vivienda las siguientes semanas y meses.⁷ La “encapsulación” y el aislamiento de los habitantes parece ser un antídoto contra a los miedos y las amenazas que conserva la vida urbana pública.

Pero ¿qué sucede cuando los muros protectores de la casa, que prohíben la entrada y el contacto con los “extraños”, los indeseables o los peligros del mundo exterior, invierten su papel y prohíben al habitante la salida y el contacto con él? A continuación se plantea una comparación superficialmente sencilla entre la habitación doméstica y una celda de cárcel. Aunque el paralelismo parece simplista y aplastante, el análisis

⁶ Anónimo, “Geopolítica de la hibernación”, en VVAA, *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas sobre la ciudad*, Barcelona, Museu d'Art Contemporani de Barcelona, 1996, p.129

⁷ Zeiger Mimi, “Conforts, Crisis and the Rise of DIY Urbanism”, en *Sentient city, Ubiquitous Computing, Architecture, and the Future of Urban Space*, New York, Architectural League of New York, 2011, p.214

morfológico puede ayudar a dilucidar esta cuestión y extraer ciertas conclusiones, que son la finalidad de la presente investigación.

Los dos lugares, sin embargo, difieren al respecto de su contexto social, pero comparten unas características morfológicamente comunes. En primer lugar ambos son espacios cerrados e interiores, que consisten casi siempre en cuatro paredes, techo y suelo. El lugar incluye habitualmente los muebles imprescindibles, como una cama, una mesa, una silla, etc, los utensilios personales y necesarios del habitante, una ventana y la puerta que da acceso al espacio exterior. Estos últimos elementos destacan y diferencian el concepto y la función de los dos lugares. Según O. Friedrich Bollnow en el libro *Hombre y espacio*:

para que la casa no se le convierta al hombre en prisión, necesita aberturas hacia el mundo que comuniquen el interior con el exterior de una forma apropiada. Ellas abren la casa para relacionarla con el mundo. Son la puerta y la ventana. Ambas son miembros de conexión que relacionan el mundo de dentro con el de fuera. Pero esta misión la realizan de bien distinta manera.⁸

La puerta es la que otorga la oportunidad de salir del espacio cerrado. El propio individuo puede elegir cuándo. “La puerta es todo un cosmos de lo entreabierto.”⁹ Se trata del medio de transición del mundo doméstico al mundo urbano, pero también funciona como medio legítimo de aislamiento del habitante respecto al ámbito exterior. En el caso del espacio doméstico, la puerta es cerrada por el individuo con la intención de prohibir la entrada a los indeseables y los “extraños”. Por el contrario, en el caso de la celda, cerrando la puerta el carcelero prohíbe al preso el contacto con el mundo exterior. Como dice Bollnow:

⁸ Bollnow, Otto Friedrich, *Hombre y espacio*, Barcelona, Labor, 1969, p.143

⁹ Bachelard, Gaston, *La poética del espacio*, México, Fondo de Cultura Económica, 1965, pp.261-263

una de las definiciones fundamentales de la puerta se deriva de lo que podríamos llamar su carácter semipermeable [...] El hombre puede cerrar su casa por dentro con llave, pero no por eso está encerrado en ella. Si así fuera, se le convertiría en seguida en prisión, y la conciencia de estar encerrado se posa sobre el hombre cual presión atormentadora insoportable. Comienza a sacudir las puertas de su prisión aunque está convencido de que esto es inútil.¹⁰

La diferencia entre el habitante de una casa y el preso, es que el primero “conserva la posibilidad de abrir la puerta nuevamente cuando quiera”. La decisión de salir está en su mano, junto con la llave de la cerradura. Él está libre y “esta libertad reside en que el hombre puede abrir la puerta y abandonar el recinto a través de ella, a su albedrío.”¹¹

Pero “¿es acaso el mismo ser, el que abre una puerta y el que la cierra? ¿A qué profundidad del ser pueden llegar los gestos que dan conciencia de la seguridad o de la libertad?”¹² Y ¿qué pasa en caso de que la voluntad del habitante de salir sea influida por un factor externo? ¿Y si hay alguien que cree las condiciones, aquellas que hacen sentir que el espacio exterior reserva una amenaza constante para su existencia? ¿Puede el miedo jugar el papel del carcelero?

Si el espacio interior, la casa, es un microcosmos, el espacio exterior puede ser el macrocosmos. En el caso de viviendas urbanas, el macrocosmos más específico que puede alguien tener es la ciudad misma, la que rodea al centro, y la referencia espacial más familiar para el habitante. Al igual que la casa-celda representa su lugar más íntimo, de

¹⁰ Bollnow, Otto Friedrich, *Hombre y espacio*, Barcelona, Labor, 1969, p.143

¹¹ *Ibidem*, p.144

¹² Bachelard, Gaston, *La poética del espacio*, México, Fondo de Cultura Económica, 1965, p.263

forma análoga, la ciudad-carcel es la localización que mejor conocemos entre todos los lugares abiertos. Es el espacio que amamos y odiamos, que ocupamos y paradójicamente nos impide habitar, es el lugar de tránsito que cruzamos cada día, es el lugar que si dejamos atrás cuando salimos, nos sentimos incomodos al tiempo que libres, y al que siempre tenemos la necesidad regresar. No en vano puede ser un lugar que reserve peligros para su habitante. La amenaza que produce sus temores se encuentra ahí.

1.2 El miedo y la inseguridad en el ámbito urbano

“...es duro vivir con miedo ¿verdad?

en esto consiste ser esclavo...”

Blade Runner, 1982

La mitad de la población actualmente vive en ciudades. “La sociedad entera se torna urbana”,¹³ como confirma Lefebvre en su libro *Espacio y política*. Si en el pasado el hombre tenía la necesidad de conformar poblaciones urbanas para protegerse de los peligros exteriores y sentirse más seguro frente a ellos, paradójicamente las grandes concentraciones urbanas actualmente tienen como resultado lo contrario:

un cambio radical en el ámbito de la inseguridad, del miedo. Si en la ciudad medieval amurallada el peligro se encontraba extramuros, en las ciudades modernas lo peligroso se halla en la propia urbe.¹⁴

La amenaza se instala hoy en día dentro del “muro”. En consecuencia, los miedos parecen estar generados por la ciudad misma.

La urbe es un sistema activo, un organismo cuya vida consiste en sus habitantes. Todo aquello que afecta al hombre, afecta en extensión a la ciudad. Cuanto más miedo sienten los habitantes, más necesidad existe de encontrar los medios que puedan hacerle sentir seguro.

Bajo esta necesidad de protección de los peligros urbanos, el individuo permite sacrificar parte de su libertad. Según Bauman y su libro

¹³ Lefebvre, Henri, *Espacio y política: el derecho a la ciudad II*, Barcelona, Península, 1976, p.67

¹⁴ Naredo, Molero Maria, *Seguridad urbana y miedo al crimen*, Revista de la Universidad Bolivariana, vol. 1, num.2, Santiago de Chile, 2001

Comunidad, en busca de seguridad en un mundo hostil el habitante urbano actual, comparte la agonía de Tántalo

La comunidad realmente existente” será distinta a la de sus sueños; más bien su opuesto. Intensificará sus temores e inseguridad en vez de anularlos o enterrarlos. Exigirá una vigilancia de veinticuatro horas y reafilar diariamente las espadas; luchar día tras día, por mantener a los extranjeros fuera de sus puertas y espiar y dar caza a los renegados entre las propias filas [...] Día tras día hay que buscar en el frente la tranquilidad del hogar.¹⁵

En las *Ciudades invisibles* hechas de deseo y miedo de Calvino Italo,¹⁶ parece que ya reina el segundo elemento, dejando en evidencia una perspectiva distópica del ámbito urbano. “El miedo se convierte en peligro para quienes lo sienten, y por ello no hay que permitir que desempeñe el papel de pasión dominante.”¹⁷

¹⁵ Bauman, Zygmunt, *Comunidad: En busca de seguridad en un mundo hostil*, Madrid, Siglo XXI, 2006, p.11

¹⁶ Calvino, Ítalo, *Las ciudades invisibles*, Madrid, Siruela, 2000

¹⁷ Todorov, Tzvetan, *El miedo a los bárbaros*, Barcelona, Círculo de lectores, 2008, p.17

1.2.1 Ciudad enclaustrada

«Εάν δεν αντισταθούμε σε όλες τις γειτονιές, οι πόλεις μας θα γίνουν
μοντέρνες φυλακές»

“Si no resistimos en todos los barrios, nuestras ciudades se convertirán en
modernos espacios carcelarios”¹⁸

Una ciudad se puede estudiar desde infinitos ángulos. En esta investigación, intentamos observar y examinarla desde la perspectiva de la ciudad enclaustrada. En extensión nos interesa cómo esta influye el comportamiento de su habitante.

Para apoyar la hipótesis del encierro voluntario del individuo en el espacio domestico, consideramos imprescindible investigar lo que se encuentra afuera: la urbe. Es ella quien genera las condiciones. Lo “de afuera” es aquello que nos hace encerrarnos “dentro”. El espacio exterior puede ser una megalografía del espacio interior, la ciudad natal puede sentirse como casa propia, como siguiente capa de amparo para el individuo, y el peligro puede estar fuera de sus ambiguas fronteras. A modo de *matrioska* o muñeca rusa, las distintas plataformas de encierro metafórico que existen en el mundo, basadas en fronteras espaciales (el espacio físico de la casa, de la ciudad, el país etc.) sugieren la idea de que el individuo se encuentra en último término contenido dentro de otras muchas cosas.

Desde la noción de urbe clásica, hasta ésta de ciudad contemporánea, las diferencias son muchas e inmensas. Las primeras ciudades nacen de la necesidad del individuo de encontrarse y reunirse con otros en espacios públicos, el *ágora* de las *polis* griegas que hoy en día conocemos como

¹⁸ Traducción propia del griego al español de consigna que se dice en manifestaciones los últimos años en Grecia

plaza, “el lugar de reunión del pueblo, que se humaniza en el contacto recíproco”¹⁹. Como afirma Chueca G. Fernando:

la ciudad clásica nace de un instinto opuesto al doméstico. Se edifica la casa para estar en ella; se funda la ciudad para salir de la casa y reunirse con otros que también han salido de sus casas.²⁰

La diferencia entre la ciudad de *puertas adentro* y la ciudad de *puertas afuera* consiste en el habitat interior y el habitat exterior, la vida “abierta” en las calles y las plazas, lugares de expresión de la vida comunitaria, o en la casa y en los lugares cerrados y más íntimos.²¹

Actualmente parece que el prototipo de ciudad-polis ya no existe o al menos tiende a desaparecer. El modelo de la urbe *anglosajona* prepondera sobre el *mediterráneo*. La ciudad se habita en las casas, las plazas y los lugares públicos de encuentro han sido reemplazados por lugares cerrados, como el nuevo modelo de centros comerciales: los *Malls*.

Se propone como modelo ideal de cualquier espacio público de la ciudad. Si el shopping mall nace como imitación, domesticada y protegida, de las calles de la ciudad real, hoy en la ciudad nueva de la hiper-realidad, el simulacro con aire acondicionado de la calle representa a la ciudad ideal.²²

El papel público de las calles parece casi olvidado y limitado a su función como espacio de tránsito. Si las excusas o razones de una ciudad para vivir *puertas adentro* han sido en el pasado las condiciones climáticas, la amenaza de catástrofes físicas o algún peligro exterior, ¿cuál es la causa de la victoria de este modelo de urbe actualmente?

¹⁹ Kennedy, Declan, Kennedy, Margrit, *La ciudad interior*, Barcelona, Gustavo Gili, 1978, p.80

²⁰ Chueca G, Fernando, *Breve historia del urbanismo*, Madrid, Alianza, 1998, p.9

²¹ *Ibidem* p.10

²² Amendola, Giandomenico, *La ciudad postmoderna: magia y miedo de la metrópolis contemporánea*, Madrid, Celeste, 2000, p.257

Si hay prisioneros que viven dentro de un ámbito de microsociedad carcelaria y que, aparte del hecho de la falta de libertad, se sienten más seguros y cómodos ahí dentro que fuera, en la sociedad grande, caótica e indefinida, ¿cómo se siente un individuo que está habitando durante toda su vida una ciudad? Para el preso o el habitante urbano, parece que su espacio íntimo, la cárcel o la ciudad “no le inspira tanta inseguridad como la de afuera”.²³ El espacio desconocido es el que siempre reserva el peligro. El individuo parece estar dispuesto sacrificar parte de su libertad para eliminar esta amenaza.

Vigilancia constante y arquitectura amurallada

El disparo del desarrollo informático, ha sido capaz de establecer una tecnología que permite la vigilancia constante dentro de la ciudad y sobre sus sujetos, de una manera que recuerda el sistema *panóptico* de los centros penitenciarios.

El concepto del sistema *Panopticon* original viene del teórico británico Jeremías Bentham (1748-1832) y consiste en una forma arquitectónica que permite la vigilancia del que ejerce poder sobre el sujeto vigilado, sin que el primero sea visto. Michel Foucault en su libro *Vigilar y castigar: El nacimiento de las cárceles*, explica la estructura del sistema adaptado a partir del sistema penal y su deriva en otras instituciones y al final en la *sociedad disciplinaria*.

Basta entonces situar un vigilante en la torre central y encerrar en cada celda a un loco, un enfermo, un condenado, un obrero o un escolar. Por el efecto del contraluz, se pueden percibir desde la torre, recortándose

²³ National Geographic, *El país de las cárceles*, documental, USA, 2007

perfectamente sobre la luz, las pequeñas siluetas cautivas en las celdas de la periferia. Tantos pequeños teatros como celdas, en los que cada actor está solo, perfectamente individualizado y constantemente visible. El dispositivo panóptico dispone unas unidades espaciales que permiten ver sin cesar y reconocer al punto [...] De ahí el concepto mayor del Panóptico: inducir en el detenido un estado consciente y permanente de visibilidad que garantiza el funcionamiento automático del poder. Hacer que la vigilancia sea permanente en sus efectos, incluso si es discontinua en su acción. Que la perfección del poder tienda a volver inútil la actualidad de su ejercicio.²⁴

El sistema panóptico con la arquitectura “transparente” de la cárcel, ha sido adaptado a la estructura urbana más compleja, con la ayuda del desarrollo informático paulatino. El control con cámaras de vigilancia establecidas en lugares públicos o privados parece ser capaz de jugar el papel del vigilante del panóptico dentro de la ciudad. ¿Hasta qué nivel puede sentirse libre el individuo que conoce que sus pasos y sus movimientos pueden ser constantemente seguidos y capturados por una cámara?

El concepto de vigilancia constante no es algo nuevo para el hombre. La idea de que siempre estamos vigilados, está establecida dentro de un concepto religioso con el *ojo divino* que nos mira desde arriba, con una vista panorámica, y que conoce todo que hacemos, hasta en nuestros momentos más íntimos, dentro de la morada. Ahí, que cerrando la puerta dejamos fuera los ojos y la vista de otras personas y las cámaras (todavía) no pueden entrar, se encuentra omnipresente el *dios*, el que no sólo puede ver todos nuestros movimientos, sino adivinar también nuestras intenciones y pensamientos. El papel del dios que puede ver

²⁴ Foucault, Michel, *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*, Madrid, Siglo XXI, 1988, pp.203-204

todo desde arriba parece que ya existe en su forma física con las nuevas tecnologías capaces de establecer una mirada aérea sobre el territorio.²⁵

La vigilancia dentro de la ciudad en combinación con su organización urbanística que no deja a su habitante salir de ella fácilmente, recuerda la estructura de una prisión.

Al organizar las "celdas", los "lugares" y los "rangos", fabrican las disciplinas espacios complejos: arquitectónicos, funcionales y jerárquicos a la vez. Son unos espacios que establecen la fijación y permiten la circulación; recortan segmentos individuales e instauran relaciones operatorias; marcan lugares e indican valores; garantizan la obediencia de los individuos pero también una mejor economía del tiempo y de los gestos.²⁶

La ciudad y su estructura territorial parece ser un laberinto: cuando alguien entra y llega a su centro, ya no puede salir pero permite o, mejor dicho, obliga a su circulación. Paul Virilio menciona:

La frase "ir al centro", que reemplazó a la del siglo XIX "ir a la ciudad", indica la incertidumbre del encuentro, como si ya no pudiéramos pararnos frente a la ciudad y permaneciéramos por siempre en su interior.²⁷

La arquitectura urbana contemporánea parece que consiste en edificios-muros del laberinto, que al mismo tiempo son contenedores del material que mantiene este organismo vivo y lo circula: sus habitantes.

En el mundo de la ficción de la película *Brazil*, los héroes parecen estar encerrados dentro de los muros que forman los altos edificios de la

²⁵ Bueno, Antonio, "La visión panóptica", en *Lápiz. Revista Internacional de Arte*, num.237-238. Madrid, 2005, pp. 40-51

²⁶ Foucault, Michel, *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*, Madrid, Siglo XXI, 1988, pp. 151-152

²⁷ Virilio, Paul, *La ciudad sobreexpuesta*, Siglo XX, 1991, p.5

ciudad-fortaleza. El modo único de escapar de la realidad urbana es desde el cielo, con un helicóptero o con unas alas dentro de la ficción de un sueño.



Fig.1: *Brazil*, 1985

La *extensión de la ciudad hacia el cielo*, con la arquitectura de rascacielos que ya está establecida en las metrópolis y la idea que “la torre es un callejón sin salida de altura”²⁸ nos hace cuestionarnos la posibilidad de escapar de una megalópolis real. Sin embargo, la respuesta parece estar en las líneas horizontales de su extensión territorial: las calles.

La calle como espacio público en la ciudad laberinto

... Decidieron construir una ciudad como en el sueño. En la disposición de las calles cada uno repitió el recorrido de su persecución; En el punto donde había perdido las huellas de la fugitiva, cada uno ordenó los espacios y los muros de manera distinta que en el sueño, de modo que no pudiera escapársele más [...] Las calles de la ciudad eran las que recorrían todos los días para ir al trabajo, sin ninguna relación ya con la persecución soñada.²⁹

Son muchas las teorías que perciben la urbe contemporánea como un organismo. Los lugares privados y públicos necesitan una vinculación

²⁸ Virilio, Paul, *Ciudad Pánico: el afuera comienza aquí*, Buenos Aires, Libros del Zorzal, 2006, p.31

²⁹ Calvino, Ítalo, *Las ciudades invisibles*, Madrid, Siruela, 2000, p.59

para mantener este organismo con vida. Las calles tienen este papel vital: vincular los elementos de la urbe, los espacios públicos o privados y, por extensión, promover el contacto entre las personas que habitan este organismo y lo mantienen despierto.

La necesidad de cubrir las distancias de una manera instantánea, que exige el ritmo y la falta de tiempo del estilo de vida urbano, casi no permite a sus habitantes de la ciudad ver su papel como lugar de encuentro, como espacio que fomenta el contacto social y las relaciones personales. La estructura de la ciudad, a cambio de permitir una gran movilidad, ha ido exigiendo que las calles sean sobre todo vías de tránsito, olvidando funciones más vitales para el habitante.³⁰ La necesidad de llegar lo más rápido posible a nuestro *destino*, nos hace perder la experiencia del *viaje* sacrificándola, aunque algunas veces el segundo resulte más importante y fructífero que lo primero. La cuestión es ¿podemos vivir y habitar los lugares abiertos en la ciudad, o sólo transitarla? La ciudad parece un laberinto y nosotros los habitantes, que al igual que Teseo, como héroes postmodernos intentamos atravesarlo sin perdernos para llegar a su centro y cumplir nuestro objetivo. Pero la trayectoria es también importante y parece que la perdimos cruzando la ciudad-laberinto, sin mirar los espacios por los que pasamos hasta llegar a su centro-objetivo.

A cielo abierto, la calle es el envión para una persecución tan vital como la respiración que nos anima [...] La calle, como la ruta que la prolonga, es un precipicio horizontal, una tierra arrasada, una pendiente propicia para todos los ataques. De ahí la diferencia de naturaleza entre la antigua

³⁰ Cortes, José Miguel, *Malas Calles* en la VV.AA. "Malas Calles", Valencia, IVAM, 2010, p.14

barricada y la huelga, la huelga general. Esa inercia pasajera que no es más que la forma de una desesperación progresiva...³¹

La calle tiene también un encargo esencial más: puede ser ella la que nos dirige, nos muestra la opción de la “salida” de la ciudad-cárcel, transitándola hasta llegar y pasar las fronteras de la ciudad literalmente o, metafóricamente, utilizándola como lugar de encuentro, de contacto recíproco, de estructuración de conciencias, hasta usarla como lugar de conflictos.

Según nuestra experiencia personal, concebimos la calle como punto de encuentro principalmente en los barrios más abandonados de la ciudad (periféricos). Allí, donde no llegan las miradas de las clases sociales privilegiadas y parece que reina la decadencia y las expresiones sinceras de la subcultura, se permite establecer más fácilmente una realidad “anormal” para la ciudad contemporánea. Esta que da más importancia al tiempo libre y no al tiempo laboral productivo, y permite a sus habitantes ocupar la calle con unas sillas y encontrarse con los que viven al lado, sin preocuparse adónde llega esta misma calle. Ahí donde la función y la vida de los habitantes sigue dando sentido a la palabra *barrio* como lugar de conexión y relación social entre los habitantes. Ahí donde viven los extraños o los “otros”, que algunas veces dan forma física al peligro “sin rostro” que acecha a los habitantes de la misma ciudad.

³¹ Virilio, Paul, *Ciudad Pánico: el afuera comienza aquí*, Buenos Aires, Libros del Zorzal, 2006, p.22

1.2.2 Lo diferente y lo ajeno

Los barbaros son los que marcan una auténtica ruptura entre ellos y los demás hombres.³²

Uno de los más significativos elementos de la ciudad contemporánea, es la variedad cultural. La amplitud de las metrópolis globalizadas, ayuda al establecimiento de la diversidad cultural, más que en cualquier otro habitat. Aunque hoy en día con la idea del multiculturalismo y la globalización, teóricamente todos somos bienvenidos y podemos vivir en cualquier urbe, el tejido social y sus contradicciones no dejan prácticamente que se materialice esta idea. La multitud parece ser vista como potencialmente peligrosa.

La ciudad promete cumplir los sueños de todos los individuos que se acercan a ella para sumergirse en la vida urbana. Pero la desigualdad social se hace explícita en este escenario urbano, dejando sólo para una minoría que los sueños se hagan realidad.

Quien está excluido del sueño puede constituir, en efecto un peligro para la propia existencia del sueño. La burbuja encantada puede romperse y el sueño transformarse en pesadilla.³³

La ciudad permite soñar, pero no toda la ciudad tiene esta capacidad ni todos los ciudadanos tienen la posibilidad de experimentar una cotidianidad que de alguna manera se asemeje a sus sueños. El espacio urbano es cada vez más distópico y polarizado: la ciudad una vez más se divide entre los que tienen y los que no tienen. Aquellos que no tienen pueden convertirse en la pesadilla de los que tienen [...] Los primeros pueden adoptar una gran variedad de formas de aislamiento social para mantener

³² Todorov, Tzvetan, *El miedo a los bárbaros*, Barcelona, Círculo de lectores, 2008, p.31

³³ Amendola, Giandomenico, *La ciudad postmoderna: magia y miedo de la metrópolis contemporánea*, Madrid, Celeste, 2000, p. 312

la distancia de los demás que son tratados como inferiores (los otros) y extraños.³⁴

Así, la forma estructural de *las ciudades dormitorios*, es la “urbanización” que consiste en viviendas-clones en la periferia de la ciudad, aisladas y protegidas con muros o sistemas de vigilancia, en cuya cara opuesta podemos situar la construcción de las *favelas*. Los que viven en las primeras no pueden entrar a las segundas y viceversa. La urbe se reparte en zonas, que tienen “fronteras” sociales.

Si las personas habitaban en el pasado comunidades que aspiraban a formar una ciudad, por el miedo al peligro exterior, su temor hoy en día parece que ha cambiado de dirección. Vira hacia las personas “diferentes” y recién llegadas a la ciudad-fortaleza. “El peligro ya no lo encarnan las bestias o las catástrofes naturales, sino “otros” ciudadanos”.³⁵ La separación entre “nosotros” y los “otros”, con frecuencia se hace obvia y puede adaptarse a varios niveles y estructuras de la urbe.

En su libro *Carne y piedra*, un recorrido histórico por la ciudad visto desde varias perspectivas, Richard Sennet afirma:

Si una vez existió una masa de cuerpos estrechamente unidos en los centros de las ciudades, la muchedumbre hoy en día se ha dispersado. Se reúne en los centros comerciales para el consumo, en lugar de para los objetivos más complejos de la comunidad o del poder político. En la multitud moderna la presencia física de los otros seres humanos es sentida como algo amenazante.³⁶

³⁴ *Ibidem*, p.64

³⁵ Naredo, Molero Maria, “Seguridad urbana y miedo al crimen”, *Revista de la Universidad Bolivariana*, vol.1, num.2, Santiago de Chile, 2001

³⁶ Sennet, Richard, *Carne y piedra. El cuerpo y la ciudad en la civilización occidental*, Alianza, Madrid, 1997, p.24

Los seres humanos tienen tendencia a formar grupos de características comunes (religión, clase social, "life style"). Las tribus urbanas aparecen ante el peligro, como reacción del individuo, que formando parte de un grupo con el que comparte características comunes, intenta encontrar el amparo que pueda ofrecerle frente a "los otros". El enemigo exterior (el peligro sin rostro) es el que une a las personas. En la película *Escape of New York*, la propia ciudad se ha convertido en una cárcel, de la cual nadie puede salir jamás. Las reglas ahí dentro son sencillas: no existen. A lo largo de la película, aparecen las tribus urbanas, que habitan diferentes zonas de la ciudad-prisión. Cada uno tiene su territorio, cruzar sus fronteras invisibles es un error que puede costarle la vida.

Nuestra sociedad ha generado siempre espacios de exclusión. Aquellos que parecen no caber en este sistema, los que están en los márgenes a un nivel tanto espacial como social, parecen vivir entre muros invisibles. Invisibles, imprevisibles e indeterminados parecen ser también los miedos de los habitantes de la urbe hacia los excluidos. La imaginación juega un papel catalizador en el establecimiento de estos miedos sin rostro. Y es durante la noche cuando se activa con más fuerza y crea imágenes de "los otros" y del peligro sin rostro, en las calles y las esquinas menos iluminadas. El individuo teme aquello que no conoce y aquello que no puede percibir, y es precisamente esto lo que se "aparece" durante la noche: aquello que no alcanza a su visión.

1.2.3 “Miedo, hijo de la noche”. Visibilidad y seguridad

First was darkness... and came the strangers...

Dark City, Alex Proyas

La noche siempre ha estado asociada simbólicamente a la oscuridad misteriosa y al miedo que esta genera. Hija del *Caos*, y madre del *Hypnos* (Sueño), y hermana de *Erevos* (oscuridad) la gran diosa *Nyx* se relacionaba con la muerte, las pesadillas, la angustia, etc.³⁷ En la mitología griega, el poderoso padre de los dioses, “el propio Zeus, sentía ante ella un sagrado temor”. En leyendas del ámbito centroeuropeo (los Alpes), “se habla de un espectral pueblo nocturno que “merodea” por allí aterrorizando a las personas que no permanecen en sus casas”.³⁸

La oscuridad misteriosa sigue teniendo este papel amenazador en la actualidad. “*Hoy, como antaño, la noche es el espacio temporal por excelencia donde el ser humano se siente más expuesto y vulnerable*”.³⁹ El temor aparece en la ciudad incrementado por las horas nocturnas. El habitante ha buscado desde muy pronto estrategias para disminuir sus efectos.

Desde hace aproximadamente dos siglos la ciudad moderna utiliza la luz artificial para representarse, además de aumentar la seguridad de las calles y para reducir en lo posible los efectos del día y de la noche sobre su funcionamiento.⁴⁰

³⁷ Revilla, Federico, *Diccionario de iconografía*, Madrid, Cátedra, 1990, p. 273

³⁸ Biedermann, Hans, *Diccionario de símbolos*, Barcelona, Paidós, 1996, pp. 321-322

³⁹ Giménez Font, Pablo, “El miedo a la ciudad oscura”, en *La ciudad y el miedo*, VII Coloquio de Geografía Urbana

⁴⁰ Amendola, Giandomenico, *La ciudad postmoderna: magia y miedo de la metrópolis contemporánea*, Madrid, Celeste, 2000, p. 109

La iluminación artificial tenía y sigue teniendo la intención de construir “una pequeña burbuja de visibilidad y seguridad”.⁴¹

La falta de la luz del sol, es clave para cambiar la imagen de un paisaje. En el caso del entorno urbano, la luz artificial, constituye la luz física, llamando la atención sobre unos lugares determinados. Bajo la luz de las farolas de la calle, la percepción y el contexto de la ciudad cambia. El espacio se divide entre los lugares que pueden ser vistos y aquellos que no, entre los lugares en los que la vida y la convivencia sigue casi el ritmo del día, y las calles, los barrios y las esquinas que se tornan peligrosas, y en las que todo puede suceder. Según P. Gimenez Font:

el desarrollo de la luz artificial en las ciudades se trata fundamentalmente de una cuestión de seguridad, producto de los miedos y peligros, culturales y reales, que ofrecían las calles sumidas en la oscuridad de la noche.⁴²

La luz tiene la capacidad de cambiar el paisaje y dirigir, o mejor proponer, espacios “seguros” en la ciudad para sus habitantes, excluyendo otros.

La luz permite reconstruir un mapa de la ciudad proporcionando a los espacios seguridad o inseguridad, atracción o repulsión énfasis o disimulación. El juego de la iluminación puede dar a un lugar seguridad o sensación de inseguridad. Una isla iluminada en el mar oscuro de la ciudad se convierte naturalmente en un imán irresistible. La iluminación, sin embargo, no ha servido sólo para asegurar funciones inmediatamente instrumentales garantizado a la ciudad, también por la noche, seguridad, accesibilidad, posibilidad de uso. Ella permite a la ciudad, gracias al control de la variable luz, la creación de una imagen propia mejor y sugerente. La luz, enfatizando y escondiendo, puede incluso reescribir a la ciudad.⁴³

⁴¹ *Ídem*

⁴² Giménez Font, Pablo, “El miedo a la ciudad oscura”, en *La ciudad y el miedo*, VII Coloquio de Geografía Urbana

⁴³ Amendola, Giandomenico, *La ciudad postmoderna: magia y miedo de la metrópolis contemporánea*, Madrid, Celeste, 2000, p. 114-115

En este sentido la luz nocturna y los que la controlan, pueden elegir “resaltar o hacer desaparecer” una esquina, una manzana, un barrio o zona entera del plano urbano.

Como dice Giandomenico Amendola en su libro *La ciudad postmoderna. Magia y miedo de la Metrópolis contemporánea*, la lucha contra la oscuridad incontrolable en el nocturno paisaje urbano, empieza hacia la mitad del siglo XVIII, con la aparición de la luz artificial (de las primeras lámparas de luz artificial, y desde entonces no ha parado. La visibilidad y la seguridad van unidas, de modo que la noche se enfrenta a ambas.

La falta de la luz genera el miedo a lo desconocido en la megalópolis, de la misma manera que cuando los padres apagan la luz en la habitación, empiezan las pesadillas infantiles. La escasez de visibilidad genera inseguridad y en consecuencia temor. El individuo contemporáneo está acostumbrado a percibir la realidad a través de la visión. Cuando esta capacidad se ve limitada, el entorno parece misterioso, amenazador y es entonces cuando salen los fantasmas sin rostro del peligro, y se multiplica el sentimiento de la incertidumbre y el temor.

La ficción en la película de Alex Proyas, *Dark City*, presenta a sus personajes viviendo una realidad distópica, atrapados en un planeta-urbe, al que fueron llevados por criaturas desconocidas, sin tener consciencia de ello. Los secuestradores “roban” la memoria de las personas con el propósito de comprender y obtener información sobre las características de la naturaleza humana. Teniendo la sospecha de que vive una falsa realidad, uno de los protagonistas, se da cuenta de que no recuerda cuándo fue la última vez que vió el sol. La ciudad tiene una característica: siempre reina la noche.



Fig.2: *Dark City*, 1998

Análogo escenario urbano tiene lugar en la película *Blade Runner*. El director Ridley Scott, ubica la historia en una ciudad imaginaria de un futuro cercano, que comparte muchas características familiares a las de las metrópolis contemporáneas. Un espacio público de calles transitadas y ocupadas por varias tribus urbanas, que se presenta siempre de noche, en una atmósfera lluviosa y de contaminación industrial, construyendo un paisaje brumoso, opaco y turbio, sin la posibilidad de una claridad visual. Ahí parece que todo puede pasar.

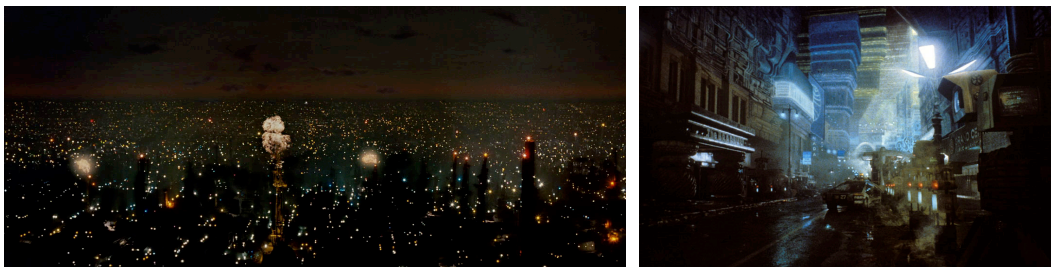


Fig.3: *Blade Runner*, 1982

La imaginación del individuo, reforzada y enriquecida por las imágenes proyectadas de los medios de comunicación, genera miedos a aquello desconocido, indeterminado o ambiguo. Un paisaje nocturno como el caso de *Dark City* o de *Blade Runner*, puede apoyar perfectamente la idea de que cada esquina oscura reserva un peligro para el individuo. Durante la noche es cuando más se necesita la casa-refugio. Según Zygmunt Bauman:

el opinar que «el mundo exterior» es un lugar peligroso que conviene evitar, es más habitual entre personas que rara vez (o nunca) salen por la noche, momento en el que los peligros parecen tornarse más terroríficos. Y no hay modo de saber si esas personas evitan salir de casa por la sensación de peligro que les invade o si tienen miedo de los peligros implícitos que acechan en la oscuridad de la calle, en el exterior, porque, al faltarles la práctica, han perdido la capacidad (generadora de confianza) de afrontar la presencia de una amenaza, o porque careciendo de experiencias personales directas de amenaza, tienden a dejar volar su imaginación, ya de por sí afectada por el miedo.⁴⁴

La «imaginación volante» del individuo sobre el misterio y los peligros de la noche urbana, vienen a reforzar los nuevos medios audiovisuales. Los programas televisivos por la noche tienen la audiencia más alta de la jornada. Dentro de la casa, la noche y sus consecuencias indeseables no pueden entrar. La brillante luz de las pantallas ¿es capaz de ofrecernos la vida que el miedo a la oscuridad nos ha robado?

⁴⁴ Bauman, Zygmunt, *Miedo Líquido. La sociedad contemporánea y sus temores*, Paidós Ibérica, 2007, p.12

1.3 Vida, ¿real o imaginaria?

La pantalla de pronto tomó el lugar de la plaza pública, y fue encrucijada de todos los medios masivos.

Paul Virilio, *La ciudad sobreexpuesta*

Como Zygmunt Bauman afirma en su libro *Miedo Líquido*:

tendemos a creer lo que vemos mucho más fácilmente que a fiarnos de lo que oímos [...] Las imágenes son mucho más “reales” que la palabra impresa o hablada [...] A diferencia de los intermediarios humanos, las cámaras “no mienten” sino que “dicen la verdad”.⁴⁵

Así, el espectador, viendo cada día los informativos de la televisión, tiene la creencia de que está siendo testigo de los acontecimientos que éstos presentan y, en consecuencia, tiene la ilusión de que está bien informado de lo que pasa en el mundo. Según Alen Bardieu las cosas tan fútiles que presenta la telerealidad,

son en realidad muy importantes, en la medida en que ocultan cosas valiosas. Hay un sector muy importante de la población que no lee ningún periódico, que está atado de pies y manos a la televisión como fuente única de informaciones. La televisión posee una especie de monopolio de hecho sobre la formación de las mentes de esa parte nada desdeñable de la población.⁴⁶

Los medios de comunicación, especialmente la televisión, reproducen y generan una idea colectiva del mundo. “La verdad” se produce así

⁴⁵ *Ibidem*, pp.31-32

⁴⁶ Bourdieu, Pierre, *Sobre la televisión*, Barcelona, Anagrama, 1997, p.23

colectivamente, a través de una visión homogénea que los propios medios generan. Fenomenológicamente la diversidad de los medios puede ofrecer una diversidad de información. Pero si la verdad se produce masivamente, las informaciones que los medios reproducen es, en esencia, la misma, con unas diferencias estéticas sólo en su presentación, la información que llega al espectador-receptor es siempre la misma y crea una idea homogénea del mundo. La idea de que la realidad es ésta que puede ser percibida a través de la vista, une el contexto entre lo tangiblemente real y lo virtual.⁴⁷

Las informaciones elegidas tienen el poder de crear miedos y terrores, reproduciendo imágenes que muchas veces no se corresponden con el contenido de la noticia. Crean sospechas en torno a lo desconocido, “los otros” o los extranjeros, aquello que está al lado pero fuera del territorio personal, del refugio de cada persona, de la casa propia.

Pero los medios de comunicación pueden jugar un doble papel. En primer lugar, con la reproducción de imágenes amenazantes, pueden provocar temor y en consecuencia el encierro del individuo en su espacio privado. Y en segundo lugar, sustituyen la necesidad humana de vivir y de ser sociable. El desprendimiento paulatino de la tecnología informática, camina junto a la tendencia de simular la realidad ofreciendo una imagen virtual de mejor calidad cada vez. Si observamos los pasos del desarrollo de la tecnología electrónica a lo largo de los últimos años, este hecho parece más evidente. Ya no se puede hablar de la televisión como algo de baja resolución ya que se ha producido un proceso de contaminación de los aparatos receptores que progresivamente han adoptado una apariencia y una calidad de imagen casi cinematográfica. Al sustituir la televisión en blanco y negro por la de color, el televisor caja-mueble por la pantalla plana que se monta en la pared, y llegar hoy en día a la pantalla

⁴⁷ Interpretación de la autora a partir de la información adquirida de la asignatura *Claves del discurso de arte contemporáneo*, Marina Pastor, 26 de enero de 2011

panorámica que cubre y ocupa todo el campo visual del espectador para no “distraerle” de la realidad. La calidad y la claridad de esta imagen “perfecta” y la tecnología del sistema sonoro *dolby surround*, podría llevar el espectador pasivo fuera de la realidad, sustituyendo esta por una propuesta mejor, menos cansina y aburrida y más “glamour”, esa de vivir por unas horas la vida del protagonista de una película. Los niños son las primeras víctimas de esta realidad.

Pasando gran parte de su propia existencia frente al televisor, han sido los primeros en entrar en el mundo del imaginario cortando o debilitando las raíces con la realidad [...] el niño va perdiendo contacto con la ciudad real, fuente constante de peligro, para encerrarse en la casa. Aquí, en la casa, la relación con el mundo y su (híper) realidad está asegurado por los medios.⁴⁸

En las mismas películas que reproduce la televisión se pueden encontrar referencias al papel que juegan los medios de comunicación y sobre las dependencias pueden generar. Así, en la película *They Live* de John Carpenter, cuando los protagonistas se ponen las gafas a través de las cuales pueden ver la realidad oculta, se perciben mensajes como *OBEDECE* o *MIRA LA TELEVISIÓN*. Esta misma “realidad oculta” constituye el medio más potente para reproducir estos mensajes, que ayudan a la élite a mantener a la masa tranquila y obediente. La finalidad principal de los protagonistas es alarmar y liberar a la gente de la pseudo-realidad, es decir, destruir el transmisor principal que emite la señal televisiva y los mensajes de obediencia en las pantallas de cada casa.



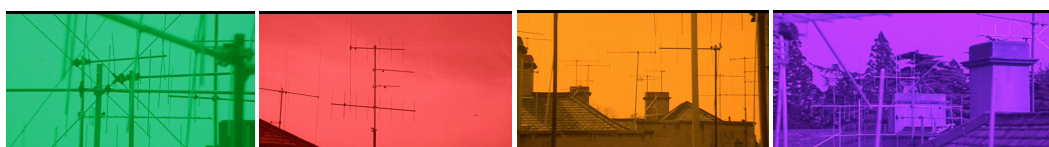
Fig. 4: *They Live*, 1988

⁴⁸ Amendola, Giandomenico, *La ciudad postmoderna: magia y miedo de la metrópolis contemporánea*, Madrid, Celeste, 2000, p.180-181

Sobre la misma idea se basa el guión de la película argentina *La Antena*. La sociedad urbana que se refleja en esta película ha perdido de forma masiva su voz. Los habitantes viven comiendo literalmente los productos del monopolio del dueño de la ciudad, Mister TV. El signo de la televisión y los alimentos parecen hipnotizar las personas.

En correspondencia, en la película de Francois Truffeau *Fahrenheit 451*, en una sociedad en la que los libros están prohibidos, la televisión es el accesorio imprescindible para una casa noble, es el reflejo de la sociedad, la diversión, que en comunión con las pastillas tranquilizantes que toman todos los habitantes, parece dominar su mente. La película misma empieza con una voz *en off* que pronuncia los títulos, introduciendo la idea de que los textos están prohibidos, la misma hora que presenta fotos de las antenas de las casas. La ficción que ha recreado Francois Truffaut en su película basada en el libro de Ray Bradbury se describe muy bien en el texto de Paul Virilio *El procedimiento silencio*:

El arte de la palabra dio paso al cine "parlante", y el poder oratorio del tribuno político cedió su lugar a la cultura mediática. De ahora en más, lo que habla es la imagen, todas las imágenes: las de los afiches publicitarios y las de los televisores domésticos. Allí donde la telepresencia ha sucedido a la presencia (física, gráfica...) el silencio se extiende, se profundiza sin cesar.⁴⁹



⁴⁹ Virilio, Paul, *El procedimiento silencio* [en línea], 2000, Artículo de la Edición Cono Sur,

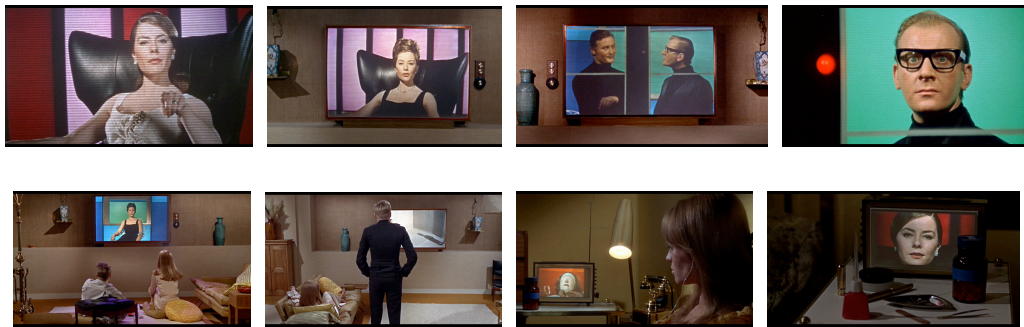
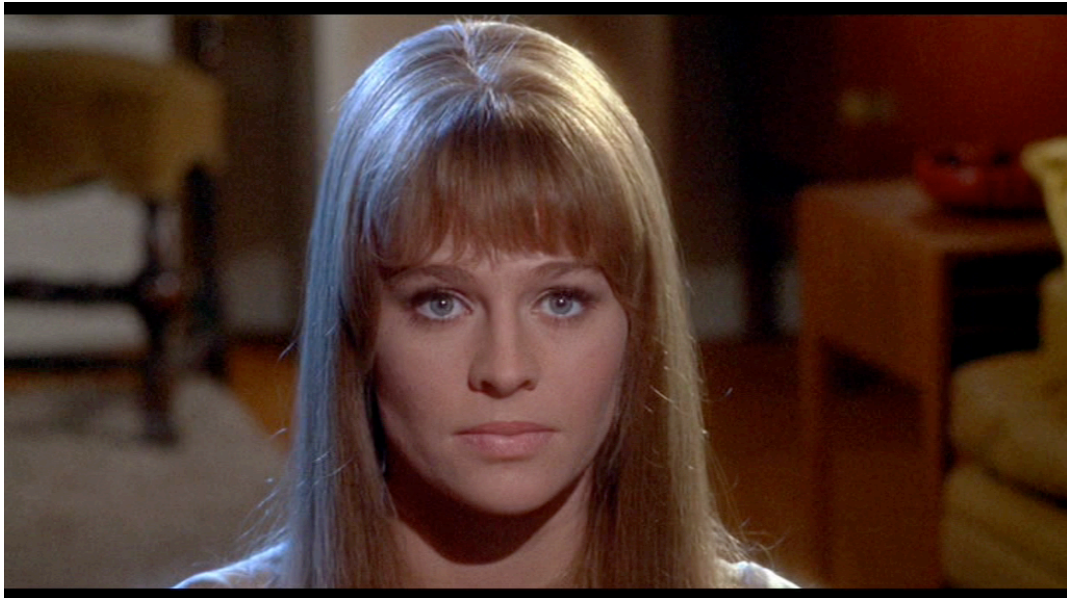


Fig.5: *Farhenight 451*, 1966

Las películas parecen presentar los peligros antes de que éstos aparezcan y tomen forma, en una

mezcla de la violencia verdadera y de la representada y construida en el mundo de los media y del imaginario, donde violencia e imágenes de violencia se suman en un empaste indiscernible.⁵⁰

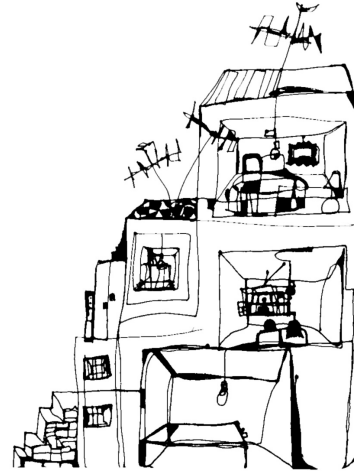
La relación social en el espacio virtual se produce a distancia. Permite las relaciones con personas cuya presencia en la calle provoca miedo, permite viajar virtualmente a los lugares más peligrosos. “Mediante el

⁵⁰ Amendola, Giandomenico, *La ciudad postmoderna: magia y miedo de la metrópolis contemporánea*, Madrid, Celeste, 2000.p.317

sentido del tacto corremos el riesgo de sentir algo o alguien como ajeno. Nuestra tecnología nos permite evitar este riesgo”.⁵¹

La híper-realidad virtual, viene a insertar algunos nuevos conceptos en nuestra vida. La impresión de una vida de libertad incontrolada, la idea de que la virtualidad y la red global puede limitar las fronteras y cumplir todos los deseos parece ser tan engañosa como superficial. Se trata de visitar instantáneamente cualquier lugar del mundo, sólo con el uso de unos botones y una conexión a internet rápida. Que puede en extensión hacer pasivo al individuo, tanto que no podrá entender que en esos viajes él (su cuerpo) es el que se queda atrás, en una cómoda silla, junto con la experiencia real. Los mundos imaginarios que puede ofrecer la realidad virtual, son más espectaculares, menos peligrosos, y menos cansinos que los de la vida real. Pero, ¿existen?

⁵¹ Sennet, Richard, *Carne y piedra. El cuerpo y la ciudad en la civilización occidental*, Alianza, Madrid, 1997, p. 23



2. Desarrollo Conceptual: ámbito artístico

2.1 La instalación audiovisual como medio artístico integral

La instalación como *obra de arte*, nace en el siglo pasado ante la necesidad del artista utilizar el espacio no sólomente como un contenedor, sino como parte de la obra misma.

La instalación viene a insertar, como Eugeni Bonet dice, un “paso siguiente” a la obra escultórica tridimensional, “*una cuarta dimensión que inevitablemente asociamos al añadido a un factor tiempo [...] Por supuesto la inclusión de registros visuales y/o sonoros acrecienta aún esta dimensión temporal de la obra*”.⁵²

En el caso de las proyecciones de animación, un medio por su esencia basado en el tiempo, se establece un juego entre el tiempo real y el tiempo imaginario, de forma que el elemento tiempo se refuerza más, reduciendo la distancia entre el arte y la vida.

Una instalación audiovisual puede tener un carácter lúdico, y lo lúdico conlleva participación. El *espectador* de la obra se convierte en *visitante* y usuario de la misma, elemento que le hace activo y partícipe. Puede no sólo interpretar la obra de forma personal, sino hacer el recorrido que elija, recrear por tanto, su obra propia. “La instalación quiere ser habitada y experimentada por el espectador”,⁵³ el que

se convierte en parte integrante del misma por lo que su sentido o discurso nunca resulta previsible o cerrado en el momento de la producción. No existe una lectura única o una sola interpretación.⁵⁴

⁵² Bonet, Eugeni, “La instalación como ipermedio”, en *Media Culture*, Barcelona, Associació de Cultura Contemporània l'Angelot, 1995, p.27, p.29

⁵³ Giannetti, Claudia, “Las múltiples dimensiones en el arte de la instalación”, En *Lápiz Revista Internacional de Arte* núm.105, Madrid, 1994, p. 24

⁵⁴ Tejeda, Isabel, Garcia Alvarez, Antonio, *La escultura como lugar*, editorial de la UPV, 2006, p.24

La instalación es también el medio creativo que utilizan para su obra los artistas que no quieren limitarse a una sola forma de arte. La idea de un espacio vinculado con la obra y las posibilidades que abre la instalación, de utilizar y combinar diversos medios en una obra plástica, es la causa de que este mecanismo expresivo, sea en la actualidad uno de los más populares y utilizados en el ámbito artístico.

El espacio íntimo en la obra de los artistas: casa y cárcel

Los antecedentes artísticos respecto al tema propuesto son muy amplios, por lo que hemos establecido un doble nivel de influencia en nuestra investigación. Artistas cuyo trabajo constituye un peso clave para el desarrollo del mismo, y artistas u obras con una estrecha conexión, que han contribuido a ampliar la reflexión en torno al tema, e incluso los aspectos formales del desarrollo práctico.

Hemos elegido **Mona Hatoum**, como referencia principal entre los artistas plásticos cuyo trabajo ocupa la noción de la casa, puesto que su obra vinculada a esta temática incluye instalaciones u obras tridimensionales, que reflejan la idea del carácter restrictivo del espacio doméstico. En la misma línea, la obra de **Eulália Valldosera** nos interesa por el hecho de tratarse del mismo concepto, aunque visto de una perspectiva femenina. Otro factor es la relevancia en sus proyectos del uso de la tecnología y de los medios audiovisuales como método creativo.

La obra *Jardin d' Hiver* del artista moderno **Jean Dubuffet**, forma también parte de nuestras referencias. Este ambiente de gran volumen que creó por propio interés, no muestra una afinidad estética con las obras de las artistas citadas anteriormente, pero se trata de un espacio cerrado, que parece ser un espacio íntimo y acogedor. El joven artista chileno **Luise Valdez** en su obra *Casa de cartón* recrea el escenario doméstico con materiales reciclados. A parte del concepto de su obra nos interesa su

estética y su sencillez formal. Desde la misma perspectiva nos referimos a la obra grotesca del ilustrador **Stephane Blanquet**, dado que este hace referencia a una “habitación de pesadillas”. Finalmente, incluimos entre los referentes principales al artista contemporáneo **Juergen Chill**. Su obra de fotografías aéreas destaca por la capacidad de recrear espacios con una estructura que metafóricamente está cerca del concepto de instalación.

El motivo fundamental que ha reforzado la elección de Mona Hatoum, la obra *Jardin d’hiver* de Jean Dubuffet y la instalación de Stephane blanquet como referencias clave, ha sido la experiencia de ser espectador de las mismas, el contacto en persona con dichas obras, que nos ha permitido comprender la dimensión de las mismas en la propia piel.

El hogar en la obra de Mona Hatoum

Mona Hatoum es una artista de origen libanesa que vive y trabaja en Europa. Desde el inicio, con su obra ha mostrado una preocupación sociopolítica basada en su propia experiencia. Al final de la década de los 80, su trabajo más explícito de vídeos y performance, en los que utilizaba su propio cuerpo, da lugar a piezas de gran volumen de escultura e instalación. Aunque su obra plástica se aumenta en dimensiones físicas, se hace más sutil y directa a nivel conceptual. El tema principal que ocupa su trabajo es el ámbito doméstico y el hogar, visto desde la perspectiva de la dicotomía refugio-cárcel. Sus obras de las últimas décadas reflejan agresividad y provocan en el espectador sentimientos de amenaza e inquietud. Ella convierte objetos-símbolo de la vida cotidiana doméstica, en esculturas-mueble de gran tamaño, con materiales que simbolizan la agresividad y, por extensión, la restricción.



Fig. 6: *Web Bed*, 2002

Fig. 7: *Paravent*, 2008

Fig. 8: *Daybed*, 2008

En *Homebound* (2000), utilizando la “*fuera invisible*” de la electricidad y utensillos de cocina, crea en su instalación un espacio peligroso al que prohíbe el acceso con cables-barrera.



Fig. 9: *Homebound*, 2000

La reclusión, el encierro y el confinamiento forzoso recorren sus piezas, que de forma mas abstracta son metáforas del aislamiento y la incomunicación que tanto le han preocupado desde sus primeras performances.

En su intervención *Huis Clos* en la antigua cárcel de Salamanca, -hoy en día está convertida en Centro de Arte-, utilizando las puertas de las celdas de la propia cárcel, ha creado una puerta giratoria que no lleva a ninguna parte. El hecho de que no haya salida provoca el sentimiento sofocante del encierro. Los espectadores

se ven empujados de nuevo al espacio de la galería/prisión, de modo que viven por un instante la frustración y la desesperación de estar en una trampa, encerrados, atrapados en un "círculo vicioso". *Huis Clos* utiliza la infinitud abstracta de lo circular junto con la experiencia del encierro. Obliga a los ocupantes a reconocer su encarcelamiento, ya sea físico, psíquico o ideológico.⁵⁵



Fig. 10: *Huis Clos*

Podemos encontrar una referencia explícita al encarcelamiento en la obra de Mona Hatoum *Cage-à-deux* (jaula para dos). La pieza consiste en la réplica de una jaula para animales, a escala humana.

El "hogar", según el concepto que de él tiene Hatoum, puede funcionar también como una prisión, reflejo de ofrecer un refugio con respecto al mundo de la presión política y social, el "hogar" es el lugar de la inquietud, un espacio de reclusión psíquica y terror del que no hay salida.⁵⁶

⁵⁵ ARTIUM, "Mona Hatoum en España", [en línea], Biblioteca y Centro de Documentación <http://catalogo.artium.org/dossieres/1/mona-hatoum/obra/mona-hatoum-en-espana>, [consultado en 10 de junio de 2011]

⁵⁶ *Ibidem*



Fig. 11: *Cage-à-deux*, 2002

La casa como vestido, como segunda piel: Eulàlia Valldosera

Dos conceptos fundamentales que parecen imbuir las obras de Eulàlia Valldosera son la memoria y la intimidad. Su trabajo hace con frecuencia referencia al ámbito doméstico, desde una perspectiva femenina.

La obra de la artista española consiste en su mayoría en instalaciones audiovisuales e intervenciones en las cuales, utilizando la tecnología, intenta recrear espacios, jugando al mismo tiempo con dos elementos: la luz y las sombras. Como dice ella

mis obras ocurren en la noche, tengo que crear la noche para que las obras puedan existir, para que las proyecciones se puedan apreciar. Hay que atravesar esa luz artificial, que ha aumentado tanto en nuestras ciudades que hace que ya no sepamos qué es la oscuridad. Hay que rasgar la falsa luz, viajar desde el día al ámbito del conocimiento, al fondo oscuro de la noche. La luz concede una seguridad, pero es una seguridad efímera, en la que no podemos confiar. Hay que vivir la noche, hay que cerrar los ojos.⁵⁷

⁵⁷ Extracto de entrevista con la artista, en *VVAA, Eulàlia Valldosera: obres 1990-2000*, Barcelona, Fundació Antonio Tapies, 2000



Fig. 12: *Provisional home*, 1999

A partir de ese punto, el uso de imágenes proyectadas ha creado una fuerte presencia del movimiento, integrado como condición temporal en su obra escultórica. Los aspectos de tiempo como material creativo y como condición de la percepción se unen en instalaciones cruciales como *La caída* (1996) o *Provisional Living* (1999) en las que trata de “trasladar, involucrar el espacio doméstico, el espacio de lo privado, al espacio público”.⁵⁸

Intentando hacer su obra accesible y comprensible para el público, deja que el proceso de su trabajo sea claro y se refleje en su obra. En sus pasos creativos simples conviven la tecnología y los objetos domésticos cotidianos.

En su obra *El comedor: la figura de la madre* (1994-95), recrea un espacio cerrado con una cortina que delimita un cuarto, al mismo tiempo que funciona como pantalla. El espectador puede ver desde fuera la sombra de un escenario doméstico: la madre sirve la comida en la mesa de comedor. Cuando entra en el interior, se encuentra con la sorpresa de la

⁵⁸ *Ibíd*

imagen de los proyectores y unos objetos dispersos por el suelo. Parece ser un juego entre forma y contenido, entre realidad e imaginación.



Fig. 13: *The Dining-Room: the Figure of the Mother*, 1994-95

Jean Dubuffet: *Jardin d'hiver*

Jardin d'hiver, 1968-1970 (dimensiones: 5,50 m x 4,80 m x 9,60 m) es la primera obra importante de gran dimensión creada por Jean Dubuffet, para uso personal. La obra se exhibe en el Museo Nacional de Arte Moderno de Paris, en el *Georges Pompidou Centre*, y forma parte de la colección permanente. La instalación está pintada en color blanco, con líneas negras que animan el volumen del lugar. Durante una visita al centro *Georges Pompidou* y nos adentramos en la instalación y percibimos que se trataba de un espacio vivo, una cueva que aísla, que ofrece refugio y amparo al que procede del exterior, pero también absorbe, genera un sentimiento y comportamiento pasivo, el cual hace pensar que no hay necesidad de alejarse del lugar.

Este espacio cerrado a modo de iglú, que parece querer insertar al espectador en un mundo de ficción, de cuentos como el de *Alicia en el país de las maravillas*, invita el visitante entrar con la puerta abierta. Pero una vez dentro, todo parece cambiar. La estructura del suelo y las paredes, con su variedad de capas, hacen que el visitante se sienta incómodo viviendo una nueva experiencia dentro de un universo poco habitual en otros lugares cerrados con los que pueda estar familiarizado. Viviendo así una experiencia física nueva que se relaciona con el espacio. Desorientado, el espectador parece atrapado, sin ser consciente de que se encuentra en un mundo extraño y necesita un tiempo acostumbrarse a este nuevo espacio.

El mismo creador, Jean Dubuffet, habla de ciertas evocaciones a lugares, paisajes y también edificios:

de ahí surgió la tentación de prolongar el juego y, convertidas estas imágenes en edificios, ampliarlas a las dimensiones de un edificio para finalmente habitarlas ⁵⁹

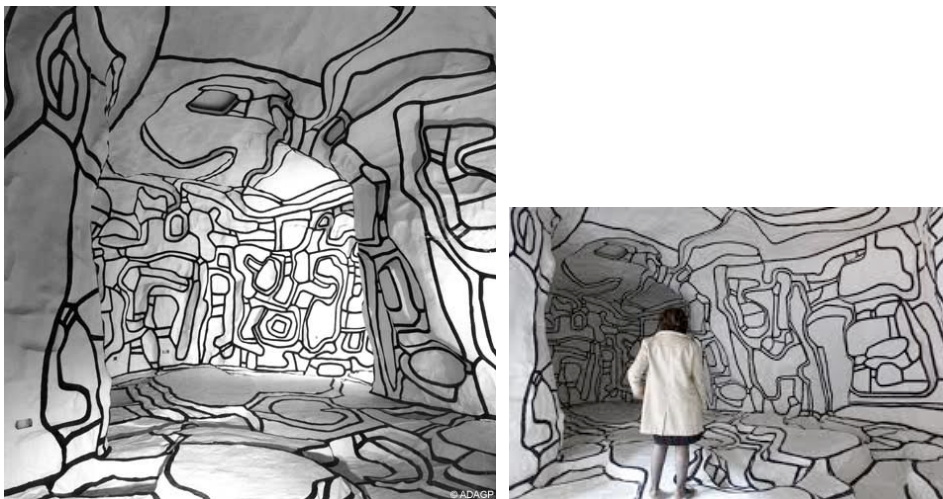


Fig. 14: *Jardin d'hiver*, 1968-1970

⁵⁹ Dubuffet, Jean, *Biografía a paso de carga*, Madrid, Sintesis D.L, 2004, p.97

La casa de carton

El artista chileno contemporáneo Luise Valdez trabaja en los últimos años en el ámbito del arte público. Con materiales efímeros, interviene en el espacio público, en espacios abiertos como la calle, simulando potentes imágenes de la realidad que provoquen la reacción de las personas que transitan estos lugares. Su obra juega con la ilusión entre lo real y lo artificial. En la instalación *Casa de cartón* recrea, en proporciones físicas, su ámbito doméstico personal, con material reciclado como cartón y papel, en combinación con tinta blanca. Los objetos se definen con línea negra, creando un mundo surrealista que hace referencia al cómic y recuerda el universo de la animación, jugando ahora con la tridimensionalidad.

En su trabajo está latente lo cotidiano, lo frágil y efímero. Los objetos, están hechos con sentido de humor, intentando a representar la realidad cotidiana.⁶⁰



⁶⁰ Designboom, Casa de cultura del diseño. Publicación independiente dedicada al diseño, arquitectura, arte, fotografía y grafica. [en línea]. <http://www.designboom.com/weblog/cat/10/view/10616/luise-valdes-cardboard-house.html> [consultado en 10 de junio de 2011]



Fig. 15: *Casa de cartón*

El mundo siniestro de Blanquet

Una instalación que comparte elementos estéticos con la obra anterior, es la del ilustrador y dibujante de cómic francés, Stephane Blanquet. La instalación consiste en una habitación de proporciones reales, blanca con dibujos a línea negra. Las imágenes y grotescas figuras consiguen transmitir al visitante los sentimientos sofocantes de una pesadilla, análogos a aquellos que el autor recrea en sus cortometrajes de animación y en sus ilustraciones.

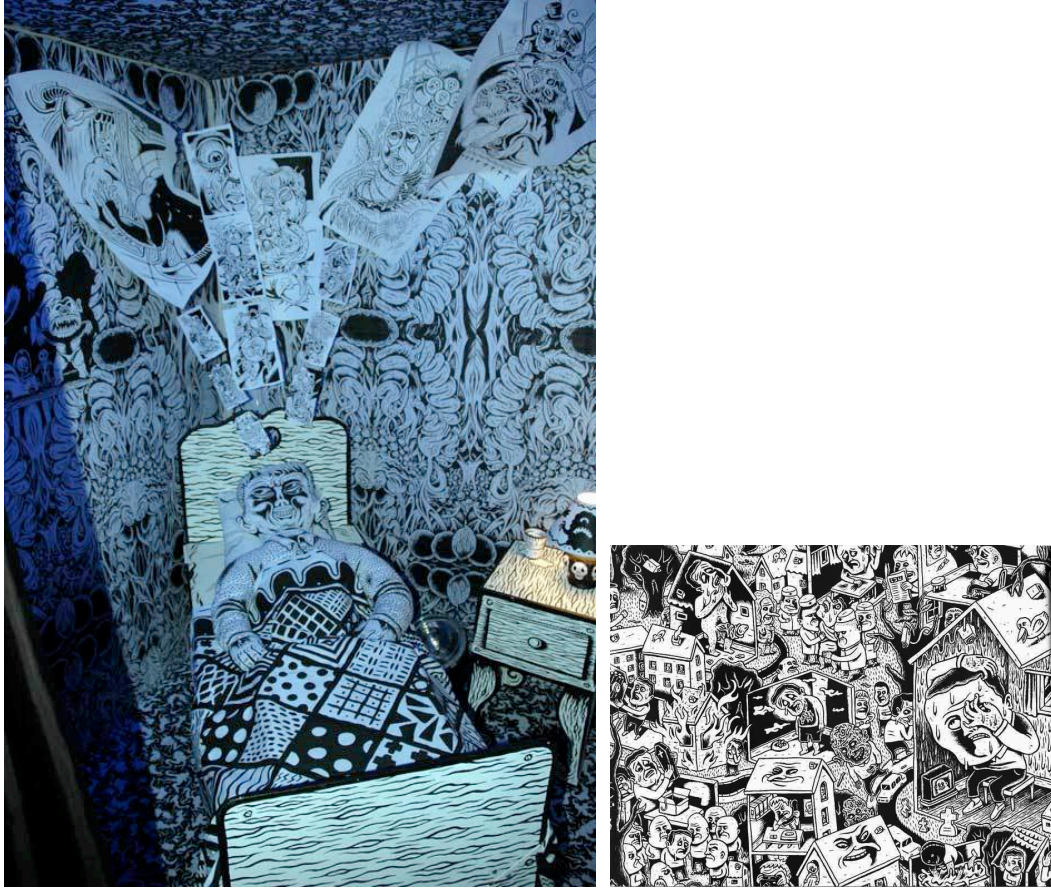
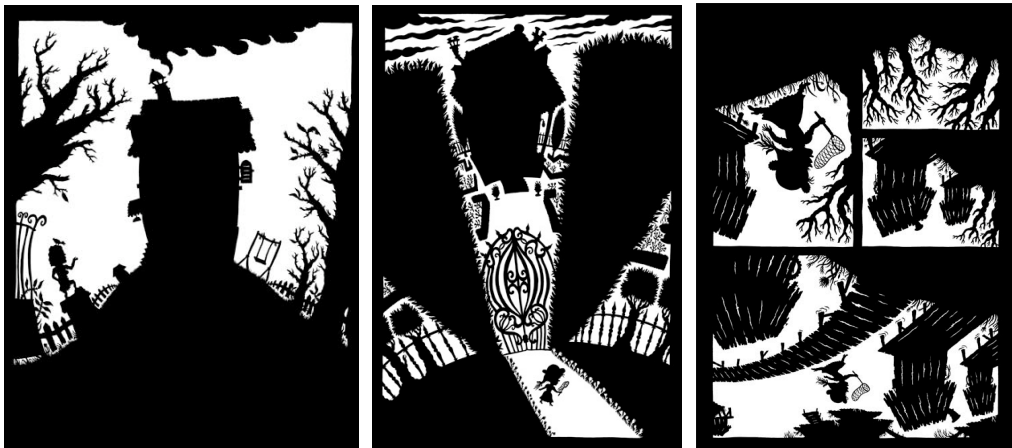


Fig.16: *La Chambre*

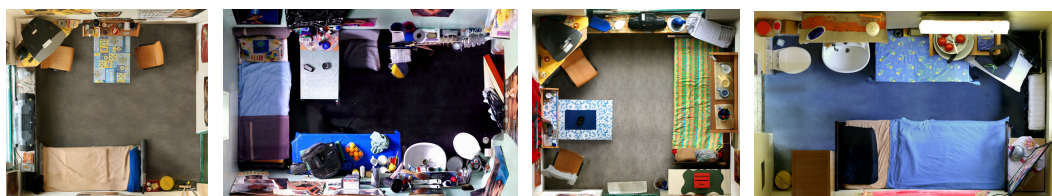


Stephane Blanquet, ilustraciones

Juergen Chill: my favorite place (celda de prisión)

La obra fotográfica del artista alemán Juergen Chill, *Zellen* consiste en planos de celdas de varias prisiones de su país natal. Con este trabajo ha ganado el premio European Architectural Photography Prize en la categoría que lleva por título, paradójicamente, *My favorite place*. A primera vista, el espacio parece ser el dormitorio de un hogar. Si miramos más atentamente, algunos detalles nos dan las pistas para entender que los lugares documentados son celdas, el espacio íntimos de un preso. Espacios llenos de cosas, sofocantes, que al mismo tiempo intentan crear una morada que pudiera combinar la habitación, el salón, el baño y la cocina en ocho metros cuadrados, y que se parezcan al espacio íntimo de cualquier persona. Como el mismo autor indica,

el lugar favorito para una persona, es ese que se puede elegir a voluntad. La libertad que se presupone a una persona. La libertad, sin embargo, no se concede a todos. Los que no la tienen deben ajustarse a todas las oportunidades que existan y esforzarse por crear su propio lugar.⁶¹



⁶¹ Brook, Pete, *Prision Photography*, Entrevista al artista, 2009 [en línea].
<http://prisonphotography.wordpress.com/2009/04/23/interview-jurgen-chill-zellen/>
[consultado en 8 de julio de 2011]



Fig.17: Zellen, 2007

2.2 Animación experimental y narración plástica

La animación [...] conlleva intrínsecamente las posibilidades de la utopía: puesto que no sólo describe y narra, sino que da aliento y visualidad a estas construcciones que el pensamiento concibe. Es decir, permite no sólo conformar una sociedad mediante la imaginación y la fantasía, al estilo de la literatura utópica, sino también posibilitarla visualmente ante el espectador, al imprimirle movimiento y “vida”. Al convencerle de su posibilidad de realidad.⁶²

A lo largo de la historia del arte ha existido siempre la inclinación del artista (si no la necesidad), no sólo de representar e imitar la realidad, sino de sacar a la luz lo que no se puede percibir con la vista: la imaginación, la fantasía y lo más profundo de este mundo.

Desde sus primeros pasos en el origen de la historia del cine, la animación ha sido el medio que ha conseguido dar vida a los sueños o pesadillas, a la fantasía y la imaginación, volcando lo interior al exterior. Desde el principio, se planteó una separación entre la *animación experimental* y la *animación comercial*. La primera planteaba una ruptura respecto a la regla de utilizar necesariamente una narrativa, un guión lógico y tener como propósito principal mantener una estructura dramática lineal. En consecuencia, la diferencia consiste en la liberación del concepto y de la técnica, permitiendo la ausencia de una metodología concreta y potenciando, por lo tanto, la libertad de expresión. Esta libertad ha dado lugar a las inagotables formas que

⁶² Alvarez, Reyes Juan Antonio, “La ilusión de vida fantasía e imaginación en movimiento y producción crítica”, en *Histories Animades*, Barcelona, Fundació la Caixa y Estudio Nacional de Arte Contemporáneo Le Fresnoy, 2006, pp. 26-27

puede tomar la imaginación y la fantasía, y ha derivado en una ilimitada heterogeneidad y variedad técnica vinculada a la animación.

Este medio flexible puede contar cosas que no llegan a poder narrar las palabras,

sintetizar o conectar con el lado imperceptible o invisible [...] Tiene la capacidad de profundizar en los aspectos menos visibles de la realidad, sacándolos a la luz con toda su carga simbólica.⁶³

Ahí donde no pueden llegar sólo las palabras y el sonido, entra la imagen y viceversa. Los tres elementos tienen un papel complementario, que consigue comunicar historias de una manera poética. Por eso, los artistas pueden utilizar la animación para contar contenidos trágicos de una manera más “suave”. La obra animada puede ser crítica con la sociedad.

Las imágenes de los cómics o de las películas de dibujos animados se sacan de contexto y se manipulan, en un proceso de inversión que abre unas extraordinarias posibilidades a la crítica social y al arte político. Con el paso de tiempo, ya no se trata simplemente de subvertir: las imágenes animadas se ofrecen al artista como un medio con unas posibilidades de expresión formidables.⁶⁴

Desde el *Viaje a la Luna* (1902) de Georges Méliès y *El Hotel Eléctrico* (1905) de Segundo de Chomón, hasta las siluetas recortadas de Lotte Reiniger y los objetos animados y escenarios del surrealista Jan Svankmajer, la animación ha mostrado a lo largo de su pequeña historia una espectacular variedad respecto a la técnica y la estética. A pesar de su dilatada historia, podemos decir que su incorporación al mundo del arte

⁶³ Fleischer, Alain, Texto de presentación, “Histories Animades”, Barcelona, Fundació la Caixa y Estudio Nacional de Arte Contemporáneo Le Fresnoy, 2006, p.8

⁶⁴ *Ídem*

es relativamente “reciente”.

En los últimos años, hay un número considerable de artistas en cuya obra forma parte la imagen animada. La diversidad, vitalidad y posibilidades estéticas que puede ofrecer la animación, han convencido actualmente a los artistas para aproximarse y experimentar con este medio. También a los aficionados al arte a aceptarlo como un forma de expresión potente, que puede igualmente enriquecer, completar o funcionar independientemente como una obra artística. Según Juan Alvarez la animación

puede construir y proponer otras realidades, otras formas de vida o de relación social, puede elaborar pensamiento político y, al mismo tiempo, puede plantear comentarios críticos fácilmente recogidos y asimilados por el público, al ser una técnica con la que ha convivido desde la infancia.⁶⁵

La capacidad de este medio para sacar a la luz temáticas más oscuras de la realidad de una manera más suave, en comparación con la que puede ofrecer la imagen real de la fotografía o el video, han convencido a artistas con una preocupación política, para utilizar la animación en su obra. **William Kentridge**, es uno de los paradigmas en la creación de videoinstalaciones de animación, poniendo de relieve de manera sutil y simbólica la sociedad dura, rígida e injusta de la Sudáfrica del *apartheid*. La trayectoria de Kentridge parece combinar lo poético y lo político, con un resultado creativo capaz emocionar a cualquiera.

William Kentridge ha sido para nosotros una referencia especialmente importante desde la primera toma de contacto con su obra.

⁶⁵ Alvarez, Reyes Juan Antonio, “La ilusión de vida fantasía e imaginación en movimiento y producción crítica”, en *Historias Animadas*, Barcelona, Fundació la Caixa y Estudio Nacional de Arte Contemporáneo Le Fresnoy, 2006



Fig.18: *Stereoscope*, 1998–99

Un artista poliédrico

William Kentridge nació el año 1955 coincidiendo con la inquietud social de la capital sudafricana, la ciudad más híbrida y mezclada del continente africano. De antecesores judíos llegados desde un lejano país del norte, Lituania, de padres abogados que apoyaban a personas que tenían que confrontar la injusta sociedad del *apartheid*, fue natural y consecuente que mostrara una preocupación política desde temprano, que se reflejará en su obra artística en el futuro. Así lo cuenta él mismo:

Nunca he intentado hacer una ilustración del apartheid, pero los dibujos y las películas han sido ciertamente fecundados y alimentados por la brutalizada sociedad que quedó a su paso. Me interesa un arte político, es

decir, un arte de ambigüedad, contradicción, gestos incompletos y finales inciertos.⁶⁶

Su obra más conocida consiste en una serie de películas de animación titulada *9 Drawings for Projection* (9 dibujos para proyección) realizada desde el año 1989 hasta la época *post-apartheid* del 2003. Los cortometrajes tienen como protagonistas a dos caracteres opuestos: Sojo Eckstein, promotor inmobiliario de Johannesburgo y símbolo del capitalista corrupto y codicioso, y Felix Teitlebaum, el idealista sensitivo. Su obra es autorreferencial sin intención. Los dos personajes son su *alter-ego*. La obra es autobiográfica, él está presente narrando la historia de su país sin distancia sobre los eventos que suceden. La primera animación surgió como necesidad de hacer algo por propio interés y para disfrutar el proceso creativo sin la preocupación de preparar algo para las paredes de una galería.

Su descripción de la situación del *apartheid* en sus obras no hace propaganda, pero sí manifiesta y refleja una perspectiva-óptica personal de los motivos, la actitud y el sufrimiento de las personas implicadas en esta situación. William Kentridge tenía la necesidad de dar una respuesta a través de su arte a la injusticia y la violencia que había sufrido su ciudad natal. Pero aunque su trabajo tiene siempre este contexto geográfico, consigue hacer un “comentario” social más genérico sobre la injusticia universal. Expresa emociones humanas y muestra cómo la realidad política influye el individuo a nivel personal.

Proceso y resultado

En su trabajo el proceso coincide con el resultado. Utilizando carboncillo y tizas, de color azul o rojo, cuando y donde quiere llamar la atención del espectador, dibuja y borra en la misma superficie de papel. El último plano

⁶⁶ VVAA, *William Kentridge*, Exposición, Barcelona, MACBA, 1999, p.14

de cada escena es el dibujo único que queda de este procedimiento. La huella del material permanece ahí, testigo insistente del proceso, y consigue capturar el tiempo, introduciendo en la obra la idea de la memoria. Los pasos del trabajo que animan sus dibujos están “contaminando” la imagen, en contradicción con la animación convencional que quiere ocultar el “cómo” y dejar un espectáculo limpio e impecable. Sus paisajes y figuras están creados sin una preocupación especial por la perfección. El “error” y la imperfección, al contrario, son parte de la obra y no hay ninguna intención de ocultarlo, puesto que en el caso del arte de William Kentridge parecen ser una virtud.

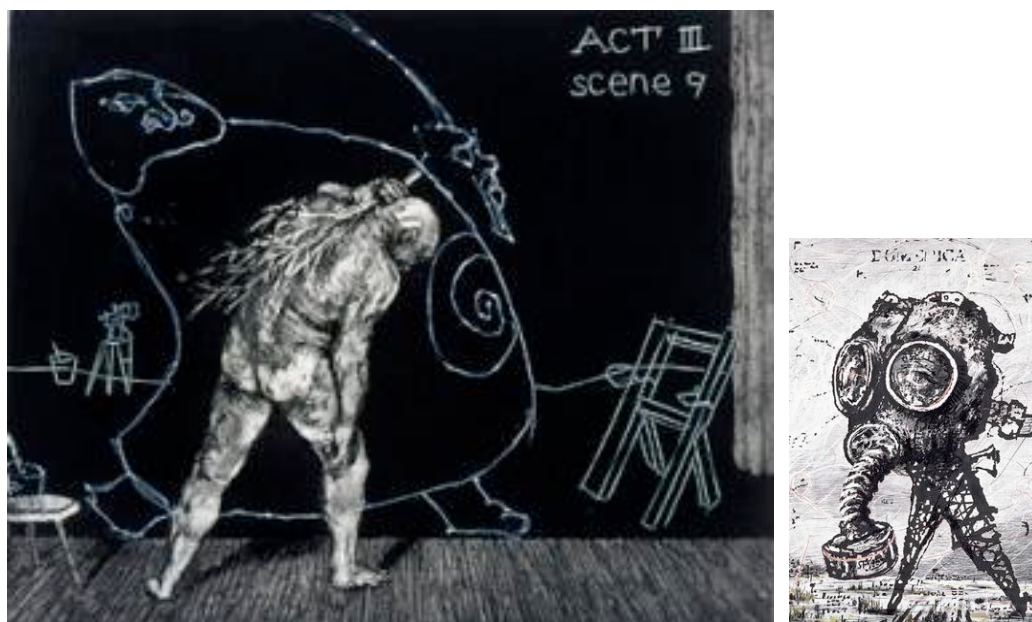


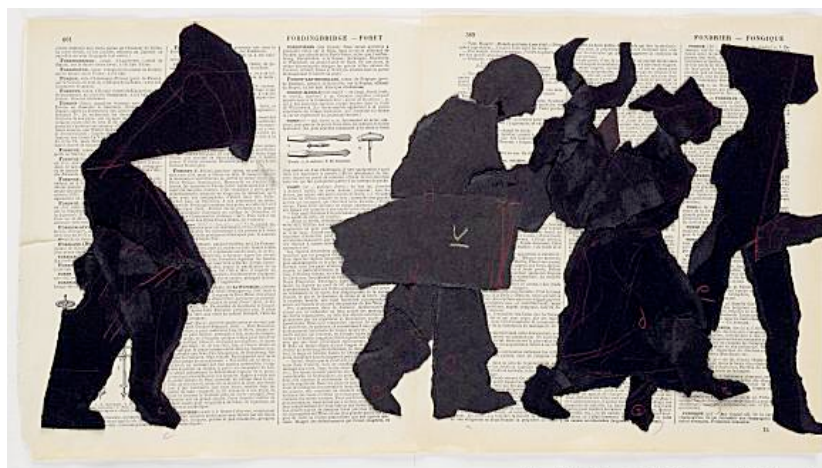
Fig.19: *Ubu Tells the Truth*, 1996

En la mayor parte de su obra no hay guión concreto. Su trabajo no consiste en la falta de consciencia sobre lo que quiere narrar, sino en la falta de una historia lineal. La guía son dibujos o frases que funcionan como chispa-causa para contar una historia, esa que sale en la improvisación de un largo procedimiento, con un resultado que se

caracteriza más por el “accidente” y el proceso aleatorio, que por la intención. La intuición tiene papel “protagonista” para la creación de sus cortometrajes. Cada película está basada en unos veinte o treinta dibujos, que se desarrollan dibujando y borrando, hasta llegar a la imagen del último plano de cada escena.

Historia y memoria

La obra de William Kentridge es un testimonio de la cultura y la historia de su país, creado bajo la influencia de la carga emocional de una persona que ha vivido su infancia y la mayor parte de su vida en la sociedad de la discriminación racial del Johannesburgo, en los años del *apartheid*. La referencia histórica está presente en toda su obra artística y de manera explícita. Con frecuencia utiliza hojas de periódicos viejos como superficie y fondo de la imagen para elaborar sus dibujos e imágenes fijas de anteproyectos. También símbolos de la anticuada tecnología de décadas pasadas, como la máquina de escribir, el gramófono y la cámara cinematográfica, que ocupan un importante lugar en sus películas, haciendo simultáneamente hincapié en la importancia de mantener la memoria, puesto que son todos soportes de grabación o reproducción (de palabras, imagen o sonido).



John Hodgkiss / S.F. Museum of Modern Art

Su preocupación por la historia no se limita al nivel político y social. Su afición por la primera etapa del cine mudo y el homenaje al pionero francés George Méliès y sus películas fantásticas (en las que hace uso de los primeros efectos visuales), es un punto clave de referencia en su arte. Con respecto a las artes plásticas las influencias de sus antecedentes en el dibujo son obvias y él mismo las nombra, los grandes maestros del dibujo que han tratado temas sociales de su época, como Francisco de Goya y Honoré Daumier o el expresionista de siglo pasado Otto Dix, son algunas de sus referencias.

Kentridge intenta capturar y presentar la historia no en su forma registrada en los documentos oficiales y análisis teóricos, sino a través de historias de lo cotidiano y de la óptica de las experiencias personales y íntimas de dos personas. Así deja a la vista del espectador los espacios más íntimos de sus personajes protagonistas, para capturar los momentos de su vida más personales.

Imagen y sonido

La banda sonora es de suma importancia en su obra. Consigue dar vida y añadir expresividad a los dibujos animados. La elección de las voces y la temática musical son siempre elegidos con sumo



cuidado. La banda sonora no se queda a un nivel de complemento, tiene un papel esencial. La formación de William Kentridge en teatro y mimo, así como su vocación como director de arte en películas y sobretodo su experiencia como director artístico en ópera, han conseguido alimentarle

de los estímulos suficientes para crear una obra artística integral y completa y, a la vez, polifacética, en la que el espectador participa con todos sus sentidos. Las presentaciones de sus películas en instalación monocal canal o en ocasiones montadas en proyectos más complejos (como la instalación *Black Box/ Chambre Noire*) siguen la misma pauta, y consiguen que su obra destaque y se diferencie de otros cortometrajes de animación.

William Kentridge no es sólo un animador o un artista, sino antes de todo un hombre que cuenta historias cargadas de poética, que permite a los que tienen la oportunidad de encontrarse ante su obra, entrar en un mundo mágico, aunque, a veces, bajo una mirada distópica.

Un breve recorrido por otros referentes de la animación

Muchas han sido las influencias que la animación ha provocado en nuestro trabajo. En este subapartado final, haremos un rápido recorrido por el trabajo de algunos autores y obras que de forma directa o indirecta, han sugerido nuevas posibilidades expresivas en nuestro proyecto final.

Petra Freeman. Sus animaciones han surgido de la necesidad de la artista de narrar historias que no podía expresar con una sola imagen. Su técnica consiste en pintar con sus dedos sobre una superficie de vidrio, capturando el desarrollo del proceso bajo cámara. La protagonista de su obra, desde su primer cortometraje, es una niña, que parece encontrarse dentro de un sueño, o mejor dicho una pesadilla. Sus películas son autorreferenciales, sacando a la luz imágenes de paisajes que recuerda de su infancia.⁶⁷

⁶⁷ El continente perdido, explorando el arte y la historia de la animación británica, "The films of Petra Freeman" [en línea]. <http://ukanimation.blogspot.com/2010/06/films-of-petra-freeman.html> [consultado en 21 de julio de 2011]



Fig: 20 *The Mill*



Fig: 21 *Jumping Joan*

Phil Mulloy es un animador independiente que cuenta con una trayectoria de más de veinte años en el campo de la animación experimental. Famoso por su humor y sus imágenes primitivas, utiliza la animación experimental como medio para producir historias cargadas de cinismo y comentar la actualidad desde una perspectiva sociopolítica. La estética de sus animaciones combina elementos del *expresionismo* y del *art-brut*, con la crudeza de *cult-punk*.⁶⁸

En la película *Wind of changes* (Viento de cambios) en la que narra la biografía del violinista rumano Alexander Balanescu, utiliza la animación en combinación con imágenes de vídeo reales. La narración *en off*, con la voz del propio violinista, y la música, son dos elementos que ofrecen la

⁶⁸ AWN Animation World Network, Publicado en 8th International Festival of Animated Film, Stuttgart p.111 [en línea]. <http://www.awn.com/gallery/mulloy/index.html> [consultado en 7 de mayo de 2011]

imagen más poética en esta obra, en comparación con otras de sus animaciones en las que impera el sentido de humor y la ironía.

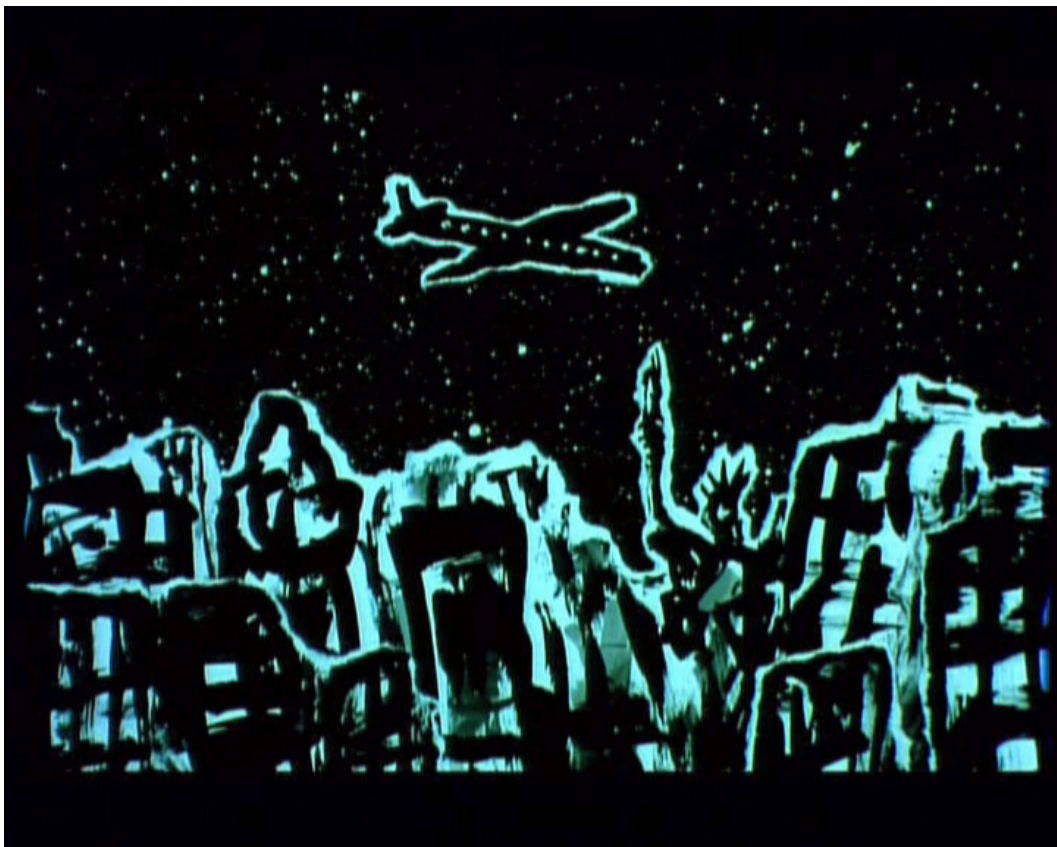


Fig.22: *Wind of changes*

Regina Pessoa. Esta artista portuguesa utiliza la técnica del grabado sobre planchas de escayola para animar sus imágenes y contar sus poéticas historias. Después de su primer cortometraje *A Noite* (Por la Noche) , de 1999, con el que ha ganado premios en varios festivales, realizó su película más conocida hasta la fecha *Historia trágica con final feliz* (2005). Al igual que Petra Freeman, Regina Pessoa ha vivido su

infancia en un pequeño pueblo. El paisaje del campo y la ausencia de medios audiovisuales, han sido dos elementos básicos para el desarrollo de su imaginación y que en su trayectoria posterior ha utilizado como recurso en sus prácticas creativas.⁶⁹ Las imágenes en blanco y negro y los espacios cerrados sofocantes, dejan asomar influencias del expresionismo.



Fig.23: *Una historia trágica con fin feliz*, 2005

Caroline Leaf es una de las grandes de la animación, pionera en muchos sentidos. La variedad de técnicas que utiliza Caroline Leaf, de forma innovadora, para dar movimiento y, en extensión, vida en sus imágenes, crea una narrativa de estética oscura, cargada de contenido emocional. En su animación *The Metamorphosis of Mister Samsa* (1977), una adaptación de la obra literaria de Franz Kafka, evidencia un proceso “hecho a mano”, que captura los “fallos” que surgen y enriquecen la obra al mismo tiempo. Su técnica consiste en cubrir con arena la superficie de una caja de luz, y modificarla con sus manos creando formas y figuras, mientras captura cada uno de los sutiles cambios bajo cámara. El juego entre luz y

⁶⁹ National Filmboard of Canada [en línea].
<http://films.onf.ca/tragicstory/team.php?id=0&lg=en> [consultado en 15 de junio de 2011]

sombras, crea una oscura atmósfera de pesadillas, que provoca una reacción sofocante en el espectador.



Fig.24: Caroline Leaf, animaciones

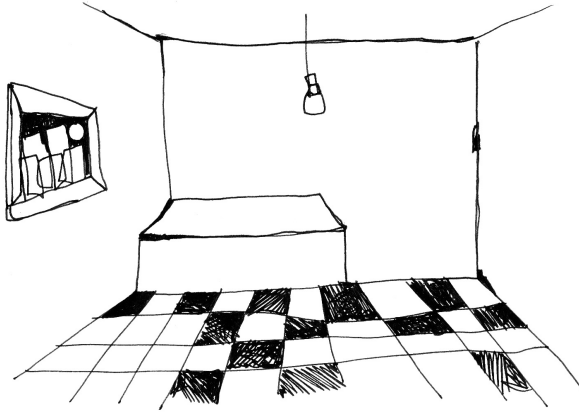
Vuk Jevremovic sugiere a través de sus obras de animación viajes impresionistas a lo más profundo de la fantasía. La animación *Close Your Eyes and Do Not Breathe*, está basada en la novela de Ivan Turgenev *Ghost Story*, en ella aborda a través de un mundo onírico, la evasión nocturna de la realidad de una persona que habita en la ciudad. Las películas de este artista, combinan medios y técnicas diferentes, conformando en cada película una diversidad plástica que hace la obra cautivadora, jugando entre lo real y lo imaginario.

Jonathan Hodgson. Su cortometraje *The Man with the Beautiful Eyes* (2000), basado en un poema de Charles Bukowski, plantea una visión de la infancia, de la inocencia. Narra la fascinación de unos niños por un misterioso hombre, que habita una casa semiabandonada, a la que sus padres, temerosos, han prohibido acercarse. La película combina letras y palabras con imágenes pintadas, creando un experimento en forma de “poema audiovisual” que ilustra la historia, aunque no de modo literal.⁷⁰

⁷⁰ Furniss, Maureen, “December 2000's Film Reviews” en *Animation World Magazine*, [en línea]. Publicación num. 5.9, 2000
<http://www.awn.com/mag/issue5.09/5.09pages/5.09festival.php3> [consultado en 15 de junio de 2011]

En su trayectoria, Hodgson, además de animar pintando con acuarela sobre papel, ha experimentado con las nuevas tecnologías, que permiten intervenir el vídeo digitalmente, utilizando la técnica de la *rotoscopia*, transformando la narración y combinando realidad y ficción.

Los artistas y obras presentados a lo largo de este capítulo han sido referencia e influencia en nuestro proyecto desde (e incluso antes) de la primera concepción de la idea, y a lo largo del proceso que ha dado forma a la instalación. Pero las influencias en esta obra no se limitan a referencias del ámbito artístico, se encuentran también en experiencias y estímulos que encontramos en nuestra vida diaria. En imágenes que descubrimos caminando por las calles, de grafitis, posters y pegatinas que aparecen repentinamente por las paredes de la ciudad, en palabras y narraciones de íntimos o desconocidos, en las prácticas artísticas anónimas, en todo manifiesto de la subcultura que enriquece de forma inconsciente nuestra práctica artística y la vida cotidiana.



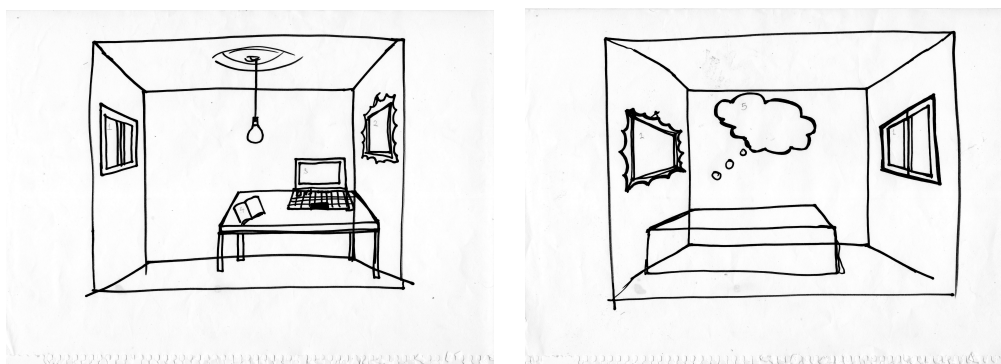
3. Desarrollo práctico: proceso de trabajo

A continuación haremos un recorrido por los pasos que han sido necesarios para llegar a la realización del trabajo práctico final del Máster en Producción Artística. En primer lugar, hablaremos de la creación de la instalación, desde los primeros dibujos aleatorios que dieron forma física a la idea, hasta su realización en tres dimensiones. En segundo lugar nos referiremos a la producción de los cinco cortometrajes de animación, que forman parte de la misma, como medios audiovisuales que la completan. En esta parte describiremos la idea principal, la técnica, el proceso y los medios que se han utilizado para la creación de cada uno de estos vídeos.

3.1 Realización de la instalación: fases de construcción, selección de materiales y procedimientos técnicos y audiovisuales

Desde los primeros dibujos aleatorios hasta el montaje y la representación física, los pasos para realizar una instalación son muchos y diversos. La metodología y las fases que hemos seguido se describen más detalladamente a continuación.

El proceso de elaboración de la obra empezó con bocetos de carácter abstracto, sobre la idea de una habitación, que en aquel momento se desarrollaba inconscientemente, sin la intención de dar forma necesariamente a un proyecto artístico. Desde el principio la instalación consistía en la representación de un dormitorio con los elementos básicos que habitualmente este contiene: una cama, una mesa de trabajo, una ventana, un cuadro, un libro o cuaderno y un monitor (pantalla de televisor u ordenador).



Dibujos

Tuvimos la necesidad de que tanto el espacio como los elementos incluidos fueran lo más esquemáticos posible, para poder funcionar como superficies-pantalla de proyección de imágenes animadas. Como el espacio sería un lugar con un contexto cargado de contenido y

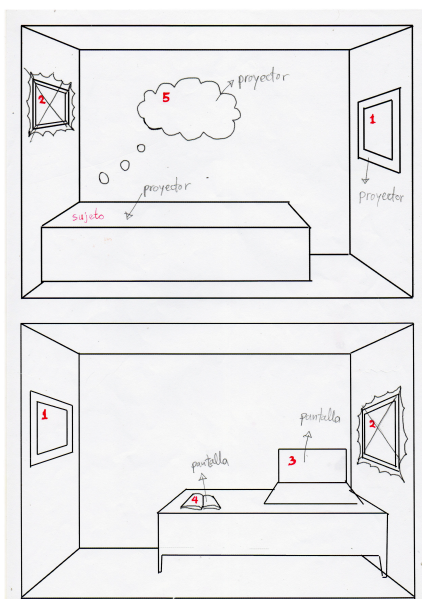
contaminado de mucho “ruido” visual, resultado de un número amplio de proyecciones, era necesario evitar la saturación estética. Requeriría así un espacio aséptico.

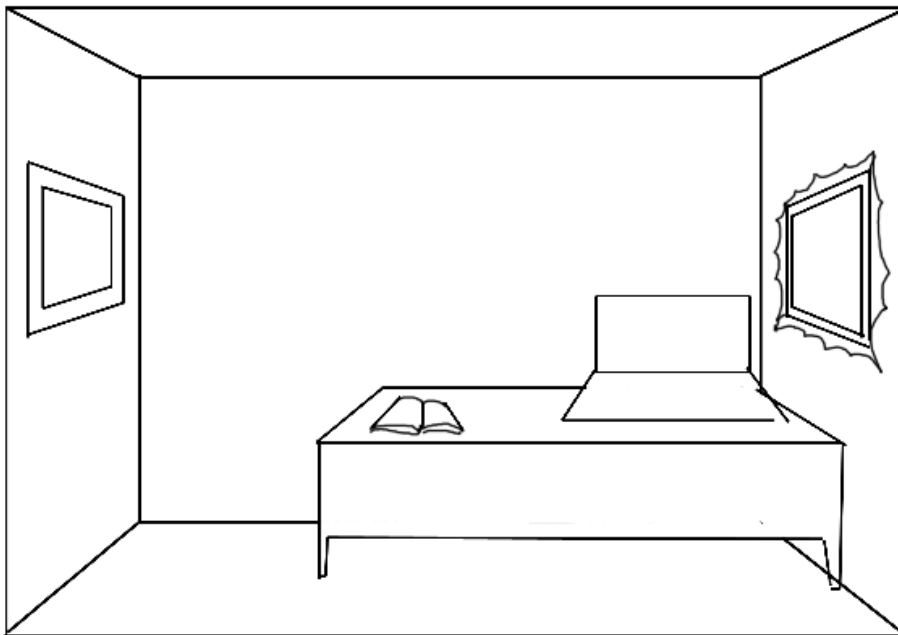
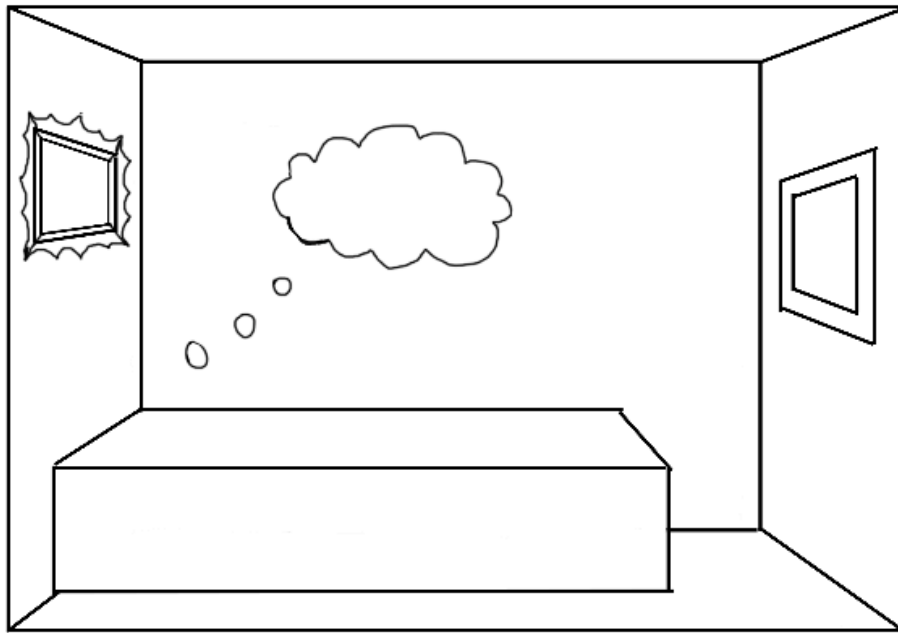
Una habitación de dichas características precisaba ser blanca y hecha de material neutro, con líneas negras en sus aristas para así delimitar los objetos.

Llegados a este punto es importante añadir que decidimos casi desde el inicio realizar una instalación que *ocupara* completamente el espacio y no *interactuara* con él. Se puede montar en espacios cerrados que cumplan unas características concretas a las que nos referimos al final de este capítulo.

Proceso: Bocetos, maquetas y ensayos de la instalación

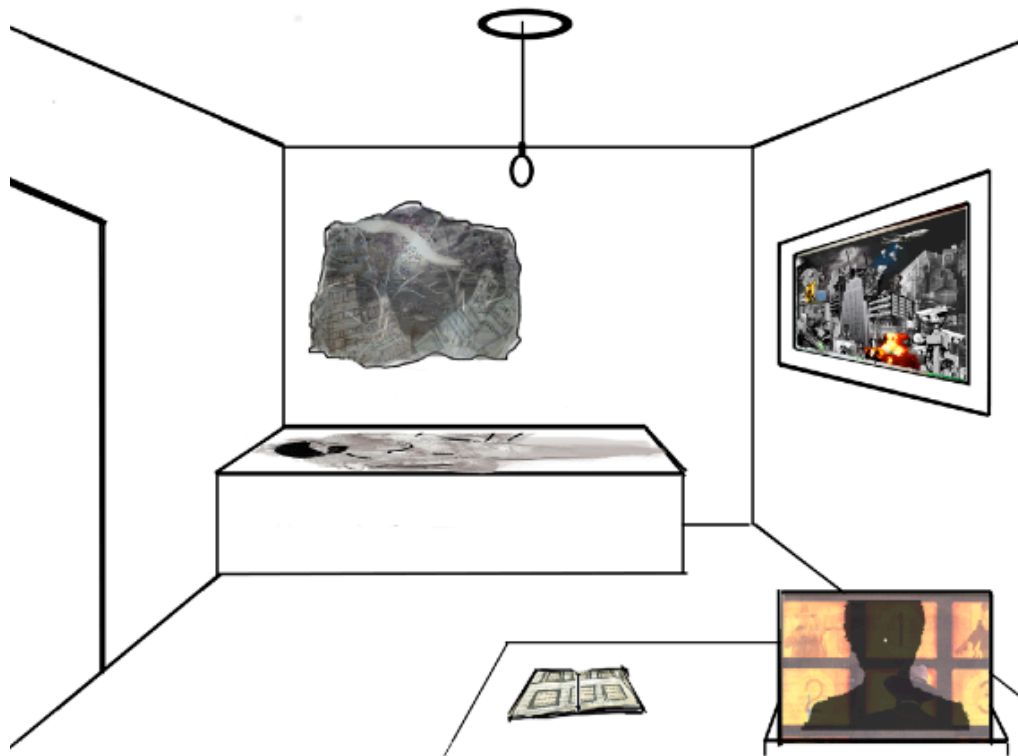
Después de plasmar la idea con unos bocetos generales, surgió la necesidad de encontrar una forma más concreta de la instalación y ver dónde se podían ubicar los elementos dentro del espacio, con la intención en primer término, de conseguir un equilibrio estético y en segundo lugar, una consistencia respecto al contenido y al concepto de la obra.





Bocetos digitales

Los bocetos generados a través de un programa de elaboración de imagen, ayudaron mucho en el proceso creativo ante la posibilidad de mover los elementos que conforman la habitación y probar un amplio abanico de combinaciones.



La fase siguiente consistió en la creación de una maqueta. Una fase de gran ayuda para pasar de las dos a las tres dimensiones y entender mejor la estructura de la instalación dentro del espacio, para probar y decidir la ubicación de los objetos-mueble de la instalación y la forma final del espacio. La primera maqueta se realizó en cartón blanco, con las líneas que marcaban los elementos pintadas con rotulador. Los objetos domésticos han sido cambiados varias veces de lugar, hasta encontrar una organización adecuada del espacio que propusiera al visitante la captación del sentido de la obra a partir de un primer recorrido visual.

Una vez decidida la estructura de la instalación, había necesidad de concretar las posibilidades de los materiales y del montaje. Las propuestas eran dos: un componente estable de placas de yeso o bien papel y cartón.

En primer lugar empezamos a buscar construcciones arquitectónicas e instalaciones de espacios análogos. A continuación pedimos

asesoramiento a personas que pertenecieran al ámbito de la arquitectura o que tuvieran conocimiento sobre posibilidades estructurales.

El esqueleto que requería la construcción de una habitación de placas de yeso debía ser de madera, lo cual daría una gran consistencia a la instalación. A su vez conseguiríamos imitar la textura de una pared real. Esto conllevaba un problema con respecto a dos de los vídeos que se proyectan desde el exterior hacia las paredes (proyección de espejo) y exigían una superficie translúcida.

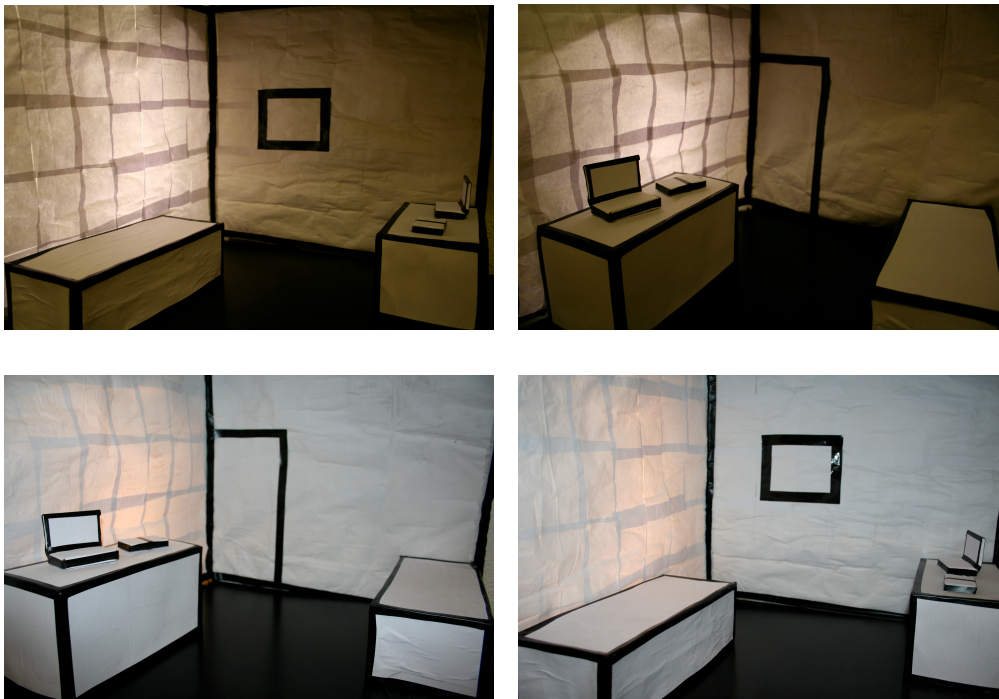
De la experiencia de la creación de una obra artística anterior, que compartía características similares con la presente pieza, considerámos la posibilidad de montar una habitación colgada del techo, siempre que el peso del material de las paredes no fuera excesivo. El papel es un material ligero, que se puede manejar fácilmente y ofrece la posibilidad de dar forma a una pared simbólica.

Las *Project Rooms* que nos facilitaba el Departamento de Escultura de la Facultad de Bellas Artes, disponía de un techo técnico, el cual permitía el montaje de una instalación colgada. La estructura era también algo fácil y realizable. Cuatro listones de madera, de gran longitud, posibilitaban la construcción de un esqueleto que pudiera sostener el peso de cuatro paredes hechas de material ligero.

El material seleccionado como soporte para la construcción de las paredes, finalmente fue papel, fundamentalmente por su capacidad para hacer alusión a lo frágil, que guarda, significativamente, afinidad con el contenido teórico de la obra y lo apoya. La idea de la habitación dentro del contexto del encierro voluntario podía expresarse bien con ese material tan sutil, dado que puede recrear una pared que se puede sobrepasar fácil.

El próximo paso era realizar una maqueta de proporciones análogas, utilizando papel y con la misma estructura que la instalación real. Esa maqueta fue un medio fructífero para probar diferentes fuentes de

iluminación y apoyó todavía más la decisión de utilizar ese material para dicha resolución constructiva. Las huellas que dejaba la unión del papel sugerían una retícula de líneas cruzadas, que hacían referencia sutil a los barrotes de la celda de una prisión. La fase siguiente era la prueba de montaje de la habitación en tamaño real.

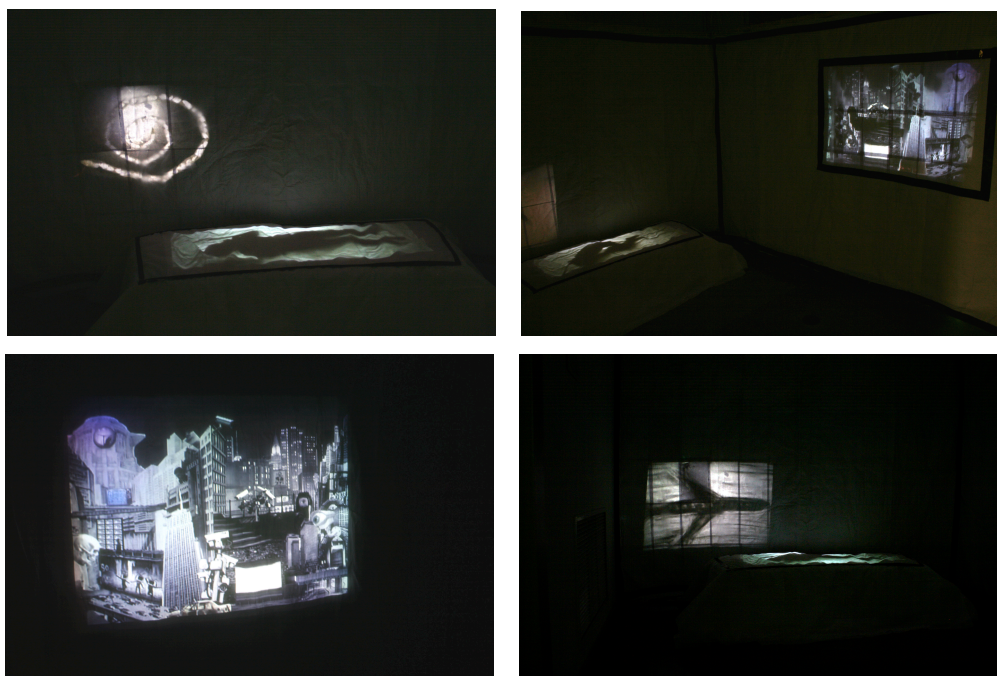


Maqueta 2

Instalación: primera prueba

Aprovechando las asignaturas de instalación del Máster (*Instalación, Espacio e intervención, Instalación Audiovisual*) fue posible dar una forma más concreta al proyecto. La primera prueba a tamaño real nos ha dado la oportunidad de conocer las posibilidades y las dificultades que tienen los medios audiovisuales, especialmente a la hora del montaje. El hecho de haber sido la primera vez que hemos utilizado estos recursos específicos (proyectores) para la realización de una obra plástica, hacía el ensayo imprescindible. Esta primera prueba consistía en una esquina de la

habitación formada solamente por dos paredes y la construcción de la cama y la ventana. Las proyecciones, en total, y hasta aquel momento, eran tres: el sujeto, la ciudad, las pesadillas. Un elemento a tener cuenta era la necesidad de ocultar los medios audiovisuales de proyección, para que el visitante de la obra no se distrajera con los recursos técnicos, el material o la solución técnica elegida para las imágenes proyectadas, sino que queremos que se quede sólo con la visualización de la recreación de un espacio.



Ensayo 1

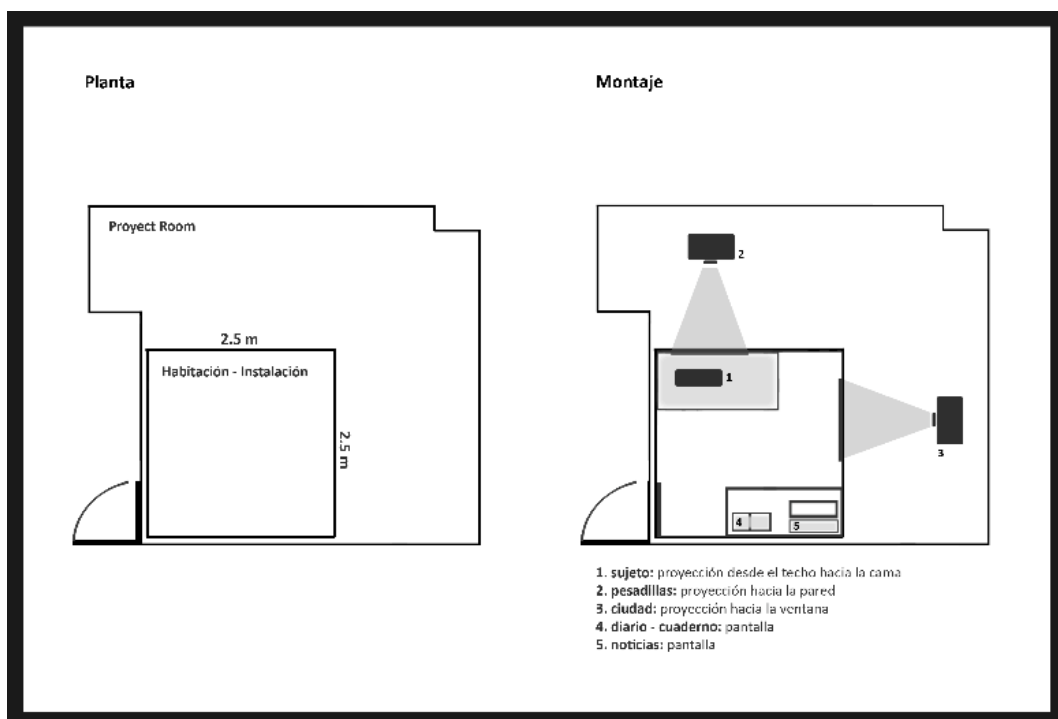
Estos experimentos han sido documentados por medio de fotografías y vídeos, para así dejar constancia del proceso de trabajo.

Instalación: segunda prueba

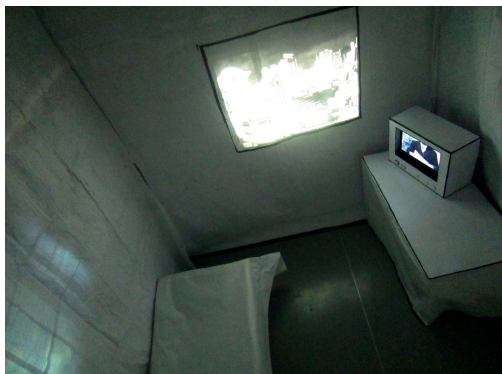
La segunda prueba fue más avanzada y completa. Durante la elaboración resultó de suma importancia llevar a cabo un esquema de montaje que habíamos preparado después de conocer el espacio de las *Project Rooms*

en la primera prueba. La estructura de la habitación era más concreta y estable. Conseguimos montar cuatro de las cinco animaciones y hacer la construcción de los objetos con más precisión para ajustar su superficie a las videoproyecciones. Sin embargo en el momento de la construcción de la habitación surgió un problema que durante el ensayo anterior, menos avanzado, no habíamos detectado: el material y la forma de las paredes no daban un resultado suficientemente satisfactorio.

En esta segunda prueba que recreaba el espacio ya cerrado, entre cuatro soportes-pared, ha sido posible probar y decidir un elemento básico de gran importancia dentro de una instalación: la iluminación. Después de pruebas, y con la experiencia de la maqueta anteriormente realizada, hemos definido la iluminación de la parte oculta, detrás de la habitación, con una intensidad que dejaba entrever las líneas de los enlaces del papel, de forma sutil y sin dejar que la luz entrara en el espacio interior de la instalación.



Esquema de montaje

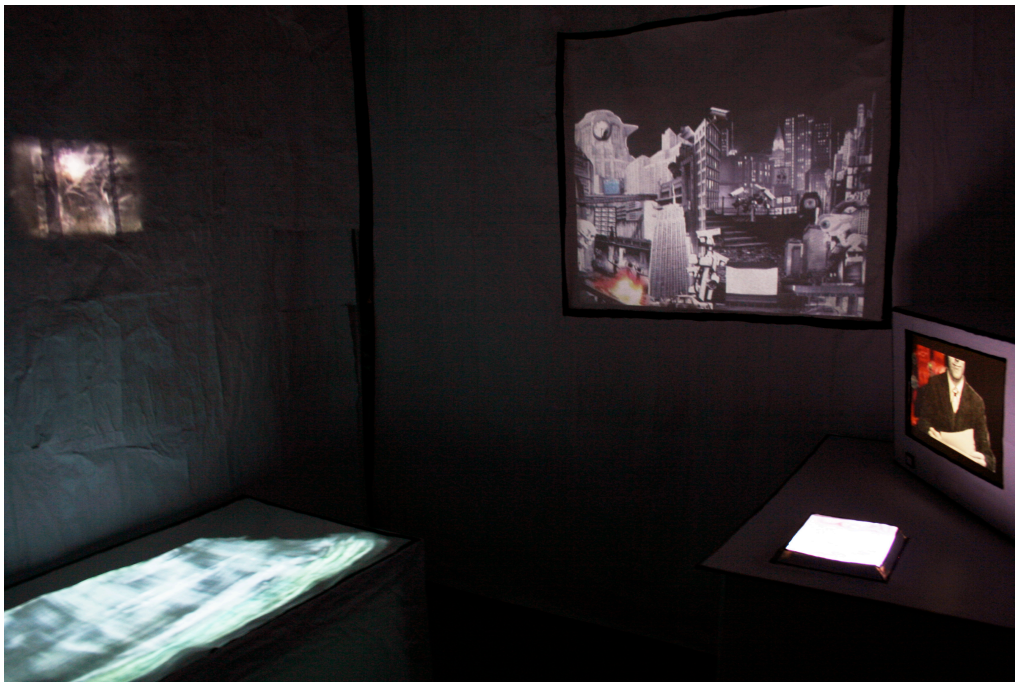
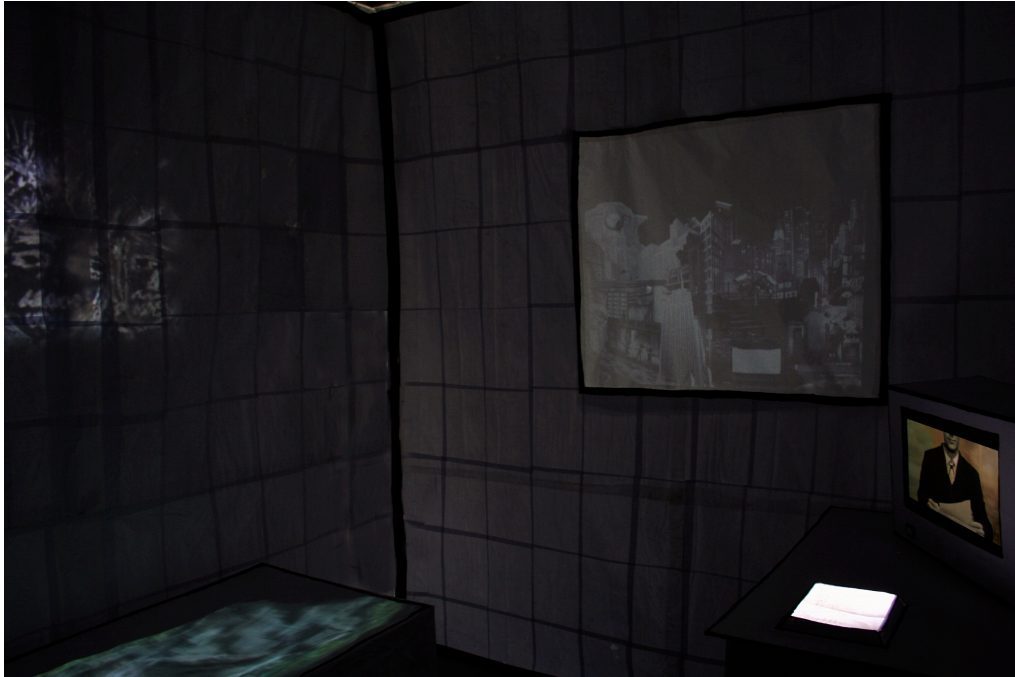


Ensayo 2

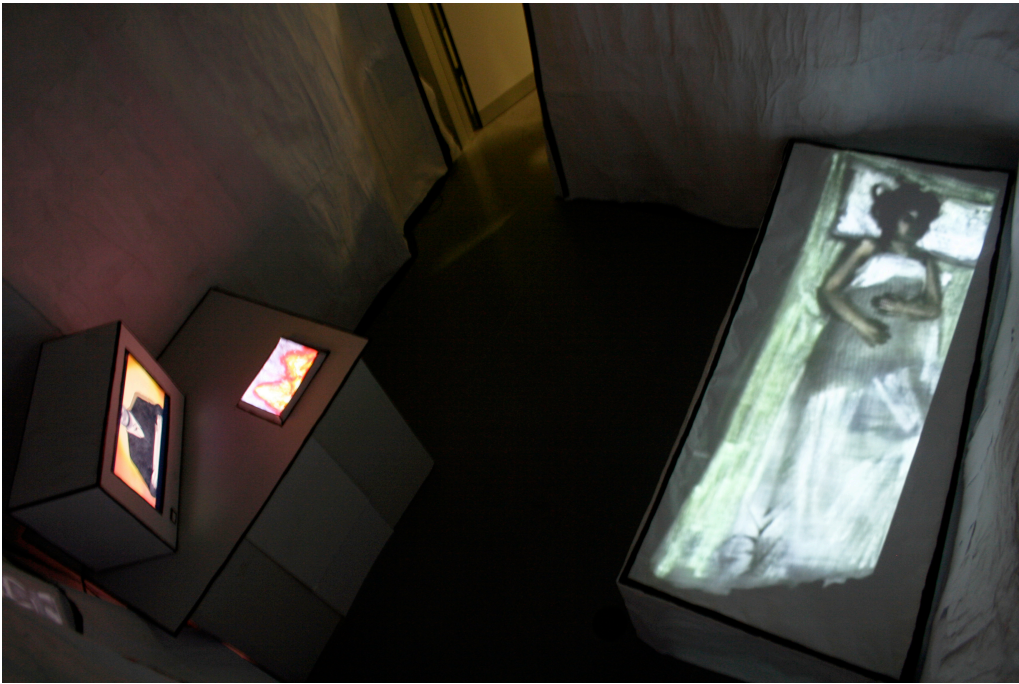
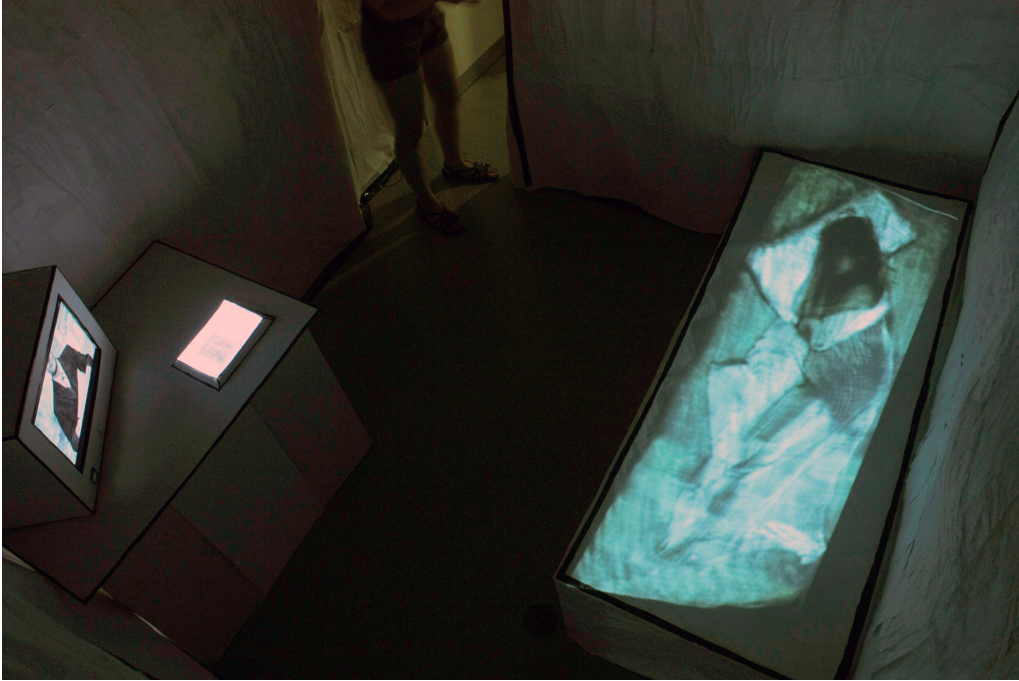
Instalación: tercera prueba

La tercera prueba es la última antes de la elaboración de la memoria definitiva del Trabajo Final de Máster. Ésta consistía en montar la habitación y corregir los errores que habían surgido en las experiencias anteriores. Conseguimos encontrar las proporciones adecuadas para cada objeto que ocupaba el espacio dentro de la instalación y montar y ajustar las proyecciones a los elementos-pantalla con éxito. Después de pruebas con cinta, tinta y rotulador, en los tres casos de color negro, decidimos que la mejor opción para definir los bordes del mobiliario y los utensilios de la habitación, sería el uso del tercer material. Aunque en este tercer ensayo conseguimos incluir todas las proyecciones de animación programadas y recrear una atmósfera cercana al primer objetivo de la instalación, nos dimos cuenta de que faltaban todavía algunos elementos, o

necesitábamos corregir ciertos detalles, para conseguir que la pieza pudiese expresar la idea tal y como la habíamos concebido en un principio.



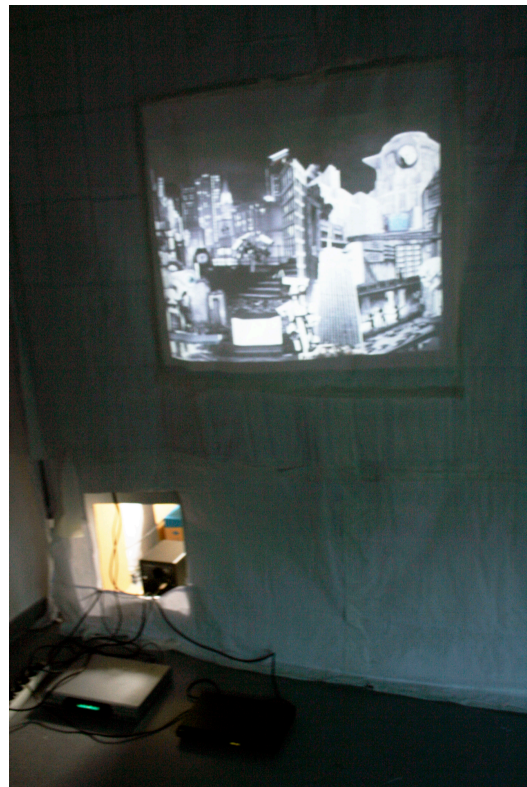
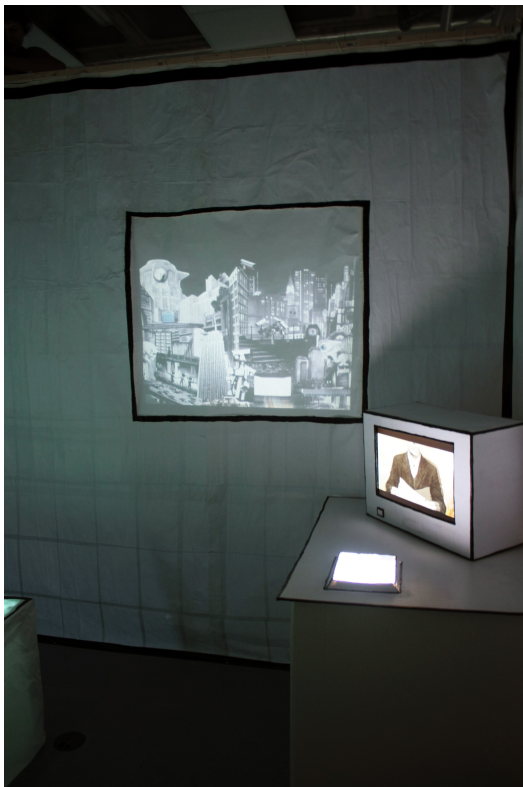
Prueba 3: Instalación



Prueba 3: *Individuo, Diario, Telepresentador*



Prueba 3: *Diario, Telepresentador, Ciudad*



Montaje proyección *Ciudad*

El montaje de las cinco proyecciones está formado por:

La proyección cenital de la animación *Individuo* (proyectada desde el techo técnico) sobre la superficie que representa la cama. El proyector utilizado es panorámico.

La retroproyección de la *Ciudad*, desde atrás y a una distancia de dos metros aproximadamente de la pared (proyección de espejo), en la que aparece el marco que representa la ventana de la habitación.

La proyección de la animación *Diario*, desde el suelo hacia arriba, con el uso de un espejo intermedio. En la que el proyector se oculta dentro de la mesa de la habitación.

El video *Telepresentador* se reproduce desde una pantalla panorámica oculta dentro del objeto que representa la pantalla.

La animación *Pesadillas*, en retroproyección y a una distancia de dos metros y medio hacia la pared en la que se encuentra la cama. Esta es la única proyección cuyos límites no se describen con interlineado negro, para apoyar el concepto ambiguo de la naturaleza de los sueños.

A continuación presentaremos una relación de las modificaciones necesarias desde el último montaje hasta la presentación final que tendrá lugar durante la defensa de nuestro Trabajo Final de Máster:

- Ampliar el tamaño de la habitación (de 2.40 x 2.40 m., a 2.60 x 2.60 m.)
- Cubrir el suelo con un material negro, preferentemente plástico.
- Cerrar el techo con papel para aislar la habitación del ambiente de la *Project Room*.
- Sustituir las paredes por otras con el mismo material (folios de papel), pero sin el soporte plástico que llevaban inicialmente, para evitar las

arrugas. Los enlaces de papel esta vez se realizarán con cinta plástica de color gris, que pueden dar un resultado más liso y neutral.

- Corregir la forma del diario.

- Ajustar la proyección *Individuo* al objeto-cama.

Por último queríamos añadir, que la pieza puede montarse en cualquier espacio cerrado siempre que cumpla unas características concretas: una estancia de planta cuadrada, con un tamaño mínimo de 20 metros cuadrados, y una altura mínima de 3,5 metros. Se requiere disponer de un techo técnico, capaz de ajustar un proyector y el peso de la habitación, puesto que cuelga del mismo.

3.2 Un experimento, cinco animaciones

Desde que surgió la idea del proyecto cuya descripción ocupa éstas páginas, el soporte o recurso audiovisual que habíamos pensado utilizar era la animación. Nuestra experiencia en la producción dentro del campo de la animación, se limitaba a la afición a la búsqueda y visualización de cortometrajes y algunos experimentos elementales, utilizando el programa Flash y trabajando directamente la imagen dentro del propio software.

La falta de la experiencia propia dentro del ámbito de la animación suponía una dificultad a la hora de la producción de las películas, pero también tenía una ventaja: experimentar con un medio puede sacar a la superficie resultados interesantes para la creación artística. El “error” o el accidente en un proceso aleatorio puede ser un elemento que algunas veces enriquece la pieza. En segundo lugar, la propia experimentación con técnicas que no conocíamos previamente podía ofrecer una variedad estética que ha sido necesaria para conseguir crear una obra de instalación audiovisual que transmitiese el contexto conceptual de nuestra investigación.

Las asignaturas del Máster *Animación: de la Idea a la Pantalla, El Movimiento en la Animación Artística y Experimental y Narrativa Audiovisual. Taller Experimental* nos han dado la oportunidad de conocer nuevas técnicas y recursos para realizar tres de los cinco videos que forman parte del Trabajo final de Máster.

Concretamente, hemos experimentado con la técnica de animación *bajo cámara* (frame a frame) y *rotoscopia*, utilizando como recurso informático los programas Stop Motion Pro, Dragon Stop Motion, Adobe Premiere CS4, Adobe After Effects CS4. A la hora de añadir sonido a los videos, hemos utilizado los dos últimos programas.

Creación de animación utilizando varios medios y técnicas

La animación fue la técnica utilizada para construir todas las proyecciones, siguiendo nuestra intención original. Durante el proceso surgió la idea de producir tres tipos de vídeo, con el objetivo de distinguir morfológica y estéticamente cada uno de ellos.

En primer lugar dos animaciones con la técnica de captura bajo cámara *frame a frame*, en los que el elemento más potente sería el dibujo, el *collage* y un proceso claramente artesanal, la creación de un mundo imaginario y simbólico. El proceso y la improvisación serían los dos elementos más para la realización de los cortometrajes.

El segundo tipo de vídeo, está constituido a partir de una mezcla de imágenes representativas de la realidad, cercanas a la fotografía, con elementos que hacían referencia al mundo virtual (películas, videojuegos, etc.)

El tercer tipo es un nexo entre las dos estéticas anteriores. Consiste en una animación que integra lo real por un lado con fotografías intervenidas y, por otro, con la integración del carboncillo y la tiza para aludir a lo imaginario. Es decir, esta animación se convierte en el conector entre los otros vídeos, entre los dos mundos y las distintas estéticas. Ocurre lo mismo en el caso de la representación del sujeto, de la persona, el receptor de las experiencias agresivas que se reflejan a su propio inconsciente.

El espacio sonoro proviene de cinco fuentes diferentes: cada vídeo, es también el reproductor de un ambiente sonoro distinto. La intensidad de cada sonido es variable, intentando dar prioridad a unas temáticas frente a otras por medio de la modulación del volumen. El vídeo *Ciudad* es el más destacado, como ambiente exterior de la escena. Los altavoces están ubicados fuera de la instalación y a poca distancia de la ventana.

El sonido que sigue es esta de la animación *Individuo* que se proyecta en la cama. Consiste en una respiración acelerada y angustiada que aparece con poca frecuencia durante la animación, acompañando las imágenes de inquietud.

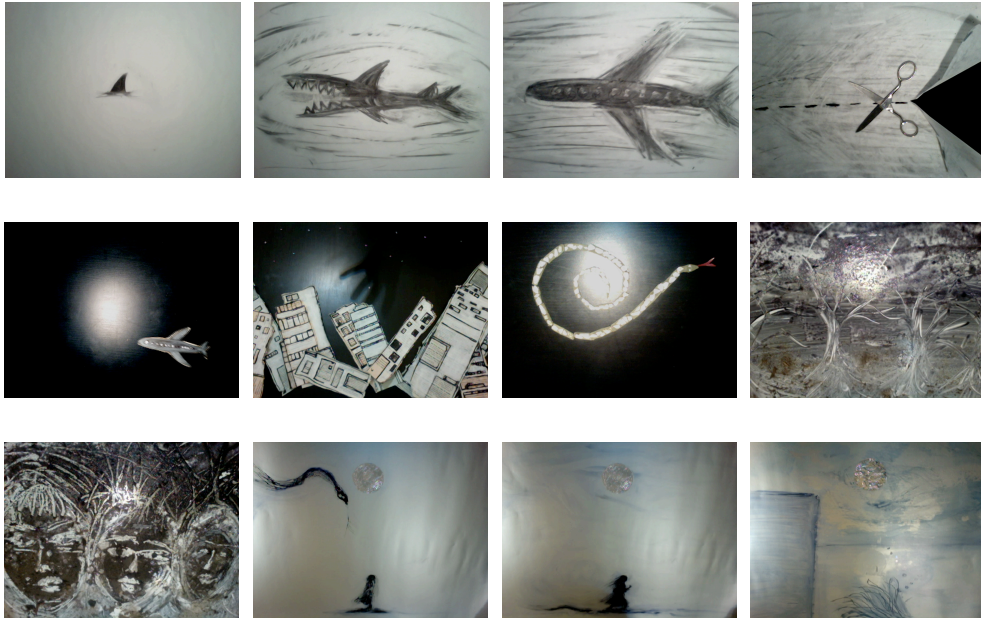
El audio del vídeo que se reproduce desde la *pantalla*, le sigue en volumen, pero con una potencia que queda en un nivel sutil, como el sonido de una televisión encendida por olvido en la mitad de la noche.

Las dos últimas animaciones se reproducen por dos canales pero a un volumen casi imperceptible.

La mayoría de los archivos de audio fueron descargados del banco de sonidos de la web del Ministerio de Educación, otros fueron grabados con micrófono.

Cada vídeo tiene una duración diferente para que su reproducción se convierta en aleatoria, generando así una sensación de novedad infinita en el espectador. Dado que la combinación de imágenes y de sonido es producto del azar, y no hay sincronización alguna entre ellas, podría decirse que los fotogramas componen cada vez una obra distinta. Hemos de aclarar que la pieza requiere que las proyecciones funcionen en bucle.

A continuación se presentan los cortometrajes por orden cronológico:



Pesadillas

Superficie de proyección: pared

Técnica: animación bajo cámara

Duración: 3 min.

Materiales: carboncillo, periódico, tinta china, objetos, arena

Software: Dragon Stop Motion, Adobe Premiere CS4

Referencias estéticas: Petra Freeman, Caroline Leaf, William Kentridge, Phil Mulloy

Pesadilla: Sueño desagradable que puede ser provocado por una fuerte y negativa reacción emocional de la mente, típica del miedo o del terror*.

*Interpretación personal del término

La animación *pesadillas* se realizó sin un guión concreto. La idea esencial era representar imágenes y objetos-símbolo de nuestras propias fobias. Del mismo modo en que los sueños no tienen una estructura lógica y lineal, las escenas que se presentan no tienen una coherencia que pudieran estructurar una narración convencional. Las técnicas utilizadas para la elaboración de las imágenes son diversas, pero el medio audiovisual es el mismo. La estética en todos los planos trata de concluir en una atmósfera oscura, con colores elementales tenues, intentando evocar un clima sofocante y agobiante de escenas en las que reina el temor.

La animación está grabada con una cámara con sistema de captura *frame a frame*, a 25 fotogramas-imágenes por segundo, con el Programa Dragon Stop Motion. Posteriormente, la elaboración del vídeo ha sido realizada en el programa de edición Adobe Premiere CS4 y una vez añadidos los sonidos, exportados del banco de sonidos de la web del Ministerio de Educación, ha sido exportado con la mayor calidad posible a formato “.mov”.

La animación ha sido realizada en el marco de las clases de la asignatura del Máster, *El Movimiento en la Animación Artística y Experimental*.



Ciudad

Superficie de proyección: ventana

Técnica: vídeo-*collage* digital

Duración: 3'4"

Materiales: fotogramas de películas, vídeo, imágenes digitales

Software: Adobe Photoshop CS4, Adobe Premiere CS4, After Effects CS4

Referencias estéticas: Dada y Hannah Höch, Jonathan Hodgson, Zbigniew Rybczynski

“La ventana de la casa es el medio de comunicación del interior al exterior y viceversa. Rompe los límites entre el mundo interno y externo.” ⁷¹

⁷¹ VVAA, *La casa, il corpo, il cuore*, Viena, Museum Moderner Kunst Stiftung Ludwig Wien, 1999

Esta animación tiene dos características fundamentales en lo que respecta a su creación:

- Una imagen fija de fondo (puesto que es la imagen que una persona puede capturar mirando a través de la ventana de una habitación).
- Dos niveles de movimiento.

El escenario, la ciudad, consiste en un fotomontaje digital, con fotografías descargadas de internet y fotogramas exportados de películas, que representan ciudades y principalmente distopías urbanas. En esta primera fase hemos intentado construir un ambiente saturado y sofocante pero estructurado de manera tal que dejase la posibilidad de añadir escenas de acción en varias partes de la ciudad.

La segunda fase se elaboró en el programa Adobe Premiere CS4. En el ámbito urbano montado y elaborado anteriormente hemos añadido el único elemento que se mueve; las cámaras de vigilancia. El movimiento es en unos casos sutil y en otros abrupto, tratando de seguir las situaciones y los incidentes que suceden en la ciudad.

Estas escenas se componen de imágenes de un movimiento más explícito: los vídeos de las rebeliones que tuvieron lugar durante el 2010 – 2011 (en África del norte), y los disturbios en Grecia (especialmente los de diciembre de 2008, que provocaron el asesinato de un chico de 15 años a mano de un policía), y vídeos de conflictos urbanos de otros lugares de Europa que sucedieron las dos últimas décadas. Todos los vídeos han sido descargados de la página de internet *Youtube.com*. Se trata de extractos superpuestos, trabajados en After Effects CS4 (programa de postproducción y creación de animaciones).

Este vídeo fue realizado durante las prácticas de la asignatura *Narrativa Audiovisual. Taller Experimental* y ha sido posible bajo las influencias del panorama conceptual expuesto en la asignatura *La ciudad y el Miedo*.



Individuo

Superficie de proyección: cama

Técnica: rotoscopia

Duración: 1'50"

Materiales: lápiz, carboncillo, tiza, fotocopias

Software: Adobe Premiere CS4

Referencias estéticas: Cine mudo, Jonathan Hodgson

La animación está hecha para representar a una persona que está durmiendo, (en este caso nos identificamos con ella, puesto que la obra es también autorreferencial) mostrando un comportamiento de inquietud, durante la experiencia de un sueño angustioso y tenaz. Dado que la animación *Individuo* une estéticas diferentes y, en un sentido, opuestas a las demás animaciones, hemos intentado casar las imágenes real y

ficticia, la fotografía y la pintura, para poner al individuo-receptor en un lugar intermedio entre la realidad y la imaginación-consciencia.

La animación consiste en 27 fotocopias -imágenes fijas- en formato A4 y en blanco y negro, que hemos elaborado con materiales sencillos. Posteriormente escaneando las imágenes e insertándolas en un programa de edición (Adobe Premiere CS4) hemos añadido movimiento, formando una animación con escaso movimiento.

El proceso creativo detallado fue el siguiente:

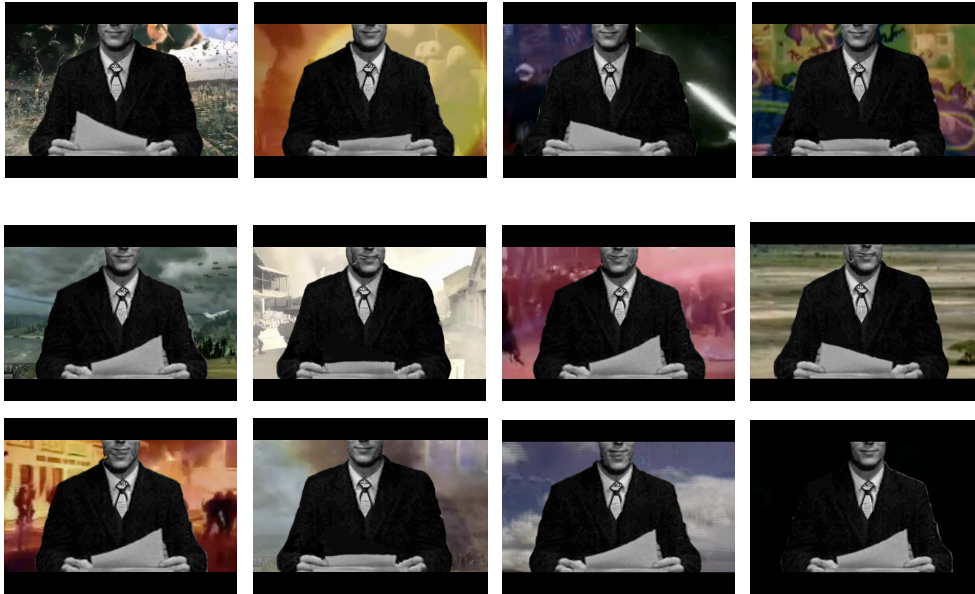
Fotografías y vídeo de la mujer que está durmiendo con una cámara.

Exportación de las fotos y fotogramas e impresión en blanco y negro.

Elaboración de las fotos impresas en papel con pocos colores y medios sencillos (tiza, carboncillo, lápiz).

Digitalización de las imágenes elaboradas.

El último paso fue añadir movimiento utilizando un programa de edición de imágenes y vídeo (Adobe Premiere CS4).



Telepresentador

Superficie de proyección: pantalla

Técnica: vídeo-*collage* digital

Duración: 4'7"

Materiales: vídeo, imágenes digitales

Software: Adobe Photoshop CS4, Adobe Premiere CS4

Referencias estéticas: Dada

Este vídeo ha surgido de la intención de insinuar la falta de variedad en la información que difunden los Medios de Comunicación. La pieza hace referencia a la nueva era televisiva, que consiste en telediarios que presentan informaciones constantemente y 24 horas por día.

Las imágenes que se presentan en los telediarios no se corresponden siempre con el contenido de la noticia, fabricando así una "verdad" que algunas veces poco tiene que ver con la realidad. En base a esta idea,

hemos creado un vídeo que consiste en combinar fragmentos de documentos de violencia, videojuegos bélicos e imágenes de documentales, todos ellos mezclados con la intención de provocar confusión. En primer plano aparece la silueta de un telepresentador, que repite los mismos movimientos como si fuera una marioneta.



Diario

Superficie de proyección: libreta

Técnica: animación bajo cámara

Duración: 4'20"

Materiales: carboncillo, papel, collage, elementos tipográficos

Software: Stop Motion Pro, Adobe Premiere CS4

Referencias estéticas: William Kentridge, Jonathan Hodgson, Phil Mulloy, Vuk Jevremovic

La animación *Diario* consiste en la combinación de letras e imágenes. En cada segmento, la palabra que se forma se convierte en una escena con afinidad simbólica a su contenido. El guión de esta animación nunca ha

sido concreto, sino que los sucesos son el resultado de la improvisación y parecen “escapar” aleatoriamente durante el proceso de escribir. La mayoría de los términos están escritos en griego, nuestra lengua nativa. Dado que la animación consiste en la idea de un diario personal, ha surgido la necesidad de utilizar la lengua más íntima y familiar. En este sentido, es interesante también el juego que añade el hecho de que el significado quede en cierta medida “oculto”, de cara a un espectador que no conoce el idioma, pero que puede adivinar su concepto por el contexto.

La producción de esta pieza ha sido fruto de la experimentación en el taller de animación, en el marco de la asignatura del máster *Animación: De la Idea a la Pantalla*.

Características técnicas y listado de materiales de la instalación

Recursos técnicos

4 listones de madera de tamaño 260 x 3 x 3 cm

2 listones de madera de tamaño 240 x 1.5 x 2 cm

8 soportes metálicos tipo ángulo de 10 x 10 cm

4 armellas metálicas con punta tipo tornillo

32 tornillos metálicos de un centímetro, de cabeza plana

20 cintas aislantes de 1 cm x 10 m

416 folios de papel de tamaño A4

10 metros de papel de metro blanco

cajas y cartones gruesos reciclados

8 rotuladores negros de grosor variable

5 metros de cuerda

2 mesas de media altura

1 espejo de tamaño 20 x 30 cm

Material audiovisual

3 proyectores

1 proyector panorámico

1 monitor panorámico con altavoces internos

5 reproductores de DVD

4 altavoces

Conclusiones-Reflexiones

A lo largo de esta investigación hemos presentado el marco conceptual y etapas del proceso de la práctica artística desarrollada en el Trabajo Final de Máster, cuyo fruto ha sido una instalación audiovisual. El proyecto desarrollado prácticamente en su totalidad a lo largo de este (durante) curso, sitúa sus raíces en las experiencias de la autora a lo largo de los años en los que ha ido habitando en las ciudades híbridas. El análisis conceptual que ocupa el primer capítulo de la investigación refleja una idea conflictiva, que encierra una confrontación, producto de la propia experiencia al visualizar la casa a partir de la dicotomía *refugio-prisión*. En paralelo, la revisión de distintas líneas teóricas, entre ellas la fenomenología y la filosofía, nos permitió enlazar los conceptos de *ciudad y casa* con la idea de *encierro y prisión*.

La investigación en el ámbito artístico, dado que permite una metodología flexible, nos dio la posibilidad de combinar recursos y fuentes diversas, con el propósito de producir una obra artística integral, que nos llevara a reflexionar sobre la hipótesis y el contexto planteados para la instalación audiovisual.

El proyecto hace referencia al espacio doméstico siempre dentro del ámbito urbano, Nuestro hábitat es el reflejo de nuestra sociedad, y la sociedad hoy en día se ve reflejada en su urbanización.

A continuación nos referimos de manera más precisa a los puntos que considerábamos de mayor relevancia, objetivos planteados desde el principio, y que hemos alcanzado con la realización del Trabajo Final de Máster:

- Podemos afirmar que hemos conseguido apoyar la idea conceptual de la obra, en la medida que ésta se refleja en la propia instalación. Se ha demostrado la hipótesis que apuntaba que el escenario doméstico puede

transformarse de refugio en lugar de encierro, gracias a la aportación de varios autores analizados, provenientes de distintas líneas teóricas.

- La retroalimentación entre la práctica artística y la investigación teórica, que fue parte de nuestra estrategia metodológica, ha sido enriquecedora para ambas partes, en beneficio del Trabajo Final de Máster.

- Hemos conseguido aproximarnos a la obra de artistas que tratan la misma temática y contexto, o utilizan la técnica y medios similares para investigar y producir su obra plástica. Nuestra obra se enriqueció con algunas producciones y técnicas desconocidas para nosotros hasta ahora.

- Comprobamos también, cómo una obra de arte puede posicionarse en un ámbito de crítica social, proyectando en el espectador una actitud más activa.

El punto donde confluyen las diferentes líneas de análisis se traduce en la experimentación artística. Comprobamos llegado este punto que:

- El artista-investigador del arte puede trabajar enriqueciendo su obra desde su propia experiencia.

- La instalación audiovisual es un medio artístico capaz de activar todos los sentidos del espectador, convirtiéndole en visitante y haciéndole partícipe de la obra. La obra que rodea a la persona e incluye la dimensión del tiempo, subraya esta perspectiva con el uso de medios audiovisuales, se vuelve en una obra integral, que puede ser capaz de borrar fronteras entre arte y vida.

- La animación, y más concretamente la animación experimental, puede ser parte o encarnarse en un proyecto artístico, ofreciendo una personal forma plástica y estética. Durante el desarrollo de esta investigación, y a través de nuestra propia práctica y experimentación con el medio hemos

llegado a la conclusión de que la animación es un medio de infinitas posibilidades plásticas, que puede formar parte de un proyecto artístico, con la misma fuerza de cualquier otro medio convencional, que ya está establecido en el mundo del arte. Añadiendo a la imagen sonido, movimiento y, en consecuencia, el sentido del tiempo. La animación es capaz de narrar historias y representar el profundo mundo de la imaginación, que con otro medio sería difícil sacar a la luz.

- La obra de arte puede existir con la intención de fomentar la actitud crítica. El espectador de una instalación audiovisual, puede “leer” una obra y hacerse crítico respecto a un fenómeno actual. Así como nuestra presencia en el arte experimental es una crítica al arte mismo, la producción de una obra puede ser crítica con la sociedad.

- Una obra que incluya gran diversidad de medios, al mismo tiempo que una importante carga conceptual, puede dar forma a un proyecto con capacidad para transmitir esas ideas.

- El uso y la experimentación para el artista en un medio nuevo, puede suponer un recurso enriquecedor para la obra plástica.

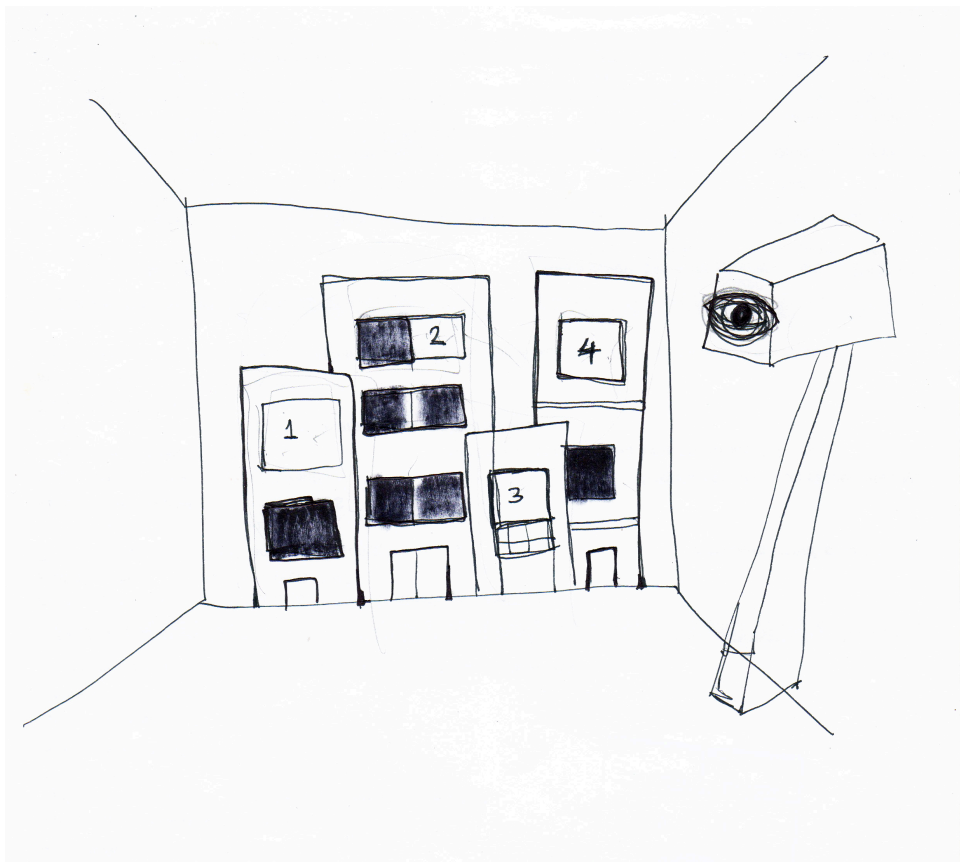
La investigación y la experimentación plástica en la producción artística es un viaje infinito. Cuando acaba, no cierra un proyecto, sino que abre líneas y nuevas posibilidades para la experimentación y la investigación. En el trabajo concreto, han surgido las ideas para la continuación del proyecto.

Hemos intentado abordar y analizar ciertas cuestiones que surgieron durante el proceso de investigación. Más que contestar a todas estas cuestiones, hemos llegado a generar nuevas, que nos dan pautas para el desarrollo de la investigación en el futuro. Como resultado de este

proceso de trabajo, ha surgido ya la idea para nuestra próxima obra, por lo que podemos afirmar que la investigación continúa.

En este punto decidimos cerrar este Trabajo Final de Máster, poniendo un límite-frontera a esta breve investigación, con una cita del filósofo Heidegger:

“La frontera, como decían los griegos, no es donde termina algo, sino aquello a partir de donde ese algo comienza a ser lo que es”.



Bibliografía

AMENDOLA, Giandomenico, *La ciudad postmoderna. Magia y miedo de la metrópolis contemporánea*, Madrid, Celeste, 2000

ARCHER, Michael et al, *Mona Hatoum*, London, Phaidon, 1997

BACHELARD, Gaston, *El aire y los sueños. Ensayo sobre la imaginación del movimiento*, Mexico, Fondo de Cultura Económica, 2ª reimpresión, 1986

----- *La poética del espacio*, México, Fondo de Cultura Económica, 1965

BAUDRILLAR, Jean, *Pantalla Total*, Barcelona, Anagrama, 2000

BAUMAN, Zygmunt, *Comunidad. En busca de seguridad en un mundo hostil*, Madrid, Siglo XXI, 2006

----- *Miedo Líquido. La sociedad contemporánea y sus temores*, Paidós Ibérica, 2007

BERGSON, Henri, *El pensamiento y lo moviente*, Madrid, Espasa Calpe, 1976

BIEDERMANN, Hans, *Diccionario de símbolos*, Barcelona, Paidós, 1996

BOLLNOW, Otto Friedrich, *Hombre y espacio*, Barcelona, Labor, 1969

BONET, Eugeni, "La instalación como ipermedio", en VVAA, *Media Culture*, Barcelona, Associació de Cultura Contemporània l'Angelot, 1995

BOURDIEU, Pierre, *Sobre la television*, Barcelona, Anagrama, 1997

BUENO, Antonio, "La visión panóptica", en *Lápiz. Revista Internacional de Arte*, num.237-238. Madrid, 2005

CALVINO, Italo, *Las ciudades invisibles*, Madrid, Siruela, 2000

CEBALLOS CRISTOBAL, Ana: *La casa como espacio cartográfico de intimidad, mecanografiado*, (por atención del autor), Valencia, Universidad Politécnica de Valencia, 2007

CHUECA GOITIA, Fernando, *Breve historia del urbanismo*, Madrid, Alianza, 1998

CORTES, José Miguel, *La ciudad cautiva: Control y vigilancia en el espacio urbano*, Madrid, Akal, 2010

----- "Malas Calles" en la VVAA, *Malas Calles*, Valencia, IVAM, 2010

----- *Políticas del espacio. Arquitectura, género y control social*, Madrid, Akal, 2006

CRANG, Mike, THRIFT, Nigel, *Thinking Space*, London, Routledge, 2000

DUBUFFET, Jean, *Biografía a paso de carga*, Madrid, Síntesis D.L., 2004

EAGLETON, Terry, *Terror Sagrado. La cultura del terror en la historia*, Madrid, Editorial Complutense, 2007

FOUCAULT, Michel, *Estrategias de Poder*, Barcelona, Paidós Ibérica, 1999

----- *Seguridad, territorio y población. Curso del Collège de France (1977-1978)*, Madrid, Akal, 2008

----- *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*, Madrid, Siglo XXI, 1988

GIANNETI, Claudia, "Las múltiples dimensiones en el arte de la instalación", *Lápiz. Revista Internacional de Arte*, núm.105, Madrid, 1994

GIMÉNEZ FONT, Pablo, "El miedo a la ciudad oscura. Los primeros proyectos de alumbrado público en las ciudades valencianas y catalanas", en *La ciudad y el miedo*, VII Coloquio de Geografía Urbana, Barcelona, 2004

HEIDEGGER, Martin, "Construir, habitar, pensar", en *Conferencias y artículos*, Barcelona, Ediciones del Serbal, 2001

HUBBARD, Phil, et al, *Key Thinkers on Space and Place*, London, Sage, 2008

JOULE, Andy, "La paradoja del tiempo en animación", *Con A de animación*, no 1 febrero 2011

KENNEDY, Declan, KENNEDY, Margrit, *La ciudad interior*, Barcelona, Gustavo Gili, 1978

KRAUSS, Rosalind, "The Rock: William Kentridge's Drawings for projection", VVAA, *The Sharpest Point: animation at the end of cinema*, YYZ Books, Canada, 2005

LARRAÑAGA, Josu, *Instalaciones*, Madrid, Nerea, 2001

LEFEBVRE, Henri, *Espacio y política: el derecho a la ciudad II*, Barcelona, Península, 1976

LLORET, Carmen, et al, *Cortografía. Animación*, Madrid, Fundación Autor, 2004

MARTIN, Maria, *Espacio interior*, Madrid, Comunidad de Madrid Consejería de Cultura y Deportes, 2006

MONTEYS, Xavier, FUERTES, Pere, *Casa collage. Un ensayo sobre la arquitectura de la casa*, Barcelona, Editorial Gustav Gili, 2001

NAREDO, Molero Maria, "Seguridad urbana y miedo al crimen", *Revista de la Universidad Bolivariana*, vol. 1, num.2, Santiago de Chile, 2001

PARODI, Anibal, *Puertas Adentro: Interioridad y espacio Doméstico en el Siglo XX*, Barcelona, UPC, 2005

PÉREC, Georges. *Especies de espacios*, Barcelona, Montesinos, 2004

PERULLI, Paolo, *Atlas metropolitano. El cambio social en las grandes ciudades*, Madrid, Alianza, 1995

PILLING, Jayne, *Women & Animation: a compedium*, Gran Bretaña, British Film Institute, 1992

PRECIADO, Beatriz, *Pornotopía*, Anagrama, Barcelona, 2010

REVILLA, Federico, *Diccionario de iconografía*, Madrid, Cátedra, 1990

RYBCZYNSKI, Witold, *La casa: historia de una idea*, Madrid, Nerea, 1997-1999

SENNET, Richard, *Carne y piedra. El cuerpo y la ciudad en la civilización occidental*, Alianza, Madrid, 1997

SOBARZO, Mario, "Excurso a partir de la nocturnidad cívica", en *Estéticas de la intemperie: lecturas y acción en el espacio público*, Universidad de Chile, Facultad de Artes, 2009

TEJEDA, Isabel, GARCIA ALVAREZ, Antonio, *La escultura como lugar*, editorial de la UPV, 2006

TODOROV, Tzvetan, *El miedo a los bárbaros*, Barcelona, Círculo de lectores, 2008

URRUTIA, Victor, "La ciudad como sistema socio-espacial y comunidad política", en *Para comprender qué es la ciudad: Teorías sociales*, Pamplona, Editorial Verbo Divino, 1999

UZCATEGUI JUDIT, Araújo, *El imaginario de la casa en cinco artistas contemporáneas: Remedios Varo, Louise Bourgeois, Marjetica Potrč, Doris Salcedo y Sydía Reyes*, Madrid, Eutelequia, 2011

VIRILIO, Paul, *Ciudad Pánico: el afuera comienza aquí*, Buenos Aires, Libros del Zorzal, 2006

----- *La ciudad sobreexpuesta*, Siglo XX, 1991

----- *El procedimiento silencio*, Paidós, 2002

VVAA, *Big Brother: Architecture and Surveillance*, Athens, National Museum of Contemporary Art, 2002

VVAA, *Ciudad Invadida*, Valencia, Editorial UPV, 2006

VVAA, *Eulàlia Valldosera: obres 1990-2000*, Barcelona, Fundació Antonio Tapies, 2000

VVAA, *Fantastic Politics. Art in Times of Crisis*, Oslo, Nasjonalmuseet for Kunst, Arkitektur og Design, 2006

VVAA, *Geopolíticas de la animación*, Sevilla, Consejería de Cultura, Fundación Marco, 2007

VVAA, *Histoires Animades*, Barcelona, Fundació la Caixa y Estudio Nacional de Arte Contemporáneo Le Fresnoy, 2006

VVAA, *La casa, il corpo, il cuore*, Viena, Museum Moderner Kunst Stiftung Ludwig Wien, 1999

VVAA, *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas sobre la ciudad*, Barcelona, Museu d'Art Contemporani de Barcelona, 1996

VVAA, *Vitamin D: new perspectives in drawing*, London, Phaidon, 2005

VVAA, *William Kentridge*, Exposición, Barcelona, MACBA, 1999

Zeiger Mimi, “Conforts, Crisis and the Rise of DIY Urbanism”, en *Sentient city*, ubiquitous computing, architecture, and the future of urban space”, New York, Architectural League of New York, 2011

Fuentes en línea

ARTIUM, “Mona Hatoum en España”, [en línea], Biblioteca y Centro de Documentación, <http://catalogo.artium.org/dossieres/1/mona-hatoum/obra/mona-hatoum-en-espana>, [consultado en 10 de junio de 2011]

AWN Animation World Network, Publicado en 8th International Festival of Animated Film, Stuttgart p.111 [en línea].

<http://www.awn.com/gallery/mulloy/index.html> [consultado en 7 de mayo de 2011]

BROOK, Pete, *Prision Photography*, Entrevista al artista, 2009 [en línea]. <http://prisonphotography.wordpress.com/2009/04/23/interview-jurgen-chillzellen/> [consultado en 8 de julio de 2011]

Designboom, Casa de cultura del diseño. Publicación independiente dedicada al diseño, arquitectura, arte, fotografía y grafica, [en línea]. <http://www.designboom.com/weblog/cat/10/view/10616/luise-valdes-cardboard-house.html> [consultado en 10 de junio de 2011]

El continente perdido, explorando el arte y la historia de la animación británica, “The films of Petra Freeman” [en línea]. <http://ukanimation.blogspot.com/2010/06/films-of-petra-freeman.html> [consultado en 21 de julio de 2011]

ELLIOTT, Marian, “William Kentridge”, [en línea]. 2010, www.capegateway.gov.za, [consultado en 10 de junio de 2011]

LEONI-FIGINI, “Margherita, L’oeuvre et son Espace”, [en línea], <http://www.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-oeuvre-espace/ENS-oeuvre-espace.htm#paysages> [consultado en 10 de julio de 2011]

FURNISS, Maureen, “Animation World Magazine”, [en línea], publicación 5.9,2000 <http://www.awn.com/mag/issue5.09/5.09pages/5.09festival.php3>

HUNDERTWASSER, Friedensreich, "Mould Manifesto against Rationalism in Architecture", [en línea]. 1958, http://www.hundertwasser.at/english/texts/philo_verschimmelungsmanifest.php 1958, [consultado en 20 de mayo de 2011]

HUTAK, Michael, "Mona Hatoum: Exile from main street", en Hutak, [en línea]. 2005, <http://www.hutak.com>, [consultado en 10 de marzo de 2011].

JIMENEZ, José, "Eulalia Valdoserá. Hay que cerrar los ojos" [en línea]. <http://www.elmundo.es/cultura/arteXXI/eulalia/criticaeulalia.html> [consultado en 10 de julio de 2011]

National Filmboard of Canada [en línea]. <http://films.onf.ca/tragicstory/team.php?id=0&lg=en> [consultado en 15 de junio de 2011]

PIQUER, Isabel, "William Kentridge" [en línea], 2010, <http://m.publico.es/297385> [consultado en 12 de junio de 2011]

SFMOMA, "William Kentridge on his characters", [en línea]. 2009, <http://www.sfmoma.org/explore/multimedia/videos/357> [consultado en 17 de junio de 2011]

WEBB, Jen, "William Kentridge. "A beacon against forgetting", [en línea]. 2003, www.anu.edu.au/hrc/research/WtoS/Webb.pdf, [consultado en 10 de junio de 2011]

WHITE CUBE, "Mona Hatoum", [en línea]. <http://www.whitecube.com/artists/hatoum/> [consultado en 26 de febrero de 2011]

Αθήνα ανοχυρωτη πόλη (Atenas ciudad sin fortificación), [en línea]. Salónica, Urban anarchy, 2010, <http://www.urbananarchy.gr> [consultado en 21 de enero de 2011]

Filmografía

CARPENTER, John, *Escape from New York*,

CARPENTER, John, *They Live*, 1988

GILLIAM, Terry, *Brazil*, 1985, Gran Bretaña, 131 min.

GODARD, Jean-Luc, *Alphaville*, 1965

KUBRICK, Stanley, *A Clockwork Orange*, 1971

LANG, Fritz, *Metropolis*, 1927, Alemania, 153 min.

LINKLATER, Richard, *A Scanner Darkly*, 2006

PROYAS, Alex, *Dark City*, 1998, 97 min.

RADFORD, Michael, *Nineteen Eighty-Four*, 1984

SCOTT, Ridley, *Blade Runner*, 1982, USA, 112 min.

SAPIR, Esteban, *La Antena*, 2007, Argentina,

TATI, Jacques, *Play Time* 1967, Francia, 115 min.

TRUFFAUT, Francois, *Fahrenheit 451*, 1966, min.

WEIR, Peter, *Truman Show*, 1998

Cortometrajes – Animación

William Kentridge

“Johannesburg: 2nd Greatest City After Paris”, 1989

“Monument”, 1990

“Mine”, 1991

“Sobriety, Obesity & growing old”, 1991

“Felix in Exile”, 1994

“History of the Main Complaint”, 1996

“Weighing and Wanting”, 1998

“Automatic Writing”, 2003

“Tide table”, 2003

Petra Freeman

Jumping Joan, 1994, 8 min.,

http://www.animateprojects.org/films/by_date/1991_1994/jumping

Tad's Nest, 2009, 5 min.

http://www.animateprojects.org/films/by_date/2009/tads_nest

The Mill, 1992, 8 min. <http://www.youtube.com/watch?v=KLJd6aLckqo>

Caroline Leaf

The Metamorphosis of Mr. Samsa, 1977, 10 min.

<http://vimeo.com/13318209>

The Owl Who Married a Goose: An Eskimo Legend, 1974, 7 min.
<http://www.youtube.com/watch?v=fusYZ7eIhps&feature=related>

Two Sisters, 1991, 10 min. http://www.nfb.ca/film/two_sisters

The Street, 1976, 10 min. http://www.nfb.ca/film/The_Street

Phil Mulloy

Intolerance, 2000, 11 min.

http://www.dailymotion.com/video/x62yc0_intolerancia-phil-mulloy_shortfilms

Cowboys, 1991, 6x3 min.

<http://www.youtube.com/watch?v=WZM5katwQtE>

The History of the World, 1994, (serie de 133 episodios)

http://www.dailymotion.com/video/x5orr1_phil-mulloy-the-history-of-the-world_news

The Wind of Changes, 1996, 15 min.

<http://www.tudou.com/programs/view/ZdHQxrawWkS/>

Jonathan Hodgson

Camouflage, 2001, 8 min., <http://www.hodgsonfilms.com/film.php?id=39>

Doomsday Clock, 1987, 9 min,

<http://www.hodgsonfilms.com/film.php?id=121>

Feeling My Way, 1997, 6 min.,

<http://www.hodgsonfilms.com/film.php?id=40>

The Man with the Beautiful Eyes, 2000, 6 min.,
<http://www.hodgsonfilms.com/film.php?id=22>

Vuk Jevremovic

Diary, 2000, 10 min.

<http://www.youtube.com/watch?v=bzhUi40rJuY&feature=related>

Eon, 1994, 9 min. http://www.youtube.com/watch?v=_54GZ-KArNA&feature=related

Patience of the Memory 2009, 6 min.

<http://www.youtube.com/watch?v=DbBy-GvXBiQ>

Zbigniew Rybczynski

Nowa książka (Libro Nuevo), 1975, 10 min.

<http://www.youtube.com/watch?v=yz6-xxgq1fQ&feature=related>

Tango, 1980, 8 min.

<http://www.tudou.com/programs/view/S3DDC5BeV04/>

Piotr Dumala

Franz Kafka, 1992, 15 min.

<http://www.youtube.com/watch?v=NnrZolABpxA>

Sciany, 1988, 8 min.

<http://www.youtube.com/watch?v=6p5H3oTpbb0>

Documentales- Entrevistas

Art 21, "*William Kentridge: anything is possible*", [en línea], 2010, <http://www.pbs.org/art21/specials/anythingispossible/watch-now/> [consultado en 17 de junio de 2011]

El país de las cárceles, USA, National Geographic, 2007

Metrópolis, *Eulalia Valldosera*, [en línea], <http://www.rtve.es/alcarta/videos/metropolis/metropolis-eulalia-valldosera/521110/> [consultado en 2 de julio de 2011]

Metrópolis, *ATOPÍA. Arte y ciudad en el siglo, [en línea], XXI* <http://www.rtve.es/television/20101213/atopia-arte-ciudad-siglo-xxi/385996.shtml> [consultado en 2 de julio de 2011]

Entrevista con Caroline Leaf, [en línea], <http://www.filmmandscissors.com/?tag=caroline-leaf> [consultado en 12 de abril de 2011]

Metrópolis, *Mona Hatoum* [en línea], <http://www.rtve.es/alcarta/videos/programa/metropolis-mona-hatoum/1071615/> [consultado en 2 de julio de 2011]

Vida urbana. Premio o castigo, tve, 2007

BEKA, Ila, LEMOINE, Louise, *Koolhass Houselife*, 2008

Enlaces de interes vinculados al proyecto

<http://www.animateprojects.org>

<http://www.dubuffet.com>

<http://issuu.com/andreas.pap/docs/city.in.the.city>

<http://www.hundertwasser.at/english/texts/philovverschimmelungsmanifest.php>

http://www.laeditorialvirtual.com.ar/pages/heidegger/heidegger_construirhabitarpensar.htm

<http://www.philmulloy.com/>

<http://www.awn.com/gallery/mulloy/index.html>

<http://www.fpsmagazine.com/podcast/2006/03/podcast-001-phil-mulloy.php>

http://www.animac.info/animac_2002/eng/animac_magazine01.asp

http://femfilm.ca/director_search.php?director=caroline-leaf&lang=e

<http://www.trickywomen.at/en/festival/programme/caroline-leaf/>

<http://tiff.net/CANADIANFILMENCYCLOPEDIA/content/bios/caroline-leaf>







<http://www3.nfb.ca/animation/objanim/en/filmmakers/Caroline-Leaf/biography.php>

<http://thedesigninspiration.com/articles/incredible-paper-world-objects-by-luise-valdes/>





<http://www.hok.no/dubuffet-as-architect.4870406-30549.html>





http://www.juergenhill.com/photography/zellen/about_zellen.htm

Referencia de las Imágenes

IMAGEN	Fig.	Pág.	TÍTULO	AUTOR	FUENTE
	1.	27	<i>Brazil, 1985</i>	GILIAM, Terry	CuriousLee, http://www.visuallee.com/weblog/2001_07_01_archive.html
	2.	36	<i>Dark City, 1998</i>	PROYAS, Alex	Fotograma de la película
	3a.	36	<i>Blade Runner, 1982</i>	SCOT, Riedley	Fotograma de la película
	3b.	36	<i>Blade Runner, 1982</i>	SCOT, Riedley	SCEENRANT http://screenrant.com/ridley-scotts-blade-runner-project-update-sandy-128615/
	4.	40	<i>They Live, 1988</i>	CARPENTER, John	MUSICIANS FOR FREEDOM http://musicians4freedom.com/2011/02/13/john-carpenter-composed-the-music-for-his-cult-classic-they-live/
	5.	42	<i>Farhenight 451, 1966</i>	TRUFFAUT, Francois,	Fotograma de la película
	6.	48	<i>Web Bed, 2002</i>	HATOUM, Mona	32 Days Remaining http://sleuth.wordpress.com/2007/12/03/disability-rights-and-wrongs-mona-hatoum/

	7.	48	<i>Paravent, 2008</i>	HATOUM, Mona	MONOSCOPE http://www.monoscope.com/category/industrial_design/page/3/
	8.	48	<i>Daybed, 2008</i>	HATOUM, Mona	A 212 ART http://www.a212.com/2009/04/art-arabian-artists-4.html
 	9.	48	<i>Homebound, 2000</i>	HATOUM, Mona	UNIVERSES IN UNIVERSE http://www.universes-in-universe.de/car/documenta/11/frid/e-hatoum-zoom3.htm
	10.	49	<i>Huis Clos</i>	HATOUM, Mona	TELEFONICA http://www.telefonica.net/web2/da2/mona.html
	11.	50	<i>Cage-à-deux, 2002</i>	HATOUM, Mona	TAXI AROUND THE ART http://blog.taxiartmagazine.com/2011/02/mona-hatoum-premio-joan-miro-2011/
	12.	51	<i>Provisional Home, 1999</i>	VALLDOSERA, Eulàlia	Canal Patrimonio http://www.canalpatrimonio.com/es/noticias/?iddoc=50724
	13.	52	<i>The Dining-Room: the Figure of the Mother, 1994-95</i>	VALLDOSERA, Eulàlia	Witte de With Center for Contemporary Art http://www.wdw.nl/event/eulalia-valldosera/

	14.a		<i>Jardin d'hiver</i> , 1968-1970	DUBUFFET, Jean	Dubuffet Fondation http://www.dubuffetfondation.com/sculptures/jardin.htm
	14.b	53	<i>Jardin d'hiver</i> , 1968-1970	DUBUFFET, Jean	PBS NEWSHOUR http://www.pbs.org/newshour/art/blog/2011/04/thursdays-art-notes-67.html
	15	55	<i>Casa de Cartón</i>	VALDEZ, Luise	Pinterest http://pinterest.com/pin/219309/
	16.	56	<i>La Chambre</i>	BLANQUET, Stephane	Altertoys, http://altertoys.virtuaboard.com/t4357-illustration-stephane-blanquet
	17.	58	<i>Zullen</i> , 2007	CHILL, Juergen	Prison Photography http://prisonphotography.wordpress.com/2009/04/23/interview-juergen-chill-zellen/
	18.	62	<i>Stereoscope</i> , 1998-1999	KENTRIDGE, William	SFMOMA http://www.sfmoma.org/exhib_events/exhibitions/380
	19.	64	<i>Ubu Tells the Truth</i> , 1996	KENTRIDGE, William	SFMOMA http://www.sfmoma.org/exhib_events/exhibitions/380
	20.	68	<i>The Mill</i>	FREEMAN, Petra	The Lost Continent http://ukanimation.blogspot.com/2010/06/films-of-petra-freeman.html

	21.	68	<i>Jumping Joan</i>	FREEMAN, Petra	The Lost Continent http://ukanimation.blogspot.com/2010/06/films-of-petra-freeman.html
	22.	69	<i>Wind of Changes</i>	MULLOY, Phil	Fotograma de la película
	23.	70	<i>Historia trágica con final feliz</i>	PESSOA, Regina	Ciclope http://www.ciclopefilmes.com/intro-ciclope-filmes
	24.	71	<i>The Metamorphosis of Mr. Samsa</i>	LEAF, Caroline	Cinecouch-Short Films Study http://cinecouch.com/top250_3.html

