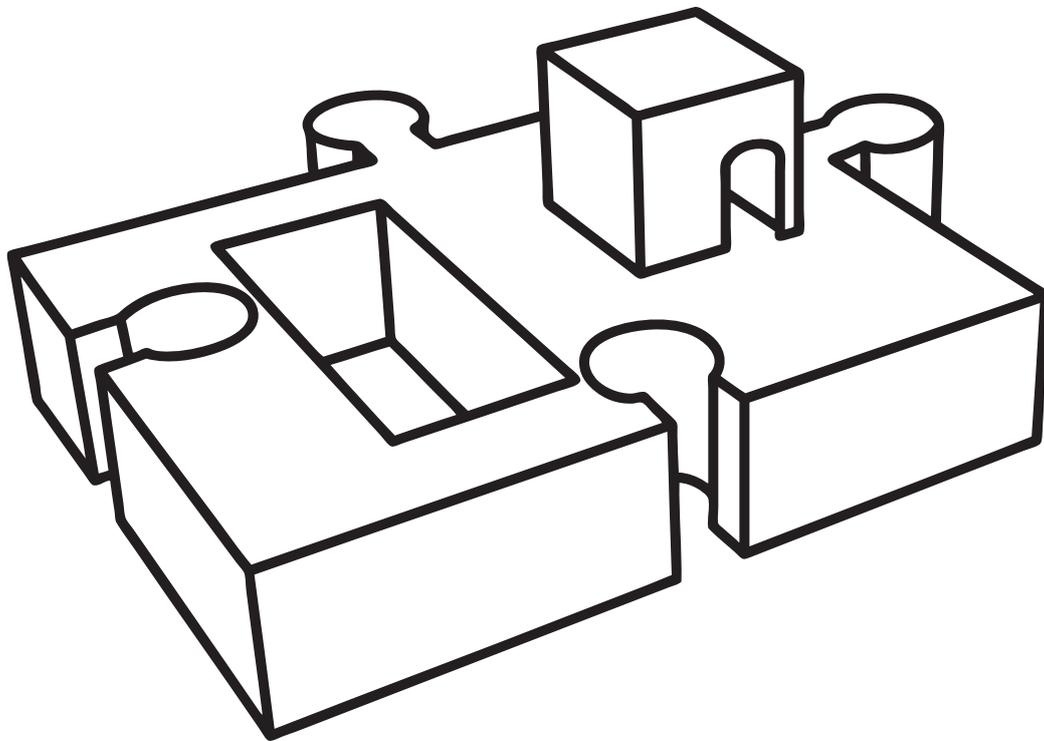


**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**



Título: “DISTOPÍAS CONTEMPORÁNEAS, LA CIUDAD DE NOÉ”

**Autor: Alejandro Bonnet de León
Nombre del Director: José Francisco Romero Gómez
Tipología 4**

VALENCIA, JUNIO DE 2012



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

APA
MÁSTER OFICIAL
EN PRODUCCIÓN
ARTÍSTICA

“DISTOPÍAS CONTEMPORÁNEAS, LA CIUDAD DE NOÉ”

Alejandro Bonnet de León

ÍNDICE

1.-INTRODUCCIÓN.....	4
1.1-OBJETIVOS.....	5
1.1.1-OBJETIVOS GENERALES.....	5
1.1.2-OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	6
1.2-METODOLOGÍA.....	7
2.- CONCEPTOS Y REFERENCIAS ARQUITECTÓNICAS.....	8
2.1-INTRODUCCIÓN AL CONTEXTO SOCIO-POLÍTICO Y AMBIENTAL ASOCIADO AL URBANISMO ACTUAL.....	8
2.2-CONCEPTOS ESPECÍFICOS.....	12
2.2.1-DISTOPÍA.....	13
2.2.1.1-DISTOPÍAS LITERARIAS.....	13
2.2.1.2-DISTOPÍAS CINEMATOGRAFICAS.....	14
2.2.1.3-DISTOPÍAS Y VIDEOJUEGOS.....	15
2.3- UTOPÍA/DISTOPÍAS EN LAS ARTES PLÁSTICAS Y LA ARQUITECTURA.....	15
2.3.1 LA HOMOGENEIZACIÓN: DISTOPÍA DE LA IGUALDAD.....	15
2.3.2 NEW URBANISM.....	16
2.3.3 LO FLUIDO: movimiento constante (de la metáfora a la realidad).....	17
3.- REFERENTES Y PROYECTOS ACTUALES EN LA ARQUITECTURA...	19
3.1- REFERENTES ARQUITECTÓNICOS.....	19
3.2- PROYECTOS ACTUALES.....	21
3.3- REFERENTES PLÁSTICOS.....	24
3.4- REFERENTES CURRICULARES.....	30
4- DISTOPÍAS CONTEMPORÁNEAS, LA CIUDAD DE NOÉ.....	33
4.1-INTRODUCCIÓN.....	33
4.2- PROYECTO.....	36
4.3- ANÁLISIS DEL PROYECTO, “Distopías contemporáneas, la ciudad de Noé”	39
4.3.1- MODUS OPERANDI.....	39
4.3.2- LA CIUDAD DE NOÉ.....	40
4.3.3- MEMENTO MORI	43
4.3.4- THE YELLOW SUBMARINE.....	45
4.3.5- CENTRO DE CONTROL.....	47
5.-CONCLUSIONES.....	49
6.-PRESUPUESTO.....	50
7.- BIBLIOGRAFÍA.....	51

1.-INTRODUCCIÓN

En el presente Proyecto Final de Máster, inscrito dentro de la tipología 4, presentamos el trabajo titulado: **“Distopías contemporáneas, La ciudad de Noé”**, una propuesta expositiva realizada para el espacio Mesón de Morella, por Alejandro Bonnet de León, tutorando del Dr. José Francisco Romero Gómez.

El conjunto expositivo que hemos desarrollado durante el MPA, parte de las inquietudes personales relacionadas con el medio ambiente y la forma que con él nos relacionamos como especie. Narrado como distopía, este PFM se compone de un conjunto de cinco obras que nos acercan de manera irónica, a una hipotética sociedad futura, resultante de las malas prácticas constructivas llevadas a cabo, en el seno del capitalismo más agresivo, por el ser humano.

Este proyecto se presenta como una distopía relacionada con los contextos urbanos, el espacio marítimo y la ecología, aludiendo a la masificación urbanística, al decrecimiento y desaparición de los espacios naturales y a la hegemonía de las grandes multinacionales.

La elaboración del corpus teórico ha sido fruto del análisis, la reflexión y la documentación recogida acerca del tema citado, tal y como se expone en el capítulo 2.

The New Babylon, (Constant), Plugging city, (la ciudad móvil del grupo Archigram) y los proyectos arquitectónicos en los contextos marítimos, constituyen los referentes más importantes relacionados con esta propuesta y, desde la teoría, las reflexiones de Rem Koolhaas y de Marcus Novak, suponen otro punto de partida.

Tal y como se puede ver en este segundo capítulo, nuestro campo de investigación considera también la obra de algunos creadores que nos presenta la ciudad como paradigma, sea cual sea su aproximación conceptual, y todos ellos, conforman la cartografía en la que se inscribe nuestro proyecto.

Estos referentes se amplían, en primera instancia, con aquellos que provienen de la literatura, el cine y los vídeo juegos y señalan la diversidad de recursos formales y conceptuales empleados en nuestro proceso constructivo, en el que, por otro lado, la continua búsqueda de nuevas posibilidades creativas, nos lleva a investigar con los distintos materiales utilizados.

En el cuarto capítulo, analizamos cada una de las piezas que constituye nuestro proyecto, objetos asociados al mundo del juguete y la miniatura, realizados con materiales tradicionalmente utilizados en la escultura contemporánea como el hormigón y la madera.

De esta manera, hemos elaborado el proyecto expositivo inédito, “**Distopías contemporáneas, La ciudad de Noé**” que, como hemos dicho, consta de cinco obras:

- **Modus operandi:** proyecto de ciudad global. Pieza de hormigón sobre la que se proyecta un audiovisual con los contenidos que explican el desarrollo del proyecto.
- **La ciudad de Noé:** serie de 6 piezas flotantes construidas con hormigón, hierro y bronce.
- **The yellow submarines:** serie de 4 submarinos tallados en madera.
- **Memento Mori:** Un Globo terráqueo de hormigón y hierro.
- **Centro de control:** Stand publicitario en el que se desentrañan algunas partes del proyecto.

En los distintos Anexos en formato digital que se adjuntan en el CD, (ANEXO 1, Técnicas y procesos, ANEXO 2, Bocetos y estudio de materiales, ANEXO 3 Exposiciones realizadas), realizamos un recorrido pormenorizado por los procesos y actividades desarrolladas durante el curso, donde queda constancia del aprovechamiento de los contenidos e infraestructuras de las distintas asignaturas optativas seleccionadas dentro del MPA, las cuales, nos han ayudado a profundizar en los procedimientos creativos y en sus resultados.

Los trabajos resultantes de esta investigación han sido expuestos en cuatro exhibiciones distintas:

- “**Pedra y Fusta**”, Valencia 2011.
- “**Persiguiendo una idea**”, Valencia 2011.
- “**Distopías Contemporáneas, La ciudad de Noé**”, Valencia 2011.
- “**Selecta 2012**”, Valencia 2012.

1.1-OBJETIVOS

Partiendo de la hipótesis: “*La ciudad como elemento colonizador, es capaz de recubrir por completo la superficie del globo terráqueo, sirviéndose de los distintos avances tecnológicos y materiales*”, comenzamos nuestra investigación, estipulando de entrada una serie de objetivos generales y otra de objetivos específicos:

1.1.1-OBJETIVOS GENERALES

Elaborar un proyecto expositivo de carácter escultórico, inscrito dentro de la tipología 4.

Acotar nuestro campo de acción con el fin de posibilitar un proyecto compacto y coherente tanto práctica como teóricamente.

Aprovechar las asignaturas seleccionadas en el MPA, para elaborar el marco conceptual de nuestro trabajo teórico, y realizar las pruebas que la parte práctica precise.

Sistematizar aquella información pertinente a nuestro campo de interés, dividiéndola en dos categorías diferenciadas, la base conceptual y el desarrollo técnico.

Explorar las variadas posibilidades constructivas a través del aprendizaje y la práctica, para lograr una familiarización con las distintas técnicas susceptibles de ser empleadas en nuestro proceso artístico.

Valorar los resultados fruto de los diversos ensayos, con el fin de lograr una perfecta adecuación entre técnica, material y concepto.

Sintetizar toda la información y experiencia obtenida, en un conjunto expositivo que exprese la hipótesis planteada.

1.1.2-OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Teóricos:

Analizar las distintas características de la sociedad contemporánea, para que éstas nos sirvan como punto de partida de la creación del proyecto y crear un ámbito de reflexión/diálogo permanente con la obra.

Sintetizar de forma coherente algunos de los estereotipos asociados a la arquitectura de las culturas contemporáneas, que nos permitan recrear una serie de espacios verosímiles y adaptables a prácticamente cualquier lugar de la tierra.

Asimilar desde el campo de la escultura nociones tales como: cambio climático, globalización, superpoblación..., traduciéndolas a elementos físicos, que señalen estos conceptos, dentro de una propuesta expositiva.

Prácticos:

Crear un conjunto de obras que desde la ironía, puedan provocar una reflexión sobre temas ecológicos y urbanísticos en la que quede patente los objetivos anteriormente citados, y cuya finalidad radica en la adecuación de las formas y materiales a la temática propuesta.

Investigar sobre el comportamiento y la relación entre los distintos materiales susceptibles de ser empleados, con el fin de hallar una coherencia física y formal entre ellos, recurriendo en caso necesario, a alteraciones, mezclas o subversiones de los mismos.

Convertir el trabajo artístico en un medio que permita mostrar metafóricamente nuestras realidades cercanas, logrando alcanzar mediante el lenguaje empleado, una interacción con el observador.

Elaborar el comienzo de una propuesta que tendrá continuidad con trabajos posteriores.

1.2- METODOLOGÍA

La metodología que hemos llevado a cabo en el proceso de este trabajo, consta de varias fases:

1. Consulta y recopilación de documentación.
2. Clasificación y análisis de la información.
3. Realización de una propuesta personal.

1 • Consulta y recopilación de documentación.

Durante este periodo, realizamos una recopilación de información de distintas fuentes. Inicialmente recurrimos a Internet, pero dada la gran cantidad de datos sin cotejar a la que tuvimos acceso, decidimos cribar y ser más precisos en nuestra búsqueda.

Dentro de estos autores, destacamos la relevancia del ensayo de Carlos García Vázquez, *Ciudad Hojaldre*, visiones urbanas del siglo XXI. Un texto que inicialmente nos ha ayudado a situar el contenido del proyecto y sus fronteras, sirviendo posteriormente de guía referencial a la hora de encontrar y contraponer nuevos autores distinguidos en la materia.

Recurrimos a bibliotecas especializadas para acceder a libros y catálogos relevantes dentro de nuestra investigación. También nos hicimos con aquellos textos de interés para nuestro trabajo, que se encuentran escaneados en la red, tras cotejarlos con los editados en papel.

Recurrimos a la base de datos de los proyectos presentados en años anteriores para familiarizarnos con las nociones básicas de estos PFM.

De la asistencia a distintas conferencias relacionadas con nuestro trabajo tales como:

- “UR_VERSITAT. *Prácticas espaciales: investigaciones culturales sobre el territorio y el espacio social*”. UPV.

- “LA IMAGEN MUNDIALIZADA. *¿Una Iconicidad Global?*” MUVIM.

- “EI I CONGRESO INTERNACIONAL ARTE Y ENTORNO. *La ciudad sentida. Arte, entorno y sostenibilidad*” UPV, hemos escuchado de primera mano la actualidad de nuestra temática, aprovechando todos aquellos datos que de las mismas se extrajeron.

2 • Clasificación y análisis de la información.

Con el fin de tener un mejor acceso a la información que íbamos obteniendo, creamos una serie de carpetas digitales en las que comenzamos a clasificar la información acumulada, dividiéndola entre artistas, referentes, textos...

Una vez ordenada toda la información relevante para nuestro trabajo, comenzamos tejer conceptualmente nuestra propuesta, la cual se articulará a partir de este momento, a la vez que la parte práctica.

3 • Realización de una propuesta personal.

Tras asimilar la información pertinente, definimos el marco teórico de nuestro proyecto final de Máster y encauzamos todos nuestros esfuerzos, en ejecutar la parte práctica en las distintas asignaturas del postgrado, aprovechando la magnífica infraestructura y dotación de los talleres, realizando un proyecto multidisciplinar, en el que usamos distintos materiales y medios tecnológicos.

2.- CONCEPTOS Y REFERENCIAS ARQUITECTÓNICAS

2.1-INTRODUCCIÓN AL CONTEXTO SOCIO-POLÍTICO Y AMBIENTAL ASOCIADO AL URBANISMO ACTUAL

La industrialización y los procesos de migración a los núcleos urbanos, han provocado un cambio sin precedentes en la estructura de los mismos y en su administración. Este crecimiento demográfico urbano, ha generado una demanda exponencial de espacio vital, que ha dado como resultado una suburbanización, una densificación y una superpoblación de los territorios.



Kentlands, Gaithersburg, Maryland.

Hoy en día estos fenómenos se han globalizado, consumiendo, cada vez más espacio y recursos, con el consecuente deterioro del medio ambiente. La preocupación ante estos efectos por parte de las grandes estructuras políticas mundiales se ahoga en un sinfín de tratados y protocolos no vinculantes como el de Kioto, mientras el proceso global sigue su inexorable camino.

Como John Gray expone en su libro, *“Tecnología, progreso y el impacto humano sobre la Tierra”* :

“Nuestra población, ..., es de 6.500 millones de personas y aumentará, según dicen, un 50% en los próximos cincuenta años hasta alcanzar los 9.000 millones... No creo que sea posible sostener a toda una población de 9.000 millones de seres humanos a base de molinos de viento y agricultura orgánica¹.” Dicho incremento de la población, supondrá un aumento de las emisiones contaminantes, con el consecuente deterioro medioambiental.

Por otro lado, las islas Maldivas, con una cota máxima inferior a los 2 metros de altura en alguna de ellas, se encuentran en una delicada situación dado el incremento actual y

¹ GRAY, John. *Tecnología, progreso y el impacto humano sobre la Tierra*. Edit. Katz. Buenos Aires.2008 (pág. 32 y 33.)

constante del nivel del mar. Este fenómeno que popularmente tendemos a llamar cambio climático, según Gray, es un fenómeno irreversible dada la duración y la magnitud de los vertidos contaminantes y por ello sentencia:

*“...si tratamos de evitar lo que no puede evitarse y no empleamos nuestros recursos en asegurar nuestros suministros de alimentos y energía, y nuestra protección frente a las inundaciones, es posible que en unos cuarenta años veamos un incremento catastrófico del nivel de las inundaciones que, en Gran Bretaña, por ejemplo, engullirían Londres y Liverpool.”*²

Así mismo y como también explica Grey, nosotros como primer mundo, y principal fuente de contaminación durante años, no estamos ahora en disposición de disuadir a los países en vías de desarrollo a no emplear aquellas energías y tecnologías, que nosotros hemos empleado indiscriminadamente hasta el momento:

El miedo a un desencuentro se hace palpable y las distintas potencias permanecen expectantes, hechos que nos inducen a pensar en algunas de las tesis expresadas por Samuel P. Huntington en “¿Choque de civilizaciones?”, planteando una coexistencia de civilizaciones, basada en un respeto armamentístico. De tal manera que, según el propio Huntington:

*“Para el futuro relevante, no habrá ninguna Civilización Universal, sino, por el contrario, un mundo de civilizaciones distintas, cada una de las cuales tendrá que aprender a coexistir con las otras.”*³

Este continuo equilibrio entre países occidentales y “no occidentales”, también es un duelo económico en el que las grandes empresas multinacionales tienen algo que reclamar.

Con la globalización, ya no existen diferencias comerciales entre “civilizaciones”, lo que con mayor frecuencia podemos observar es una homogenización del mercado, una expansión monopolista unilateral de grandes firmas, que invaden y en cierta medida unifican el territorio.

A estos procesos George Rizter, los ha calificado como procesos de McDonalización⁴, y se rigen principalmente por cuatro nociones fundamentales:

- **La eficacia**
- **El cálculo**
- **La predicción**
- **El control**

² *Ibíd.* (pág. 43)

³ HUNTINGTON, Samuel P. *¿Choque de civilizaciones?* Edit. Tecnos. Madrid 2006 (pág. 70)

⁴ RITZER, George *La McDonalización de la sociedad.* Edit. Popular. Madrid. 2006

La eficacia: consiste en conseguir la mayor productividad con el menor desgaste o esfuerzo. Rizter nombra como ejemplo el caso de Henry Ford y sus primeras cadenas de montaje de automóviles, en los que las máquinas habían sustituido a las personas en aras de una mayor rentabilidad para el empresario.

El cálculo: consiste en ofrecer un producto que deje al cliente medianamente satisfecho a un precio razonable, de esta forma se crea una relación calidad precio que deriva en una imagen de marca.

La predicción: previsibilidad de la oferta de un producto, la estandarización de los suministros asociados a la marca, véase Hacendado en Mercadona, hacen que el cliente siempre encuentre aquello que busca, aquello que previamente ya había calculado.

El control: la automatización de todo el proceso incrementa la productividad, disminuye los errores humanos y permite un seguimiento continuo de todas las fases de producción y venta.

En definitiva, el modelo de crecimiento actual está basado en un interés por la cantidad en contra de la calidad, un afán acumulativo de beneficios al menor coste.

El resultado del uso desmedido de maquinaria, trajo consigo la desaparición del trabajo para la mano de obra especializada y cualificada, generando mayores índices de paro y aumentando las diferencias sociales. Toda esta nueva industria también ha ocasionado un mayor consumo de combustibles con lo que experimentamos un aumento de los vertidos contaminantes que están provocando un cambio en las condiciones de vida.

La producción industrializada, inunda los mercados de idénticas mercancías, copias unas de las otras, en secuencias repetitivas y estandarizantes.

En algunas ocasiones estos conceptos anteriormente mencionados, se combinan con algunos de los proyectos más espectaculares de la arquitectura y el urbanismo, dando como resultado una suerte de simulacro, aparentes recreaciones de lo “real” con fines casi siempre comerciales y/o turísticos, que se van sucediendo por todo el planeta. Estos Procesos homogeneizadores, son visibles en casos como el de Celebration, una bucólica ciudad situada en Orlando promovida por Disney Corporation y AT&T. Como el profesor Carlos García Vázquez cita en su libro “ Ciudad de hojaldre”:

*”...es el parque humano de Disney”*⁵.

Surge un concepto de urbe donde todo está codificado para crear un entorno cerrado en sí mismo donde la arquitectura, la forma urbana y el estilo de vida han sido diseñados y controlados para simular un mundo ideal. En dicha ciudad todo está perfectamente estructurado para generar una continuidad en el paisaje urbano. Cada casa es una variación de la anterior, cada color de fachada ha sido anteriormente consensuado en junta de vecinos...

⁵ GARCÍA VÁZQUEZ, Carlos. *Ciudad Hojaldre, visiones urbanas del siglo XXI*. Edit. Gustavo Gili. Barcelona. 2004 (pág. 36)

En este afán de producir similitudes, se han perdido u omitido las referencias históricas inmediatas, cimientos imprescindibles, para la futura planificación urbanística.

Por otro lado, de los flujos migratorios ocasionados por la paulatina deslocalización de las grandes empresas y su traslado a países emergentes en busca de mayores beneficios, surgen dos tipos de territorios damnificados: por un lado aquellos en los que se hallaban instalados todos los antiguos entramados industriales que ahora son abandonados a su suerte, y, por otro lado, aquellos territorios que se están “colonizando” en los países en vías de desarrollo, con complejos industriales y turísticos que expanden en cierta medida, la cultura occidental.

Como ejemplo significativo de este último caso nos encontramos con Dubai, una Mega ciudad surgida en medio del desierto a base de inversiones millonarias que han logrado que, Dubai ya no esté en el mundo, el mundo está en Dubai, como bien representa el mapamundi formado por las islas artificiales que han creado en su litoral.



Cada vez ocupamos mayor proporción de superficie, con lo que, fenómenos como la integración o unión de pequeños pueblos en ciudades y de ciudades en megalópolis, se hacen más frecuentes. Cada vez quedan menos “extranjeros” en esta sociedad global en expansión. El miedo a los otros, del que habla tanto Mongardini:

*“El extranjero es sólo una amenaza, dado que, en todos los periodos de crisis de la cultura, extranjero y enemigo se asocian estrechamente y casi se reflejan el uno en el otro”*⁶.

Como también cita Augé:

*“... el otro exótico que se define con respecto a un “nosotros” que se supone idéntico...”*⁷, mengua conforme crecen las conexiones entre los distintos países, provocando ciertos mimetismos.

En este proceso de expansión, también encontramos algunas singularidades como en el caso Japón, cuya falta de terreno edificable, ocasiona situaciones como las que nos describen Momoyo Kaijima, Junzo Kuroda y Yoshiharu Tsukamoto en su libro *“Made in Tokyo”*:

*“montañas rusas sobre centros comerciales, templos budistas sobre edificios de oficinas, cementerios sobre carreteras, guarderías infantiles bajo viaductos de autopistas...”*⁸

⁶ MONGARDINI, Carlo. *Miedo y sociedad*. Edit. Alianza. Madrid 2007. (pág. 103)

⁷ AUGÉ, Marc. *Los no lugares, espacios del anonimato*. Edit. Gedisa. Barcelona 1994

⁸ KAIJIMA, Momoyo, KURODA, Junzo y TSUKAMOTO, Yoshiharu *“Made in Tokyo”*. Kaijima Institute Publishing, Tokio, 2001, citado en: GARCÍA VÁZQUEZ, Carlos. *Ciudad Hojaldre, visiones urbanas del siglo XXI*. Edit. Gustavo Gili. Barcelona. 2004 (pág. 153)

Así el deseable paradigma de la ciudad sostenible, se ve enfrentado a la ciudad tecnológica, una ciudad simulacro, donde como bien cuenta García Vázquez, se pasa:

“Del interior climatizado de la casa, al interior climatizado del automóvil, al interior climatizado de la oficina. Houston ciberciudad cumple así su promesa: evitar que el ciudadano entre en contacto con la durísima ciudad real, la ciudad de los vacíos, la ciudad de las distopías, la ciudad del miedo.”

Esta evasión de la realidad se ve implementada a su vez, por la gran influencia que se ejerce desde los medios de comunicación. *“...la sincronización de la opinión completa hábilmente la estandarización de la producción [...] la estandarización de los comportamientos y, lo que es peor, ... la sincronización de las emociones.”*⁹

2.2- CONCEPTOS ESPECÍFICOS

Abordaremos ahora la base conceptual de nuestro proyecto haciendo un recorrido por aquellos referentes que nos han sido de utilidad a la hora de componer nuestra propuesta plástica, para posteriormente justificar nuestro plan de acción.

En primer lugar haremos mención a aquellos términos que son fundamentales dentro de nuestro trabajo, trazando a través de los mismos nuestra hoja de ruta conceptual.

2.2.1-DISTOPIA

El término distopía¹⁰, ha sido empleado como antónimo de utopía¹¹, usándose para referenciar una sociedad ficticia, generalmente ubicada en un futuro cercano, pero alejada de los preceptos de una sociedad ideal. Es cierto que no todo el mundo coincide en que la una sea la contraria a la otra, siendo ambas, visiones futuras no realizadas pero, en el caso que nos atañe, la distopía ha de ser entendida como una presentación de los hechos que acontecerán si la situación actual de destrucción medioambiental y el aumento de los núcleos de población, siguen creciendo al ritmo actual. De esta manera, presentamos a continuación una serie de referentes literarios, filmicos y del ámbito del videojuego, que muestran algunas de las diversas distopías propuestas.

⁹ VIRILIO, Paul. *Ciudad pánico. El afuera comienza aquí*. Edit. Del Zorzal Buenos Aires 2006 (pág.40)

¹⁰ Esta palabra no está recogida en el Diccionario de la Real Academia Española, pero su uso es muy frecuente y aparece registrada en importantes obras lexicográficas, como en SECO, M.; ANDRÉS, O.; RAMOS, G.: *“Diccionario del español actual”*. Ediciones Aguilar Madrid, 1999; (pág. 1647).

¹¹ Plan, proyecto, doctrina o sistema optimista que aparece como irrealizable en el momento de su formulación. En. REAL ACADEMIA ESPAÑOLA [En Línea] [Fecha de Consulta: 21/7/10] Disponible en: (http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=utopia)

2.2.2-DISTOPIÁS LITERARIAS

Generalmente presentadas bajo un halo de benevolencia, este tipo de sociedades han sido descritas en innumerables textos literarios y obras filmicas desde principios del siglo XX. Obras como “1984”¹² de George Orwell, dan un claro ejemplo de este tipo de sociedades distópicas, donde el control por parte de un poder totalitario, sumen en un férreo adoctrinamiento a todos los individuos que la conforman, en aras de una felicidad global impuesta desde estrictos sistemas de control.

Esta obra es coetánea de la novela de “*Un mundo feliz*”¹³ (*Brave new world*), de Aldous Huxley, en donde a través de un control tecnológico, se logra una sociedad feliz. Desde una dulce ironía, en esta novela se nos describe una sociedad que ha renunciado a la familia, la diversidad cultural, el arte, la ciencia, la literatura, la religión y la filosofía, en pro de una felicidad generalizada, una felicidad perfectamente controlada y controlable. A estos dos ejemplos referenciales de sociedades de control, cabe añadir un tercer texto de similares connotaciones como es “*Fahrenheit 451*” de Ray Bradbury.¹⁴ Novela en la que se describe otro tipo de sociedad distópica, en la que el principal enemigo de la felicidad son los libros ya que estos propician una diferenciación entre individuos, cuando lo que se pretende es una homogenización de los mismos.

Estos tres ejemplos de sociedades distópicas, aluden invariablemente a conceptos de sociedades futuras y contienen normalmente un fin didáctico, es decir, tratan de mostrar desde la sátira y la ironía, hacia donde se dirigen los pasos del hombre.

Asimismo, este proyecto se inspira y se nombra, a partir del pasaje de la biblia (capítulos 6 al 9 del libro del Génesis, Antiguo Testamento), en el que se narra la historia del Arca de Noé. Dicha arca, debía de preservar a las buenas personas y a los animales del inminente diluvio, dejando a posteriori, que fuesen estas gentes y especies puras las que repoblaran el territorio.

2.2.3- DISTOPIÁS CINEMATOGRÁFICAS

En el campo de la cinematografía, también encontramos una amplia muestra de referentes como puede ser el caso de cintas tales como “*Metrópolis*”, de Fritz Lang (1927), en donde la segmentación de la población se divide entre la clase obrera y la clase intelectual, siendo la primera la que ha de trabajar para mantener el estatus de la segunda, adoptando una estricta jerarquización social.

¹² ORWELL, George “1984”. Colección: Áncora y Delfín. Ediciones Destino. . Barcelona, 2004

¹³ HUXLEY ,Aldous . “*Un mundo feliz*”. Traducción Ramón Hernández. Colección Diamante. Editorial Edhasa. Barcelona, 2004.

¹⁴ BRADBURY, Ray. “*Fahrenheit 451*”. Colección: Biblioteca de autor Bradbury.: Ediciones Mino-tauro. Barcelona, 2007

Otro ejemplo distópico lo podemos encontrar en “*Alphaville*”, (*Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution*), de Jean-Luc Godard (1965), un film en el que se describe un tipo de sociedad, en la que, al igual que en algunas de las obras literarias anteriormente citadas, se prescinde de las libertades individuales en aras de una felicidad global.

“*Blade Runner*”, de Ridley Scott (1982) es otra de las referencias de nuestro proyecto, en ella se presenta un nuevo tipo de robot, los replicantes, cuyo fin es emular a los propios seres humanos en ciertas actividades, llegando a ser “más humanos que los propios humanos”.

Estas aproximaciones a las distintas sociedades distópicas, han inspirado nuestro proyecto, así como también lo han hecho películas como “*Terminator*”, de James Cameron (1984), en la que se describe un futuro dominado por las máquinas y en el que el ser humano ha de ser exterminado. Esta concepción de la máquina autómatas y controladora, supone un preludio de los que posteriormente se nos describirá en “*The Matrix*”, de los Hermanos Wachowski (1999), una sociedad de máquinas en las que los seres humanos seremos simplemente una fuente de energía.

Por otro lado es necesario mencionar la película “*Waterworld*,” de Kevin Reynolds (1995), en la que se nos presenta también un futuro distópico, en el que prácticamente todo el mundo conocido yace bajo el mar, debido a al deshielo de los casquetes polares. De este film en cuestión, hemos extraído algunas de las ideas fundamentales de nuestra propuesta, pues nos presenta una sociedad flotante en atolones aislados, así como en nuestro trabajo, presentamos un sinfín de módulos de hormigón, conectados a lo largo y ancho de los océanos.

“*Doce monos*” (Twelve Monkeys), de Terry Gilliam (1995) (basada en *La Jetée*)¹⁵, o “*WALL•E*”, de Andrew Stanton (2008), nos sirven de referentes a la hora de proponer una sociedad post apocalíptica, un mundo donde tras las malas prácticas bélicas y medioambientales, se nos presentan sociedades que han debido de relegarse, en un caso a búnquers subterráneos, y a naves espaciales en el otro, con el fin de preservar a los propios seres humanos.

2.2.4-DISTOPÍAS Y VIDEOJUEGOS

Por último, en los videojuegos, también hemos encontrado analogías/correspondencias, como fuentes de inspiración en títulos como “*Final Fantasy VI*” de Square (1994), “*Fallout I, II y III*”, de Black Isle (1997), o en “*Half Life 2*”, de Valve (2004), todos ellos basados en argumentos o tramas futuras, presentando sociedades distópicas en las que las máquinas han llegado al punto de controlar parte de nuestra existencia como seres humanos.

¹⁵ MARKER, Chris “La Jetée” 1962

2.3-UTOPIÍA / DISTOPÍA EN LAS ARTES PLÁSTICAS Y LA ARQUITECTURA

2.3.1-LA HOMOGENEIZACIÓN: DISTOPÍA DE LA IGUALDAD

En el campo de las artes plásticas y la arquitectura, se encuentran algunos de nuestros más cercanos referentes, artistas y teóricos que han desarrollado nuevos planteamiento sobre la Utopía/ distopía en los contextos urbanos, dando lugar a una serie de novedosas propuestas habitables, como solución a los problemas urbanísticos que se han ido sucediendo a lo largo del último siglo.

Como punto de partida, es necesario citar la base teórica del presente trabajo, para posteriormente ir reconociendo aquellas obras que inspiran nuestro campo de investigación.

Ya hemos citado, el texto Ciudad de Hojaldre, de Carlos García Vázquez, que ha sido inicialmente nuestra guía para entender las características y la evolución arquitectónica de la ciudad actual, de esta forma, hemos sido conscientes de las metáforas y realidades urbanísticas relacionadas con los desarrollos urbanos de las “ciudades genéricas”, y hemos profundizando en sus características y deficiencias. Ciudad de hojaldre, es un texto ampliamente detallado en cuanto autores y referentes arquitectónicos, que nos ha abierto las puertas a nuevas fuentes de información.

El texto “*Ciudad Genérica*” de Rem Koolhaas, nos aporta desde la ironía y el cinismo, una lúcida reflexión sobre la ciudad actual y sus características, cuestionando aspectos tan básicos como el de la identidad. Koolhaas, realiza una descripción pormenorizada de un nuevo territorio urbano, consecuencia de la explosión demográfica acontecida a lo largo del siglo pasado. Estas circunstancias propiciaron un crecimiento exponencial de las concentraciones urbanas así como la aparición de nuevos fenómenos que han transformado por completo la urbe y las relaciones entre sus habitantes.

“La Ciudad Genérica es la ciudad liberada de la cautividad del centro, del corsé de la identidad. [...] Es “superficial”: al igual que un estudio de Hollywood, puede producir una nueva identidad cada lunes por la mañana”.¹⁶

En consecuencia, en un mundo globalizado sería de esperar, según Koolhaas, una identidad urbana global, o más bien, una desaparición de la misma.

¹⁶ KOOLHHAS, Rem. “Ciudad Genérica” GG, Mínima. Barcelona. 2006. (Página 12)

2.3.2-NEW URBANISM

En el anteriormente citado ensayo, “*Ciudad de hojaldre*”, encontramos una amplia definición del “**New urbanism**”, movimiento urbanístico, que pretende huir del concepto tradicionalmente negativo de suburbio. De mano de los arquitectos Andrés Duany y Elizabeth Plater-Zyberk, surgió este nuevo urbanismo, un proyecto que recogía la estructura y morfología de los poblados tradicionales norteamericanos, pero incorporando al automóvil como elemento ineludible de la movilidad y un concepto aséptico, homogéneo y perfectamente kistch de la convivencia y acontecer cotidiano. Su idea fundamental era que “...*los asentamientos físicos determinan a la sociedad que los habita.*”¹⁷

En este sentido, todo dentro de esta nueva concepción urbanística está meridianamente estudiado:

*“La calidad del diseño ambiental de este suburbio no sólo está garantizada por la arquitectura o por la muy cuidada integración entre zonas verdes y edificios.” “Los letreros, el pavimento, los maceteros, las farolas, las papeleras y los husillos; todo es formalmente armonioso en sí mismo y coherente con lo que le rodea: el color del buzón remite al seto de al lado, éste al banco de enfrente, el cual concuerda con la verja contigua. Se genera así una especie de unicum, un modelo puro y sin contaminaciones estilísticas donde diseño y modo de vida están estrechamente enlazados.”*¹⁸

Los proyectos de los mencionados arquitectos se basan en una homogeneización absoluta de las unidades/hábitats que conforman unos barrios residenciales en los que la diferencia no es aceptada. La diferencia arquitectónica y la diferencia del sujeto que la habita, son anuladas en un espacio de felicidad (kistch) en el que todos son y habitan por igual. La materialización de estas nociones se hace palpable en la película “El show de Truman” Dirigida por Peter Weir en 1998, en la que se describe una sociedad, en donde todo está perfectamente estudiado para hacer una representación perfecta e ideal de la sociedad feliz, con motivo de un gran “reality”.

2.3.3-LO FLUIDO: movimiento constante (de la metáfora a la realidad)

Hay que señalar también, la aparición de lo líquido como metáfora desde la sociología y la arquitectura.

*“Zigmüt Bauman ha contrastado la modernidad líquida con la tradicional. La primera es fruto de una época líquida y móvil, donde predomina la desterritorialización, la red, los medios supranacionales, la segunda es la de las raíces y el nacionalismo.”*¹⁹

¹⁷ GARCÍA VÁZQUEZ, Carlos.” Ciudad Hojaldre, visiones urbanas del siglo XXI”. Edit. Gustavo Gili. Barcelona. 2004 (pág. 33)

¹⁸ Ibid.(pág. 37)

¹⁹ FIBIA, Carla. CASTELLANO, Nicolás. “Mi nombre es NADIE, El viaje más antiguo del mundo.”ICARIA EDITORIAL. Barcelona 2008. (Pág. 51.)

Así, Bauman también señala: *“Los sólidos conservan su forma y persisten en el tiempo: duran, mientras que los líquidos son informes y se transforman constantemente: fluyen. Como la desregulación, la flexibilización o la liberalización de los mercados.”*²⁰

En este sentido y en relación con nuestro trabajo, vemos como en la actualidad la deslocalización de las grandes empresas y la globalización de las mismas, entrañan un incremento del deterioro del medio ambiente causado por el aumento de la demanda de suelo para establecer estos nuevos centros industriales o de producción, así como el aumento de las emisiones contaminantes.

Desde el ámbito de la arquitectura, Marcus Novak, refuerza el concepto de lo líquido, proponiendo la arquitectura líquida como patrón constructivo del ciberespacio, definiéndola de la siguiente manera:

*“la arquitectura líquida es una arquitectura que respira, pulsa, salta en una forma y cae de otra. La arquitectura líquida es una arquitectura cuya forma es contingente al interés del usuario; una arquitectura que se abre para acogerme y se cierra para defenderme; una arquitectura sin puertas ni pasillos, donde la próxima habitación está siempre donde la necesito y es como la necesito”*²¹

En sintonía con las tesis de Novak, nos parece importante resaltar el carácter modular y móvil de nuestra propuesta, acorde con la situación planteada dentro del sistema globalizado que se nos presenta. En nuestra urbe, las distintas plataformas podrán separarse y unirse, dependiendo de las distintas necesidades de sus hipotéticos habitantes.

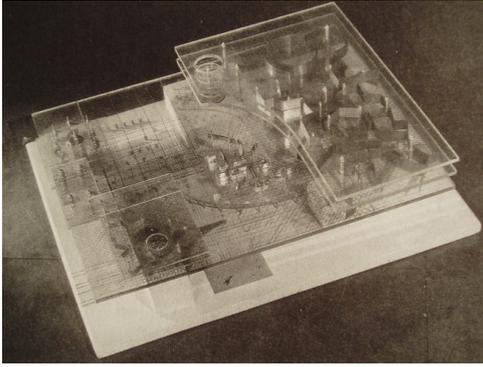
Entonces, si lo líquido es la metáfora del fluir constante y del movimiento, no podemos olvidar proyectos utópicos realizados en la década de los 50, y llevados a cabo por el arquitecto situacionista Constant Anton Nieuwenhuys, y por el grupo Archigram, que aluden particularmente a estos aspectos.

El primero, con su propuesta New babylon que permite un tránsito sin fronteras en una ciudad global y en segundo lugar Archigram, con su propuesta de una ciudad móvil “The walking city”, prologa las posteriores reflexiones de Bauman y de Novak.

A partir de una serie de maquetas y dibujos, Constant se sirve para expresar el espíritu de “The New babylon”, un pueblo de nómadas a escala planetaria, donde bajo un gigantesco y único techo se construye colectivamente una residencia temporal formada por elementos desplazables en constante remodelación.

²⁰ BAUMAN, Zygmunt, Modernidad líquida, Editorial Fondo de Cultura Económica, México DF, 2004 (pág., 171)

²¹ Arte y Tecnología. El espacio expandido. [En Línea] [Fecha de Consulta: 25/10/11] Disponible en: (http://www.roalonso.net/es/arte_y_tec/espacio_expandido.php)



Construcción de sector, 1959

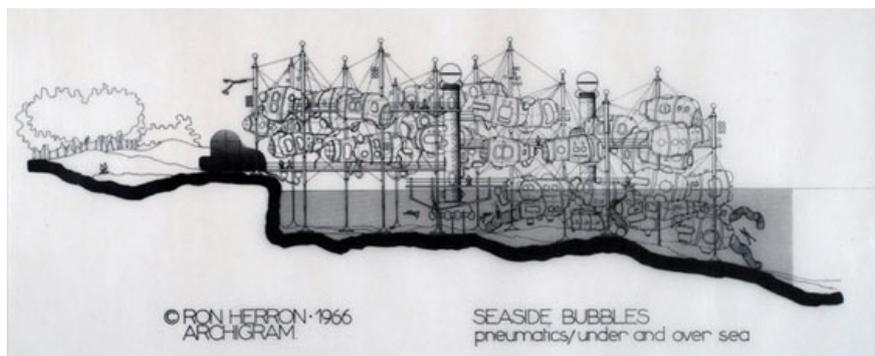


Sector Oriente. 1959

New Babylon, escribió Constant:

“No se termina en ninguna parte (ya que la tierra es redonda), no conoce ninguna frontera (ya que ya no existen economías nacionales), ni colectividades (ya que la humanidad es fluctuante). Cualquier lugar es accesible para todos. La tierra entera se convierte en el hogar de los terrícolas.”²²

Archigram fue un grupo de arquitectos de vanguardia creado en la década de 1960. Enmarcado en el anti diseño futurista, anti heroico y pro-consumista, se inspiraban en la tecnología con el fin de crear una nueva realidad que fuese expresada solamente a través de proyectos hipotéticos. De entre sus proyectos, los más relevantes y cercanos a nuestro planteamiento son “The Walking city” y “The plug-in city”. Propuestas que abogaban por una tipología de ciudad modular adaptable según las necesidades de los usuarios, o una ciudad móvil, capaz de trasladarse a aquellos lugares ricos en recursos. Estas dos propuestas poseen comunes características tales como su capacidad para transformarse, unirse entre ellas o ampliarse, como solución a la demanda de las necesidades sociales del momento lo que nos vuelve a llevar a la metáfora de lo líquido anteriormente expuesta.



²² NIEUWENHUYNS, Constant. “Manifiesto para New Babylon” Catálogo de la exposición en la Haya. 1974. Pág. 5. En: ARQUEOLÓGIAS FUTURAS. [En Línea] [Fecha de Consulta: 22/10/11] Disponible en: (<http://arqueologiadel-futuro.blogspot.com.es/2008/10/new-babylon-1959-constant.html>)

3.- REFERENTES Y PROYECTOS ACTUALES EN LA ARQUITECTURA

En este apartado hemos realizado un análisis cronológico de aquellas obras y proyectos que están estrechamente relacionados con nuestro trabajo. Desde una visión futurista, todas estas propuestas se inscriben dentro de la tipología de ciudades flotantes, aportando posibles soluciones a las masificaciones y a la escasez de recursos presentes en tierra firme.

3.1-REFERENTES ARQUITECTÓNICOS

En la década de los 50, y con el secretismo característico del comunismo, Rusia construyó en el mar Caspio, a unos 42 kilómetros del litoral, una de las mayores estructuras artificiales de la Tierra. Una verdadera ciudad se elevó sobre el mar con la única finalidad de albergar a los trabajadores de las plantas de extracción de crudo y a sus familias. Con panadería, escuela, jardines, cine y todos los servicios necesarios, las calles y puentes que unían las fábricas, la ciudad y el suelo firme medía en su conjunto más de 350 kilómetros de longitud. Unas 5000 personas vivían en este lugar en su período más activo.²³

En este caso podemos observar como siguiendo unas necesidades específicas de mano de obra, se realizan una serie de infraestructuras capaces de albergar a miles de persona lejos de tierra firme. En sintonía con los preceptos de nuestro trabajo, estas Oil Stones suponen un claro ejemplo de construcción sobre la superficie del mar en busca de recursos no presentes en otros lugares.



Otra tipología de ciudad o isla flotante, son las llamadas Fortalezas Maunsell. Las Fortalezas Marinas Maunsell, eran pequeñas torres fortificadas construidas durante la Segunda Guerra Mundial para ayudar a la defensa del Reino Unido. Estaban emplazadas en los estuarios de los ríos Támesis (región de Londres) y Mersey (región de Liverpool). Tras su retirada de servicio a finales de la década de 1950, fueron usadas para otras actividades, e incluso una de ellas se convirtió en la autodefinida “micronación” de Sealand.²⁴

Con este ejemplo, se hace visible la capacidad de conquistar territorios marítimos a partir de módulos idénticos.



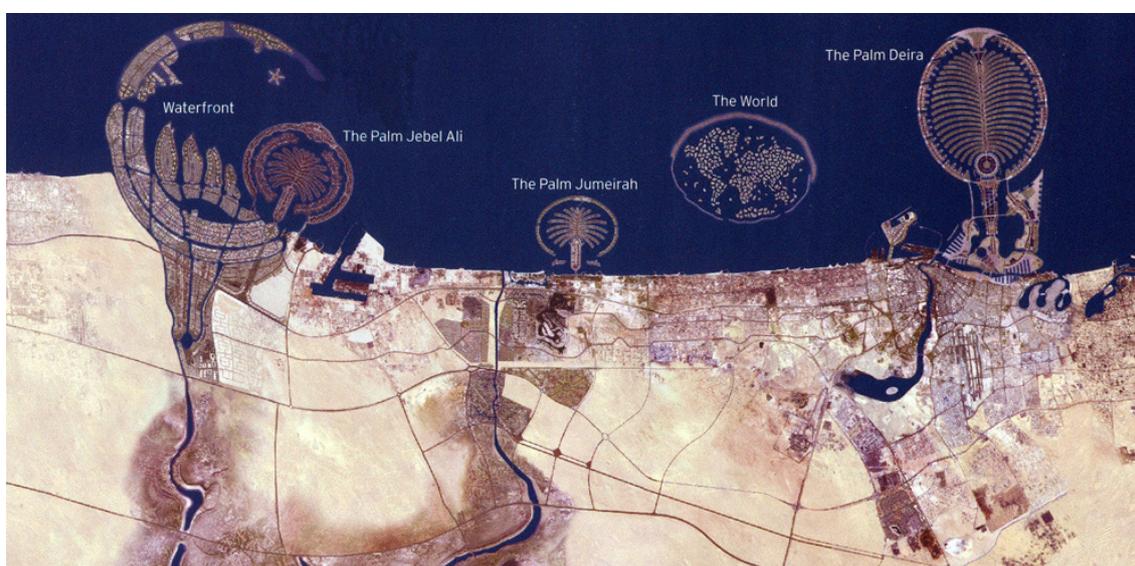
²³ TEJIENDO EL MUNDO[En Línea] [Fecha de Consulta: 15/02/12] Disponible en: (<http://tejiendoelmundo.wordpress.com/2010/05/16/oil-stones-las-ciudades-que-se-construyeron-sobre-la-superficie-del-mar/>)

²⁴ ISLAS Y TERRITORIO [En Línea] [Fecha de Consulta: 28/05/12] Disponible en: (<http://islasterritorio.blogspot.com/2011/12/ciudades-flotantes-vivir-en-el-mar.html>)

3.2- PROYECTOS ACTUALES

1. Dubai. Dentro de las súper construcciones llevadas a cabo en los últimos años, hemos de destacar las construcciones llevadas a cabo en Dubai. En este pequeño país se lleva a cabo una amplia redefinición de la plataforma costera con la construcción de islas artificiales que permitirán una alta independencia parcelaria y una exclusividad inigualable. ²⁵

He aquí otro ejemplo de conquista de nuevos territorios, pero en este caso, no con fines defensivos ni de explotación de recursos naturales, en Dubai, lo que se pretende es ampliar de forma considerable su línea de costa a partir de múltiples islas artificiales para fomentar un tipo de turismo de alto poder económico, que con el tiempo supla los ingresos económicos que este país a día de hoy, obtiene de la venta de petróleo.



2. Huge Moves ²⁶, una serie documental de National Geographic, en donde podemos apreciar algunas de las formas de construcción y traslado de viviendas. En uno de los episodios se explica la forma de construcción de una serie de viviendas flotantes apropiadas para puertos deportivos en aguas tranquilas. Estas casas están fabricadas a partir de unos cimientos de porexpán recubierto de hormigón armado, una técnica muy similar a la que nosotros hemos empleado.



²⁵ ISLAS Y TERRITORIO [En Línea] [Fecha de Consulta: 10/02/12] Disponible en: (<http://islasterritorio.blogspot.com/2007/09/en-nuestros-das-ha-surgido-una-nueva.html>)

²⁶ NATIONAL GEOGRAPHIC [En Línea] [Fecha de Consulta: 05/03/12] Disponible en: (<http://natgeotv.com/me/huge-moves>)

3. Bahía de Tokio Soluciones como las presentadas por Kenzo Tange en 1960, tratan de suplir las necesidades de nuevos suelos urbanizables. El Plan de la Bahía de Tokio, se caracteriza por una articulación de una malla estructural de transporte apoyada en el lecho costero y que se colocaría elevada sobre el nivel del mar.²⁷

Este proyecto supone la integración de la superficie marítima dentro del territorio urbano y urbanizable. Así, podemos imaginarnos las consecuencias de la proliferación de este tipo de construcciones, dando como resultado una continua ciudad planetaria sin zonas marítimas ni oceánicas.



4. Lilypad. El proyecto “Lilypad” del arquitecto belga Vincent Callebaut propone ciudades flotantes para hacer frente a un hipotético y previsible aumento del nivel del mar a finales de este siglo. Las ciudades flotantes de Callebaut tienen forma de flores acuáticas y se basan en un concepto de autosuficiencia y regeneración de energía.²⁸



5. Evolo Skyscraper. Otras propuestas como las presentadas en 2011 en la eVolo Skyscraper competition por dos diseñadores nacidos en Malasia, Ku Yee Kee and Hor Sue-Wern, plantean el aprovechamiento de las plataformas petrolíferas en desuso, para crear núcleos urbanos flotantes.²⁹



²⁷ ISLAS Y TERRITORIO [En Línea] [Fecha de Consulta: 28/05/12] Disponible en: (<http://islasterritorio.blogspot.com/2011/12/ciudades-flotantes-vivir-en-el-mar.html>)

²⁸ PROYECTO ASISTIDO [En Línea] [Fecha de Consulta: 21/02/12] Disponible en: (http://proyectoasistido.com/index.php?option=com_content&task=view&id=739&Itemid=2)

²⁹ INHABITAT [En Línea] [Fecha de Consulta: 12/01/12] Disponible en: (<http://inhabitat.com/abandoned-oil-rigs-reborn-as-bustling-aquatic-villages/>)

6. Seastanding Institute. Desde el Seastanding Institute mantienen, que la tecnología para crear ciudades flotantes ya existe, y está basada en las plataformas petroleras semi sumergibles que vemos actualmente en compañías de alta gama. Además, indican que, este tipo de estructuras puede ser anexadas a otras y son expandibles, lo que no impediría el crecimiento de una sociedad o la asociación con otra de valores y reglas similares. Por otro lado, las energías que se utilizarán para darle vida a esta ciudad serán las alternativas: eólica, solar...³⁰



7. El árbol del mar. Waterstudio.NL, ha diseñado un nuevo concepto de zona verde para ciudades con un alto déficit de espacios naturales: el árbol del mar. El árbol del mar es una estructura flotante que albergará tanto flora como fauna, creando un hábitat por estratos, respondiendo a las necesidades específicas de sus moradores. Esta estructura no es accesible para el hombre preservándola así de posibles agresiones. El árbol del mar está construido empleando una tecnología muy similar a las utilizadas en las torres de almacenamiento de petróleo que se pueden encontrar en los mares abiertos.³¹



8. Noah. Kevin Schopfer, ha diseñado este tipo de plataforma flotante urbana, bautizada con el nombre de New Orleans Arcology Hábitat o NOAH. NOAH es una propuesta en la que se entrelazan arquitectura y ecología, cuyos fundamentos filosóficos descansan en la combinación de la sostenibilidad a gran escala, con concentraciones de grandes estructuras urbanas.³²



³⁰ ABC.ES [En Línea] [Fecha de Consulta: 12/03/12] Disponible en: (<http://www.abc.es/20120207/ciencia/abci-ciudades-flotantes-decada-201202070929.html>)

³¹ WATERSTUDIO.NL [En Línea] [Fecha de Consulta: 20/02/12] Disponible en: (<http://waterstudio.nl/projects/79#>)

³² PLATAFORMA ARQUITECTURA [En Línea] [Fecha de Consulta: 20/03/12] Disponible en: (<http://www.plataformaarquitectura.cl/2009/09/27/noah-e-kevin-schopfer>)

9 *“The Venus Project”*³³, es una iniciativa fundada por Jacque Fresco en la que se propone un rediseño de la sociedad actual, basándose en el desarrollo y la aplicación de soluciones viables. En su proyecto, una hipotética sociedad avanzada socio-tecnológicamente, se desarrollaría sin necesidad de dinero, usaría las energías renovables (sobre todo la geotérmica) posibilitando que todos los seres vivos del planeta tuvieran una vida digna. Afirma que la tecnología enfocada a las necesidades humanas y medioambientales, nos ayudaría a crear una sociedad libre de todo trabajo explotador, degradante, monótono, aburrido o peligroso, ya que según él, los problemas actuales no son políticos, sino técnicos.



3.3- REFERENTES PLÁSTICOS

En este capítulo, haremos un recorrido por las propuestas de aquellos artistas plásticos que nos ha servido de referente a la hora de plantear nuestro trabajo, estudiando las distintas formas de hacer de cada uno de ellos, para extraer las características más interesantes y acordes con nuestro planteamiento.

Dentro de estos artistas de referencia, podemos encontrar la obra reciente de Javier Velasco, unas prácticas artísticas comprometidas con el medio ambiente como la iniciativa, “La isla hundida”³⁴, en la que pretende dar visibilidad a un problema global que afecta de forma local a lugares como las islas Maldivas.

³³ THE VENUS PROYECT [En Línea] [Fecha de Consulta: 18/11/11] Disponible en: (<http://www.thevenusproject.com/>)

³⁴ ARTPORT [En Línea] [Fecha de Consulta: 17/04/11] Disponible en: (<http://www.laislahundida.org>)

Persiguiendo un mismo fin (concienciar sobre el cambio climático), nuestro trabajo sigue una línea tangencial a la propuesta de Velasco: mientras él visibiliza el problema desde el hundimiento de ciertas islas elaboradas con papel, en nuestro caso, lo que presentamos en la instalación “LA CIUDAD DE NOÉ” es una nueva concepción de territorio, unas islas modulares y flotantes que logren recubrir por completo las superficies marítimas.



En cuanto a la construcción de la ciudad y el uso del modulo como elemento de repetición, hemos analizado la obra de artistas como Miquel Navarro, Peter Root y Jean Shin, instalaciones referidas al urbanismo en las que se generan una suerte de entramados urbanos basados en la repetición modular.

Miquel Navarro, y sus trabajos sobre las ciudades a partir de pequeños fragmentos de distintos materiales.



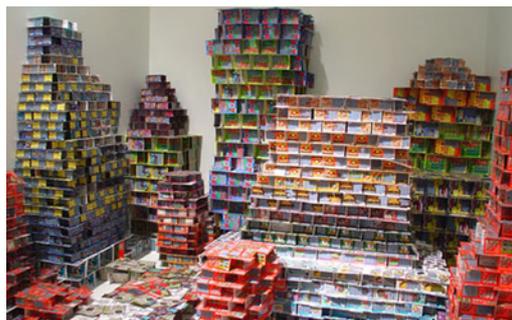
“Fluido en la Urbe” 2,5 x 12 x 7 m. Hierro colado. IVAM. 2003

Peter Root nos presenta también, paisajes urbanos empleando únicamente grapas para realizarlos.



“Ephemicropolis” 2010, 100.000 Grapas.
600 x 300 cm

Jean Shin, realiza a partir de boletos no premiados de lotería estas ciudades de colores.



“*ChanceCity*”, Brooklyn Museum, New York, 2004 ³⁵

Dentro de la escultura, hemos de destacar los trabajos realizados por Isek Kingelez y Hema Upadhyay, representaciones urbanas que realizan empleando materiales reciclados.

El artista africano Isek Kingelez, trabaja realizando maquetas de construcciones futuristas en toda una exhibición de reciclaje y composición.



“*La Ville de Sète en 3009*”, 2000 Técnica mixta
210 x 300 x 89 cm ³⁶

De otro tipo de ámbitos urbanos, nos habla la artista india, Hema Upadhyay, representando a partir de materiales desechados espacios suburbanos (favelas) de las ciudades de la India.



“*8 feet x 12 feet*”, Hering Museum Of Contemporary Art. 2009 ³⁷

³⁵ JEAN SHIN [En Línea] [Fecha de Consulta: 21/10/11] Disponible en: (http://www.jeanshin.com/chance_city.htm)

³⁶ UNIVERSES IN UNIVERSE [En Línea] [Fecha de Consulta: 24/05/11] Disponible en: (<http://universes-in-universe.de/specials/africa-remix/kingelez/espanol.htm>)

³⁷ HERNING MUSEUM OF CONTEMPORARY ART [En Línea] [Fecha de Consulta: 12/08/11] Disponible en: (<http://www.heartmus.com/hema-upadhyay-3400.aspx>)

Desde la fotografía y la pintura también podemos ver la relación con nuestro trabajo en las propuestas artísticas de Dionisio González o de Thukral & Tagra, quienes a través de su obra tratan de acercarnos a un tipo de urbanismo aparentemente utópico.

En el caso de Dionisio González, sus fotografías, nos hablan de favelas rediseñadas por ordenador, edulcorando su presencia con fachadas manipuladas.



"Halong VII" ³⁸

Con Thukral & Tagra, la que la utopía es asociada al hábitat. En sus cuadros, se representan edificios idealizados en un contexto de felicidad y cursilería, exentos de cualquier noción escatológica.



"Dominus Aeris" - *The Great, Grand Mirage* 2009.

A continuación citamos dos artistas que tratan la temática de la ocupación desmedida del territorio por parte de las megalópolis, a partir de obras pictóricas y audiovisuales.

"Spiral City", de Melanie Smith, un vídeo mono canal en blanco y negro que realiza en colaboración con Rafael Ortega en 2002, nos hace una descripción de la ciudad de México, mediante un solo plano rodado en espiral, presentándola en toda su intensidad terri-

³⁸ DIONISIO GONZALEZ [En Línea] [Fecha de Consulta: 12/01/12] Disponible en: (<http://www.dionisiogonzalez.es/2008-2009.html>)

torial, tan característica de las grandes megalópolis. Esa brutal ocupación del territorio también es claramente palpable en su lienzos “*Urban View. Satellite City*”

Livia Corona, propone en su serie, “*Dos millones de casas para México*” de 2009, un recorrido por un gran barrio dormitorio en la que todos los edificios son idénticos.

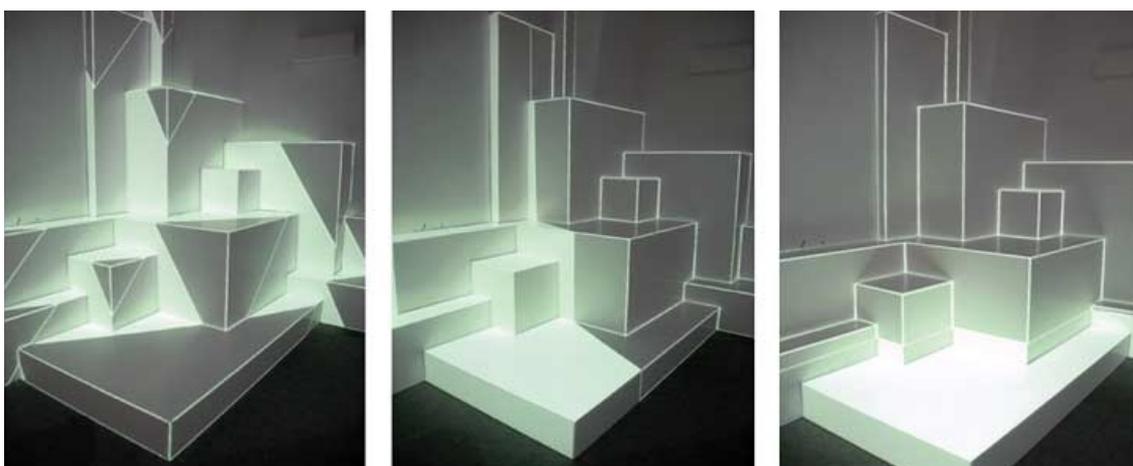
Dentro de los artistas intermedia, debemos destacar la influencia de Tony Oursler y Pablo Valbuena en nuestro trabajo. Sus creaciones basadas en la proyección sobre objetos tri-dimensionales, nos ha servido como referente a la hora de realizar nuestra obra: “*Modus Operandi*”.

En el campo del audiovisual la influencia de Tony Oursler ha sido capital. Oursler, aún en una simbiosis perfecta, forma y audiovisual, ampliando con su trabajo las posibilidades creativas que ofrecen las nuevas tecnologías.



“*Blob*”. Galeria Soledad. 2004 ³⁹

Con trabajos más actuales y quizás también más cercanos a nuestro planteamiento conceptual, encontramos obras como la expuesta en la sala de nuevos medios de la Sala Parpalló de Valencia. Una pieza de Pablo Valbuena, “*que reflexiona sobre la cualidad temporal del espacio y su constante transformación*” ⁴⁰ y en la que hace uso de dispositivos y medios tecnológicos similares a los que nosotros emplearemos en nuestra pieza “*MODUS OPERANDI*”.



“*Augmented Sculpture*” Sala Parpalló. 2010.

³⁹ TONY OURSLER [En Línea] [Fecha de Consulta: 21/01/12] Disponible en: (<http://www.tonyoursler.com>)

⁴⁰ SALA PAPPALLO [En Línea] [Fecha de Consulta: 05/07/10] Disponible en: (http://www.salaparpallo.es/fichanmm.html?cnt_id=2437)

3.4- REFERENTES CURRICULARES

Las cuatro obras que presentamos a continuación son una selección del trabajo personal que hemos venido desarrollando desde el año 2009, y ponen de manifiesto nuestro interés por los espacios urbanos y el deterioro medioambiental. Suponen también el inicio del trabajo con los materiales y los conceptos que protagonizan el proyecto presentado en este PFM.

1.- “NEW CIVILIZATIONS”.2009

Instalación de 300 x 100 x 200 cm que presenta un ciudad blanda realizada con gomaespuma y tela cosida de distintos estampados y colores, que aluden al juego infantil. La instalación incluye un pequeño proyector infantil modificado que proyecta en el techo una serie de imágenes bélicas (un tanque, un avión y una bomba).

La obra se compone de:

- Siete aviones, dos azules y cinco negros, realizados en tela, gomaespuma y alambre.
- Cuatro carros de combate realizados en telas infantiles de distintos estampados, gomaespuma y alambre.
- Dos helicópteros realizados en telas con motivos infantiles, gomaespuma y alambre.
- Ocho edificios realizados con ropa de distintos colores, gomaespuma y alambre.
- Todos estos elementos se ubican sobre una alfombra de césped artificial.



2.-“LA HUERTA”.2009

Esta obra consiste en una serie de 30 reproducciones de una col en hormigón de 20 x 25 cm, ligeramente pigmentadas. Dado su carácter modular, la obra tiene varias opciones de montaje ofreciendo de esta forma, múltiples posibilidades de exposición como las que se muestran en las distintas fotografías.

Estas reproducciones fueron nuestra primera toma de contacto con materiales como la silicona y el hormigón, y han dado pie a los presentes estudios y trabajos realizados con los mismos



3.- “PROTOTIPO”. 2010

Instalación de 150 x 53 cm, que consta de una piscina inflable infantil, una plataforma de hormigón flotante, un audiovisual y publicidad impresa. Esta obra inicia el proceso que se desarrolla en el presente PFM, y cuenta a su vez, con un video promocional de 3,29”, que también es antecesor de los audiovisuales presentados en el PFM.



Extracto del vídeo:

Hormigón. Allí donde miremos, ése es el actual paisaje al alcance de nuestra vista.

Bosques, lagunas, playas... Recuerdos para nostálgicos, lo que está de moda es el hormigón.

¿Que no tiene donde construir?: No se preocupe, le ofrecemos una alternativa a la casa convencional, le presentamos "Prototipo", una construcción realizada con los mejores y más fríos materiales, con acabados de primera flotabilidad, ideal para segunda residencia. ¿Miedo a las construcciones masivas?, ¿Problemas con los vecinos?, Esto ya tiene solución: "Prototipo", preparado para todo tipo de adversidades.

"Prototipo"... Y riéte del cambio climático.

Publicidad impresa y fotogramas de video promocional.

NIEREN, USUCARIAS E MINERAN EN ANADEN

DESCUBRE OTRA FORMA DE VIDA

PROTOTIPO



¿HAS IMAGINADO TENER UNA CASA EN LA PLAYA...?

LLAMA AHORA Y CONSULTA NUESTROS PRECIOS SIN NINGÚN TIPO DE COMPROMISO

680-676-412-883

PROTOTIPO

PROTOTIPO Y RIETE DE CAMBIO CLIMÁTICO.



PROTOTIPO ¿QUIERES CONSTRUIR EN LA ZONA TURÍSTICA? ¿A SU MEDIDA E IDEAL?

PROTOTIPO ¿QUIERES REPOSERTE Y CERRAR LA PUERTA DE LA CALIENTE ZONA DE LA PLAYA? CONSTRUYE UN NUESTRO TIPO DE CASA CON LOS MEJORES MATERIALES EN MARRUECOS Y EN ESPAÑA.

PROTOTIPO ¿QUIERES EN LA CALIENTE ZONA DE LA PLAYA EN UN NUESTRO TIPO DE CASA CON LOS MEJORES MATERIALES EN MARRUECOS Y EN ESPAÑA?

¿HAS CAMBIADO EL LUGAR DE RESIDENCIA?

PRUSA

PROTOTIPO

GRAN CAMBIO DE VIDA EN LA PLAYA. LLAMA AHORA Y CONSULTA NUESTROS PRECIOS SIN NINGÚN TIPO DE COMPROMISO

680-676-412-883

PROTOTIPO



4.- “DE PAPEL”. 2009

En esta instalación de 180 x 50 x 170 cm, y realizada en papel de periódico, se han utilizado varias técnicas de reciclado de papel entre las que podemos destacar la de la cestería tradicional, en este caso con papel. Se compone de cinco piezas dispuestas sobre una alfombra realizada a partir de decenas de periódicos.

Esta pieza fue realizada para el proyecto “DOSCONDIEZ” consistente en ocupar por unas horas distintos espacios de aparcamientos de zona azul del centro de Valencia, con el fin de reivindicar otro tipo de usos de estos espacios urbanos.

Con esta obra queda patente nuestro interés por la sostenibilidad, y presenta otras formas de crear, a partir de materiales efímeros como el caso del papel.

De esta acción se grabó un audiovisual accesible a través del blog: **reciclandoentornos.blogspot.com**, así como también se podrá acceder a las distintas propuestas presentadas en este evento.

Por otro lado, señalar que esta instalación fue expuesta en Ikas Art, en Noviembre de 2011.



4.- DISTOPÍAS CONTEMPORÁNEAS, LA CIUDAD DE NOÉ

“El arte es una mentira que nos acerca a la verdad”

Pablo Picasso

4.1- INTRODUCCIÓN

Dado el incremento de las emisiones contaminantes, las guerras nucleares y la desaparición de la gran mayoría de los espacios naturales, el nivel del mar se incrementó de forma exponencial, inundando la mayor parte de la superficie terrestre, a excepción de algunas de las mayores cimas del planeta.

Previendo este momento, la humanidad en su lucha por la supervivencia, comenzó a crear un conjunto de plataformas flotantes que la salvarían de la extinción.

La necesidad de nuevos terrenos habitables, se vio rápidamente resuelta por el carácter modular de las plataformas de hormigón flotantes y su rápida forma de construcción. Así, la repetición se hizo una constante en el paisaje urbanístico de la ciudad de Noé.

De esta forma se logró ocupar por completo toda la superficie acuática del planeta, pero con el tiempo y dado el gran crecimiento de la población, comenzaron los problemas de espacio y el hacinamiento.

La nueva civilización

Para revertir dicha situación, Inicialmente se produjo un gran control de la natalidad, pero dicho control por parte de la propia especie se hizo ineficaz.

Con el fin de erradicar dicha intervención por parte del ser humano, se delegó en un sistema perfecto de máquinas todo el proceso de reproducción, apareciendo de esta forma un control superior que gestionó y mejoró con el paso del tiempo la propia especie.

El sistema de control, gestionaba en sus bases de datos el emparejamiento óptimo entre estos nuevos pobladores. De esta forma se lograba un mejor código genético en sucesivas generaciones. Dichos núcleos de control global se instalaron en las pocas cimas que quedaron sobre el nivel del mar; logrando de esta manera un sistema panóptico de control infalible sobre el resto de las superficies.

Se comenzó entonces a tratar a los individuos con novedosas técnicas de control genético, inhibiendo el apetito sexual, la competencia y el individualismo. En esta nueva especie post-humana se estipuló una fecha de caducidad de los sujetos, todos los seres creados, morirían indistintamente al cumplir la edad de 50 años.

Para mantener la población y su constante regeneración hacia una raza más perfeccionada, se introdujo la inviolable condición de que al cumplir los 32 años de edad, todas las “parejas” deberían de reproducirse. Esta reproducción se hacía previa manipulación de los genes parentales, provocando que de cada nacimiento surgieran dos nuevos individuos, uno masculino y otro femenino. Dos gemelos genéticamente perfectos según lo estipulado, que perpetuarían de esta manera la equidad mundial entre hombres y mujeres, es decir en esta nueva sociedad había el mismo número de hombre y de mujeres.

Estos neonatos, serían adoctrinados por parte de sus padres hasta que estos cumplieran los 18 años de edad, momento en el cual sus progenitores morirían.

El férreo adoctrinamiento y control llevado a cabo, consiguió que el único fin de la especie fuera su propia perpetuación como tal, y cuyo único aliciente es el saber que su progenie será mejor genéticamente que la anterior.

Como síntoma de una sociedad consumista, inicialmente se produjeron multitud de suicidios debido a una falta de alicientes materiales, con el consecuente desajuste en paridad entre hombres y mujeres. Este problema fue rápidamente resuelto mediante la promesa de un nuevo mobiliario, de una nueva vestimenta, de una nueva comida... con cada año transcurrido. De esta forma los individuos vivían con la expectativa de conseguir probar, vestir, saborear... algo nuevo con cada año que pasase.

Economía y gestión

Este nuevo éxodo, produjo una homogenización en el estrato social global, en el que cada grupo familiar ocuparía un espacio igual al de sus vecinos

Estos nuevos pobladores instauraron un sistema comunal e igualitario en el reparto de elementos de consumo básico. Este hecho trajo consigo una desaparición de los ejércitos y de la investigación armamentística. Al no existir un enemigo exterior, al igualarse la clase social, se hizo innecesario el mantenimiento de las tropas, de esta forma y a partir de este momento, los esfuerzos de esta nueva civilización, se centrarán en el autoabastecimiento y en la automatización de todos los servicios.

Al haber aumentado su número en miles de millones, el ser humano, precisó de nuevos territorios y zonas urbanizables, lo que produjo una separación del modelo productivo. Dada la escasez de terrenos flotantes para la construcción de industrias, éstas, se han servido de los numerosos avances tecnológicos para idear un tejido industrial totalmente automatizado y exento de la superficie urbanizada. Dichos centros productores e industriales, se encuentran en las profundidades de los océanos agrupados en distintas bóvedas acristaladas. Cada complejo industrial se ha especializado en un tipo de producto. Todo este entramado industrial se abastecería a través de la energía geotérmica mediante sofisticados métodos de extracción, lo que por un lado posibilitaba la independencia de las mismas, y por otro aseguraba un control de los posibles movimientos tectónicos con sus consecuentes erupciones.

Dadas las condiciones subacuáticas de dichas instalaciones, vegetales y animales fueron modificados genéticamente para lograr una mayor producción al menor coste, dando como resultado, animales informes, alimentados a través de sondas que les proporcionan los nutrientes necesarios para su crecimiento. Los vegetales y hortalizas también fueron modificados genéticamente para aprovechar mejor las condiciones lumínicas del fondo marino, integrándose en una simbiosis perfecta, naturaleza y nuevas tecnologías; las plantas ya no realizan la fotosíntesis a partir de sus hojas, sino a través de grandes paneles fotosensibles que incrementan su crecimiento, permitiendo un estricto control de todas las fases de producción.

El abastecimiento de esta nueva civilización se realizará a través de una especializada flota de tele submarinos, quienes comunicarán las zonas de producción con el consumidor de manera automática. Así, necesidades tales como ropa, alimentos o mobiliario, quedarán satisfechas con una sola llamada a la central de submarinos.

Al facilitar el acceso a los alimentos frescos de forma inmediata, se propicia un consumo cero en cuanto a residuos como envases o bolsas. Los desperdicios de la ciudad de Noé, son siempre orgánicos y se tratan debidamente para su reutilización.

Los vertidos se almacenan en la parte inferior de las parcelas destinadas a los parques, transformándose poco a poco en sustratos para los árboles. De esta forma se consigue una sociedad sostenible también en la gestión de los residuos.

Otro gran avance dentro de esta nueva sociedad consiste en el uso y consumo de energías renovables. Así, cada parcela producirá la energía necesaria para su abastecimiento, a través de una fuente propia de energía mareomotriz. Con la oscilación del mar, las plataformas irán produciendo y almacenando la energía, de la que podrán disponer según sus necesidades.

Modelo social

*La automatización de todos los procesos de producción, trajo consigo, una liberación laboral y geográfica del individuo, propiciando un modelo social, similar al presentado por Constant en su “New Babylon”, y en el que: “Al desaparecer el trabajo productivo, los horarios colectivos ya no tienen razón de existir; las masas dispondrán, por el contrario, de un volumen considerable de tiempo.” Y sigue, “La independencia respecto al lugar de trabajo tiene como consecuencia la independencia respecto a la vivienda, al lugar donde se vive; la movilidad en el espacio es entonces mayor”.*⁴¹

Dada la gran disposición de tiempo del que se dispone con este nuevo modelo social, se hace necesaria una red de transporte ágil y cómoda, que posibilite el tránsito entre distintos puntos geográficos. Por ello, la ciudad de Noé, cuenta con una sofisticada red de metro que une todo el territorio flotante.

⁴¹ ARQUEOLOGÍA DEL FUTURO [En Línea] [Fecha de Consulta: 13/03/12] Disponible en: (http://arqueologiadel-futuro.blogspot.com.es/2008_10_01_archive.html)

El acceso a este servicio, se realiza a través de un ascensor que se encuentra en nuestra propia vivienda, lo que facilita su uso además de ahorrar espacio en estaciones o apeaderos.

Toda la red, se abastecerá a través de las baterías instaladas en cada plataforma, lo que permite un sistema a prueba de fallos de alimentación, ofreciendo un transporte rápido, puntual y seguro.

La falta de actividad laboral, se ve suplantada por otro tipo de actividades lúdicas. En la ciudad de Noé, hay distintos sectores dedicados al ocio, de esta manera la población, podrá emplear su tiempo en practicar deportes, ir a museos, a parques de atracciones, jardines... todos ellos con un mismo propósito: entretener y divertir al individuo. De esta manera se consigue una sociedad sana y distraída.

Los habitantes de la ciudad de Noé, conforman una sociedad pacífica y autosuficiente. En un contexto totalmente previsible y sin alteraciones de gran magnitud. Al ver saciadas sus necesidades de supervivencia básicas, el “instinto agresivo” se ve inhibido y encauzado hacia actividades deportivas.

4.2- PROYECTO

En el presente proyecto expositivo, hemos desarrollado una serie de piezas escultóricas e instalaciones, producto de la reflexión anterior. Obras en las que materiales y formas, ofrecen conjuntamente una visión distópica de la sociedad, proponiendo desde la ironía, la forma en la que nuestra especie se relacionará en un futuro con su entorno y medio ambiente.

Tras un amplio desarrollo de bocetos e ideas previas,⁴² hemos cribado aquellas propuestas más acordes y representativas de nuestros planteamientos. Una vez seleccionadas, procuramos una coherencia formal dentro de las distintas obras e instalaciones, empleando para ello, similares materiales y acabados, ofreciendo en su conjunto, una exposición homogénea en cuanto a sus líneas formales y conceptuales, a la vez que rica en tanto a sus combinaciones y propuestas artísticas.

Los materiales

El estudio, experimentación y uso de los distintos materiales que hemos empleado, viene condicionado por el concepto que a priori queríamos que estos transmitiesen, así como a la concepción irónica de toda la propuesta. De esta forma, podemos observar como la mayoría de las características físicas de los materiales empleados, se ven tergiversadas y adaptadas a nuestro antojo. Los resultados de estos procesos se materializan en unas piezas de hormigón que flotan, unos contenedores de hierro que no se oxidan, submarinos de madera...

⁴² Ver ANEXO N°2

Por otro lado, el empleo de esos materiales hace referencia al uso común que se viene haciendo de los mismos, tratando que éste, siga teniendo su importancia dentro del conjunto artístico: las principales estructuras que sustentan nuestras obras, están realizadas en hierro y siguen esquemáticamente las referencias constructivas empleadas tradicionalmente; siendo el segundo material metálico más abundante sobre la tierra, el hierro, es usado comúnmente en edificaciones de todo tipo, ya sean construcciones finales como puentes y torres, o como armazón para estructuras de hormigón.

Una constante dentro de nuestra producción, es la mezcla y la combinación de distintos materiales y procesos, incorporando aquellos que desde nuestra percepción, contribuyen a expresar de una forma más clara la idea o el trasfondo de este proyecto.

Hormigón

En nuestra propuesta expositiva, presentamos el material “hormigón”, como elemento colonizador.

Un material vírico capaz de adaptarse y expandirse por doquier, llegando incluso a ser capaz de revestir nuestros océanos y mares. Su color también lo consideramos de gran relevancia dentro de nuestra propuesta ya que cada vez con mayor frecuencia y utilizando conceptos deconstructivos, a la hora de edificar, se presentan vastas paredes sin ningún tipo de enlucido, dejando al descubierto el color grisáceo e inerte del cemento.

Al igual que sucede en tierra con las interminables construcciones verticales, estas construcciones de hormigón flotante, siguen la misma estructura modular de urbe, pero con un crecimiento en planta horizontal en lugar de en vertical.

De esta manera, y empleando como material de base el cemento, realizamos un conjunto de pruebas de color⁴³ y composición, mediante las cuales tratamos de alcanzar un mayor conocimiento de las características del mismo, adecuando así su apariencia y composición, a las necesidades de cada una de las piezas, con él elaboradas.

Metal

El uso de materiales metálicos tales como el hierro y el bronce, lo hemos hecho aprovechando las características que de estos se esperan. De esta manera y empleando las técnicas de fundición, hemos realizado en bronce, una serie de elementos esenciales dentro de nuestro proyecto, que en otros materiales nos hubiese sido imposible, además el bronce nos ha parecido un metal asequible y agradecido en cuanto a resultados, cuyos posibles acabados o pátinas, nos ofrecían una amplia gama de posibilidades cromáticas, capaces de adaptarse perfectamente a nuestras pretensiones estéticas. La incorporación de elementos de bronce en las distintas obras, contribuye a una mayor homogenización formal a base de repetición.

⁴³ Ver ANEXO N°2

Con hierro hemos realizado las partes de sustentación y contención de las piezas. Al igual que en la desarrollo de la civilización, dicho material aporta significado, rigidez y dureza formal, con acabados al óxido, que no ocultan sus características físicas pero que, según nuestras necesidades, alteramos mediante el uso de lacas, ceras u otro tipo de materiales sintéticos. El condicionamiento que nos autoimpusimos de emplear el metal como contenedor de agua, nos obligó también a realizar varias pruebas de impermeabilidad y corrosión en dichos elementos, en los que finalmente aplicamos una fina capa de fibra de vidrio transparente con el fin de aislar el metal del líquido, y así impedir la rápida oxidación del material con la consecuente coloración del agua contenida.

Madera

Aprovechamos las características físicas de la madera para realizar una pequeña flota de submarinos. Tergiversando una vez más, las propiedades del material, esta flota se inspira en formas icónicas de nuestro imaginario global, empleando esa rápida asociación para transmitir un mensaje completamente distinto al de la imagen original.

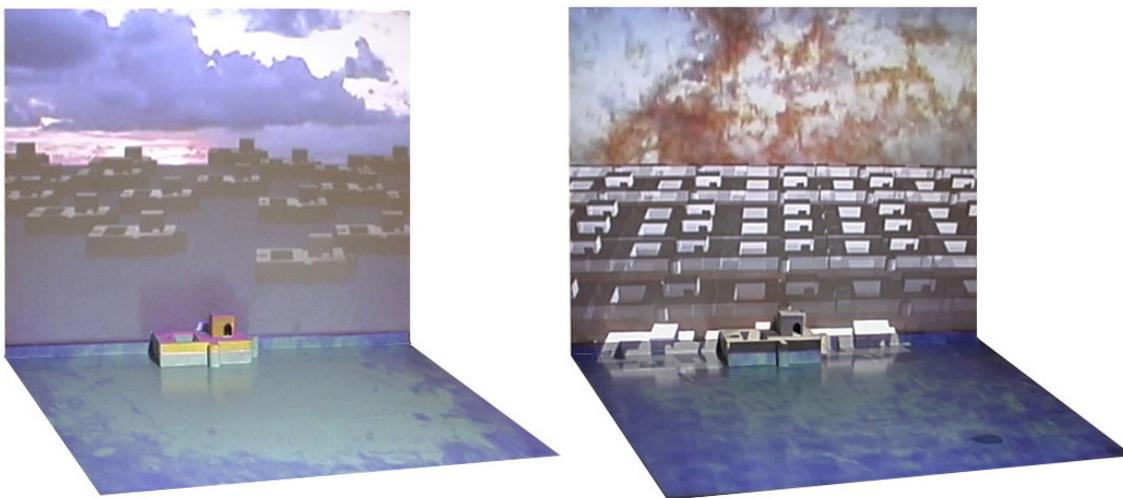
Vídeo y proyecciones

Gracias a la dotación de medios de la que disponemos en el Máster y en esta facultad, y creyendo que tanto el vídeo como sus distintas vertientes dentro del campo artístico, podrían contribuir al desarrollo práctico y conceptual de nuestra producción, hemos incorporado dichos medios comprendiendo que el uso de estas nuevas tecnologías, expande en cierto modo el concepto de escultura y ubica al objeto en un contexto más amplio y complejo.

4.3- ANÁLISIS DEL PROYECTO, “Distopías contemporáneas, la ciudad de Noé”

Ahora realizaremos un examen más minucioso de cada una de las piezas que forman nuestra propuesta expositiva.

4.3.1- MODUS OPERANDI



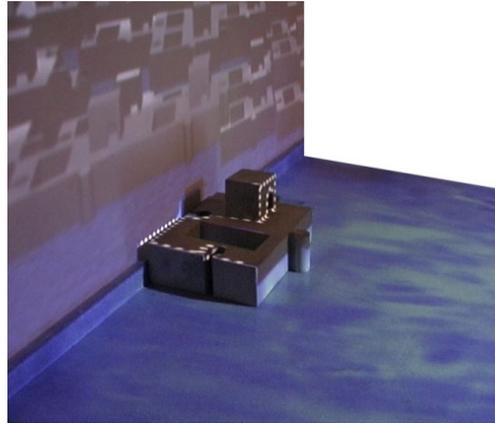
En nuestro interés por las nuevas tendencias artísticas, venimos observando desde hace algunos años la continua implicación de los distintos campos del conocimiento dentro de la esfera artística. En nuestra obra, siempre hemos creído que lo importante es el mensaje, por tanto y como consecuencia, en esta obra expandimos un poco el tipo de piezas desarrolladas hasta el momento, tratando de traducir nuestra particular ciudad de fantasía a un mundo de imágenes a través de medios digitales como la vídeo proyección.

Aunando nuevas tecnologías con la clásica concepción objetual de pieza escultórica, hemos realizado esta obra intermedia, en la que proyecciones y objeto protagonizan el espacio plástico.

En esta vídeo instalación se explica parte del funcionamiento de las infraestructuras del proyecto urbanístico. En las distintas secuencias se “narran” descriptivamente, distintas formas de incorporación de nuevas plataformas, a modo de bipartición, unas cayendo cual Tetris, otras por emersión... En sucesivas secuencias se desentrañará el hipotético interior de la plataforma de hormigón, dejando ver su red subterránea de metro, su sistema de autoabastecimiento eléctrico y su forma de comercio mediante una flota de submarinos.

DESCRIPCIÓN DE LA INSTALACIÓN

La instalación está compuesta por dos proyectores con dos secuencias distintas reproducidas sobre una pieza de hormigón de 45 x 35 x 25 cm. La acotación del espacio total de la instalación, vendrá dada por la propia proyección, la cual generará una superficie acuática en el suelo de la sala, emulando los contenedores anteriormente expuestos. La otra proyección, estará dirigida hacia la pared, en la que inicialmente observaremos un horizonte idílico, que poco a poco se va transformando.



- Para una descripción más detallada de las técnicas y procesos véase el **ANEXO N° 1** páginas 4 - 9.

4.3.2 -LA CIUDAD DE NOÉ

En el imaginario global y entre los deseos más recurrentes se encuentra la idea de isla desierta. El apego natural, al sol y al mar que tenemos como especie, nos hace asentarnos en zonas cercanas a estos preciados recursos. Por ello, en esta pieza, lo que presentamos es una ciudad flotante ficticia compuesta por diversas islas o plataformas que se encajan hasta construir una única y extensa urbe.

Bajo una concepción modular y repetitiva, tratamos de transmitir un efecto globalizador y homogeneizador a través de una serie finita de elementos, que podríamos ensamblar. De esta manera, a partir de una isla flotante, podemos pensar en una gran ciudad mundial, iterativa y vasta.

Por otro lado, dado que drásticamente, nuestra sociedad “global” está lejos de concienciarse de la necesidad de preservación y restauración de nuestro medio ambiente, quizás sea ya el momento de plantearse como viviremos en un futuro. En la ciudad de Noé, desde la ironía y la subversión, creamos una nueva tipología de urbe futurista, acorde con una realidad inmediata.



DESCRIPCIÓN DE LA INSTALACIÓN

Esta instalación se compone de seis piezas que nos muestran las distintas unidades constructivas, realizadas en hierro, hormigón y bronce.

Cada pieza consta de:

A: Un soporte contenedor de hierro, de medidas: 25 x 20 x 100 cm, al que se le ha aplicado un tratamiento anticorrosivo y una capa de fibra epoxi, con el fin de contener el agua sin oxidarse.

B: Un módulo plataforma de hormigón de medidas: 21 x 16 x 6 cm, con elementos en bronce y hierro.

PLATAFORMA: “INSTALACIONES DEPORTIVAS”

En esta plataforma se representa una zona de canchas de fútbol y baloncesto.

La plataforma flotante está realizada en hormigón, vertido sobre una plancha de porexpan. Sobre dicha plataforma, se pueden apreciar varios elementos (canastas y porterías), realizados en bronce mediante la técnica de micro fusión.



PLATAFORMA: “CONEY ISLAND”

En este caso, presentamos una plataforma de ocio y tiempo libre, en la que podemos encontrar un tiovivo y una noria.

La plataforma flotante está realizada en hormigón, vertido sobre una plancha de porexpan. Sobre dicha plataforma, se pueden apreciar varios elementos (tiiovivo y noria), realizados en bronce mediante la técnica de micro fusión.



PLATAFORMA: “ZONA VERDE”

Esta plataforma supone un espacio verde dentro del paisaje de hormigón tan presente en el proyecto.

La plataforma flotante está realizada en hormigón, vertido sobre una plancha de porexpan. Sobre dicha plataforma, se pueden apreciar distintas miniaturas de árboles, realizadas en bronce y gomaespuma.



PLATAFORMA: “NOÉ RESORT”

La zona de viviendas queda representada en esta plataforma, en la que podemos apreciar varias casas que conforman un pequeño núcleo urbano.

La plataforma flotante está realizada en hormigón, vertido sobre una plancha de porexpan. Sobre dicha plataforma, se pueden apreciar tres miniaturas de casas, realizadas en bronce por la técnica de la fundición por gravedad.



PLATAFORMA: “CENTRO SOCIAL”

En la presente plataforma se presenta el centro social, lugar de encuentro y atención médica dentro de esta nueva civilización.

La plataforma flotante está realizada en hormigón, vertido sobre una plancha de porexpan. Sobre dicha plataforma, se encuentra un caserón, realizado en bronce por la técnica de la fundición por gravedad.



PLATAFORMA: “DESALINIZADORA”

El abastecimiento de agua potable se hace a través de estas plataformas desalinizadoras.

La plataforma flotante está realizada en hormigón, vertido sobre una plancha de porexpan. Sobre dicha plataforma, se encuentra una construcción realizada en hierro y sometida a un proceso de oxidación



- Para una descripción más detallada de las técnicas y procesos véase el **ANEXO N° 1** páginas **10 - 17**.

4.3.3- MEMENTO MORI



Desde el descubrimiento, por parte del mundo occidental, de que la Tierra es redonda, el globo terráqueo, inventado por Martin Behaim sobre 1490, se ha incorporado como elemento distintivo del hombre ilustrado, del que sabe y quiere seguir aprendiendo.

En innumerables escenas tanto pictóricas como cinematográficas, podemos observar una gran variedad de estos elementos didácticos, empleados con distintos fines: “*El Gran Dictador*”, un Chaplin que juega con el globo mostrando su poder sobre él, o en la obra “*Exaltación de la eucaristía*” de Ventura Salimbeni pintada en 1600, en la que Dios y Jesús miden el mundo, un mundo esférico. Convertido en la actualidad en sinónimo de ostentación, aunque utilizado también como mero elemento decorativo, siempre ha sido simbólicamente una forma de poseer el mundo, de poder abarcarlo y escrutarlo a placer. El afán por cartografiar y medir es algo que nos caracteriza, explorar las fronteras del mundo ha sido siempre una constante llegando en el presente, a explorar el espacio en busca de nuevos y posibles asentamientos.

Así, día tras día podemos observar como grandes extensiones de tierras fértiles, son arrasadas para construir urbanizaciones o complejos industriales. Nuestro bio espacio se extingue para dejar paso a la “selva de cemento”.

Memento Mori, representa el horror vacui urbanístico al que estamos sometiéndonos voluntariamente, construcciones repetitivas que diluyen las fronteras, una ciudad-planeta o un planeta dormitorio. Un mundo colonizado por cemento, en el que ya no hay espacio para la vida.

DESCRIPCIÓN DE LA OBRA

Esta obra, ejecutada en hierro y hormigón, se compone de cientos de pequeñas edificaciones de hormigón realizadas una a una, y que, siguiendo un mismo patrón arquitectónico, dan forma a una esfera de 40 cm de diámetro. Algunos de estos edificios se presentan destruidos dejando ver su estructura, expresando de esta manera el binomio construcción/destrucción tan presente en la actualidad.

El soporte en ángulo de la esfera, está realizado en plancha de hierro de 16 mm de grosor cortada al plasma y posteriormente soldada, dando una medida total de la obra de 50 x 40 x 55 cm.



- Para una descripción más detallada de las técnicas y procesos véase el **ANEXO N° 1** páginas **18 - 20**.

4.3.4- THE YELLOW SUBMARINE



En la ciudad de Noé, el comercio y la restauración vienen literalmente a casa. Mediante una icónica flota de submarinos, entidades como Mc Donald's o IKEA, ofrecerán sus productos en los hogares, utilizando las distintas piscinas de las plataformas de hormigón. Esta flota de submarinos amarillos nos hará llegar todo lo necesario para nuestra supervivencia. El auto abastecimiento es cosa del pasado, en la ciudad de Noé todo se compra. Las empresas elegidas, representan a las grandes compañías con presencia a nivel mundial, y que actúan en cierta medida, como elementos homogeneizadores en las distintas culturas. Así hoy en día, podemos encontrar un Mc Donald's en casi cualquier lugar del mundo, y grandes multinacionales como Wall Mart o El corte inglés siguen surgiendo por doquier, imponiéndose al resto de firmas.

En este proyecto se pretende dar una vuelta de tuerca a ese concepto de inmediatez y confianza, que estas empresas promueven, llevándolo al extremo, apropiándonos de formas por todos conocidas, como es el caso del Yellow Submarine de los Beatles, adaptándolo a nuestros intereses. VER ANEXO N° 2.

Hemos empleado dicho objeto icónico como el medio fundamental de comercio y abastecimiento, un tele- IKEA submarino, una nueva concepción del Mc Auto, eligiendo estas formas por su impacto visual y rápida asociación, entendiendo que en mayor o menor medida, estas marcas, son de carácter global y ampliamente conocidas.

En cada caso, hemos personalizado el submarino, con ciertas características de las marcas representadas, como sus colores y otros pequeños detalles, aunque siempre tratando que el objeto matriz, sea perfectamente identificable.

Como ya hemos enunciado en al principio del capítulo, hemos escogido la madera aprovechando la asociación de flotabilidad de esta materia, construimos con ella un objeto que habría de sumergirse. Nos ha parecido interesante ensalzar esta dicotomía entre los distintos materiales que conforman nuestro proyecto expositivo, ya que de esta manera se plantean distintas connotaciones a cerca de los usos tradicionales que se viene haciendo de estos materiales así como de las características, en este caso la flotabilidad, que se le atribuyen a cada una de ellos.

DESCRIPCIÓN DE LA OBRA

Esta obra se compone de cuatro piezas talladas a mano en madera de pino de 25 x 12 x 15 cm, pintadas con esmaltes y acrílicos. Las tallas presentan además, una serie de accesorios realizados en bronce mediante la técnica de micro fusión y gomaespuma.

Sustentando la talla, a una altura de 110 cm, hemos concebido una estructura de identidad similar a la del conjunto de la Ciudad de Noé, adecuándola a nuestra flotilla de submarinos, continuando así con las líneas formales de la propuesta.

A continuación realizaremos un análisis más exhaustivo de cada una de las cuatro piezas:

Submarino: “MCDONALD’S”

Talla en madera de pino, pintada a mano con detalles en cobre y bronce fundido por micro fusión. En este caso está personalizado con los logotipos característicos de la marca de comida rápida.



Submarino: “GUGGENHEIM”

Talla en madera de pino, pintada a mano con detalles en cobre y bronce fundido por micro fusión. Este submarino está personalizado con los logotipos característicos de la franquicia de museos.



Submarino: “IKEA”

Talla en madera de pino, pintada a mano con detalles en cobre y bronce fundido por micro fusión. En este caso personalizado con los logotipos característicos de la marca.

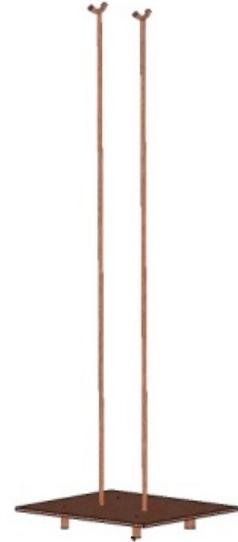


Submarino: "ZARA"

Talla en madera de pino, pintada a mano con detalles en cobre y bronce fundido por micro fusión. Este último submarino está personalizado con los logotipos característicos de la empresa textil.



Los soportes de las tallas están contruidos en hierro y siguen las líneas constructivas de las anteriores piezas contenedoras.



- Para una descripción más detallada de las técnicas y procesos véase el ANEXO N° 1 páginas 21 - 25.

4.3.5- CENTRO DE CONTROL

El control por parte de las maquinas es una realidad en la Ciudad de Noé. En las cimas de las montañas no inundadas, se establecen estos puntos o centros de control desde los que se vigila en buen funcionamiento social de la nueva ciudad.

Además de las labores de vigilancia, estos puntos, sirven también para visualizar las partes sumergidas de esta civilización, y para promover el tipo de vestimenta vigente en este momento.

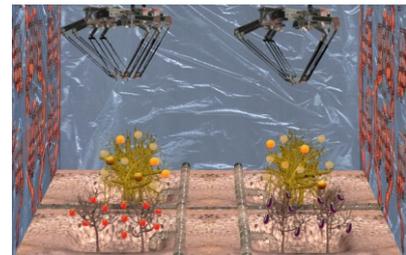


DESCRIPCIÓN DE LA OBRA

Partiendo de un stand de promoción de cosméticos, reciclamos dicha estructura y la adaptamos a nuestros intereses, creando este hipotético centro de control desde el cual podemos visualizar una serie de cámaras, que nos muestran algunas de las industrias sumergidas y su funcionamiento. Para ello instalamos una pantalla en dicho stand, en la que además podremos leer un texto que expone las circunstancias y las normas de esta nueva sociedad.

Por otro lado, hemos aprovechado las características publicitarias de dicho elemento de promoción, para exponer unas camisetas con el logotipo de la ciudad de Noé. La obra se completa con un porta tarjetas, en el que hemos dispuesto la publicidad de nuestra exposición en el Mesón de Morella.

El audiovisual que se emite de forma cíclica, está realizado utilizando animación, fotografía y 3D, y muestra algunas de las partes sumergidas de la supuesta ciudad: las cúpulas submarinas en las que se alojan las distintas industrias, una zona de procesamiento de alimentos cárnicos y otra de alimentos vegetales. Mediante el uso de distintas técnicas y procesos de audio y video, hemos logrado una imagen muy similar a las producidas por las cámaras de video vigilancia, resultado que perseguíamos.



- Para una descripción más detallada de las técnicas y procesos véase el **ANEXO N° 1** páginas **26 - 27**.

5.- CONCLUSIONES

Nos encontramos muy satisfechos con el trabajo realizado y por los conocimientos adquiridos durante el Máster en Producción Artística. Hemos aprovechado las distintas clases prácticas y teóricas a las que hemos tenido el gusto de asistir, aportándonos nuevos conocimientos que nos han ayudado en el desarrollo del presente análisis.

Creemos que hemos sido fieles a nuestras intenciones y metas dentro de este proyecto, apostando siempre por un trabajo claro y cercano, que no solo certifique nuestro paso por este Máster, sino que en cierta medida sirva de reflexión sobre los temas aquí tratados.

Durante el desarrollo de las distintas piezas, encontramos diversas vías por las que seguir avanzando en este proyecto y en las cuales trabajaremos próximamente, dando pie a nuevas obras relacionadas con la temática propuesta. De la misma manera también hemos dado con algunas técnicas y procesos que nos incitan a un pronto reencuentro con los mismos.

Por último, comentar que este proyecto ha sido expuesto en cuatro ocasiones:

- “PEDRA Y FUSTA” en El Centro de Juventud de Cullera, Valencia Junio de 2011.
- “PERSIGUIENDO UNA IDEA” en el ETSID, UPV, Valencia, Junio de, 2011.
- “DISTOPÍAS CONTEMPORÁNEAS, LA CIUDAD DE NOÉ” en el Mesón de Morella, Valencia, Febrero 2012.
- “SELECTA 2012” realizada en la galería Kessler-Battaglia, Valencia Julio 2012.

Se podrán ver de nuevo en una próxima exposición prevista para finales de verano en la sala MAC de Santa Cruz de Tenerife.

6.- PRESUPUESTO

ARTÍCULO	CANTIDAD	PRECIO	TOTAL
Silicona para moldes	6 litros	25 €	150 €
Resinas acrílicas	4 litros	32 €	128 €
Cemento	3 sacos	5 €	15 €
Escayola	1 saco	4 €	4 €
Maderas peanas y encofrados	4 tablas de 2,10 m x 150 m + corte	17 €	68 €
Áridos	3 sacos	3 €	9 €
Hierro	2 planchas de 2,10 m x 1,50 m + 24 varillas huecas+ 2 varillas de 3 m macizas + corte	78 €	178 €
Bronce y materiales		58 €	58 €
Cera, parafina y glicerina		37 €	37 €
Fundición		40 €	40 €
Cola carpintero	6 litros	2 €	12 €
Silicona de sellado	4 tubos	3 €	12 €
Plastilina	12 paquetes	2 €	24 €
Brocas y tornillos		15 €	15 €
Barnices metálicos y lacas		40 €	40 €
Pantalla de 19"	1	99 €	99 €
Impresiones		50 €	50 €
Transporte		60 €	60 €
TOTAL			999 €

7.- BIBLIOGRAFÍA

- ASIMOV, Isaac. *Introducción a la Ciencia*, Basic Books, Buenos Aires.1973
- AUGÉ, Marc. *Los No lugares, espacios del anonimato*. Edit. Gedisa. Barcelona 1994
- BECK, Ulrich. *Poder y contrapoder en la era global: la nueva economía política mundial*. Edit. Paidós Ibérica. Barcelona 2004
- BECK, Ulrich. *¿Qué es la globalización?: falacias del globalismo, respuestas a la globalización*. Edit. Paidós Ibérica. Barcelona 2008.
- BECK, Ulrich; Beck-Gernsheim, Elisabeth. *Generación global*. Ediciones Paidós Ibérica. Barcelona 2008
- CASTELLS, Manuel. *La ciudad informacional. Tecnologías de la información, reestructuración económica y el proceso urbano-regional*. Edit. Alianza. Madrid 1995
- CASTELLS, Manuel. *Poder y Comunicación*. Edit. Alianza 2009
- DAVIS, Mike. *Ciudad de cuarzo. Arqueología del futuro de los Ángeles*. Edit. Lengua de trapo. Madrid. 2003
- DELEUZE, Gilles, GUATTARI, Felix. *Mil mesetas: capitalismo y esquizofrenia* (3ª ed.). edit. Pre-textos. Valencia. 2002
- FERNÁNDEZ GÜELL, José Miguel. *Planificación estratégica de ciudades*. Edit. Gustavo Gili. Barcelona. 1997
- FIBIA, Carla. CASTELLANO, Nicolás. “*Mi nombre es NADIE, El viaje más antiguo del mundo*.” ICARIA EDITORIAL. Barcelona 2008
- GARCÍA VÁZQUEZ, Carlos. *Ciudad Hojaldre, visiones urbanas del siglo XXI*. Edit. Gustavo Gili. Barcelona. 2004
- GRAY, John. *Tecnología, progreso y el impacto humano sobre la Tierra*. Edit. Katz. Buenos Aires.2008
- HOUGH, Michael. *Naturaleza y ciudad. Planificación y procesos ecológicos*. Edit. Gustavo Gili. Barcelona. 1998
- HUNTINGTON, Samuel P. *¿Choque de civilizaciones?* Edit. Tecnos. Madrid 2006
- JAMESON, Fredric. *Teoría de la postmodernidad*. Edit. Trotta. Madrid 2001

JAMESON, Fredric. *Arqueologías del futuro: el deseo llamado utopía y otras aproximaciones de ciencia ficción*. Edit. Akal. Madrid.2009

KLEIN, Naomi, *No logo, el poder de las marcas*. Publicado en inglés en 2000 por Knopf Canadá y en castellano en 2002 por Ediciones Paidós Ibérica, S.A.

KOOLHAAS. Rem. *La ciudad Genérica*. Edit. Gustavo Gili. Barcelona. 2006

KOOLHAAS. Rem. *Espacio Basura*. Edit. Gustavo Gili. Barcelona. 2007

KOOLHAAS. Rem. Et al, *Mutaciones*. Edit. Actar. Barcelona. 2000

LE CORBUSIER, *La ciudad del futuro* (4ª ed.). Edit. Infinito. Buenos aires 2001

RITZER, George. *La McDonalización de la sociedad*. Edit. Popular. Madrid.2006

RODRIGUEZ MAGDA. Rosa. *Transmodernidad*. Edit. Anthropos Madrid.2004

SASSEN, Saskia. *La ciudad global*. Buenos Aires. 1999

SASSEN, Saskia. *Una sociología de la globalización*. Edit. Katz S.A. Madrid 2007

SENNET, Richard. *Vida urbana e identidad personal. Los usos del desorden*. Edit. Península. Barcelona 2001

SORKIN, Michael (ed.). *Variaciones sobre un parque temático*. Edit. Gustavo Gili. Barcelona 2004

VENTURI, Robert. Et al, *Aprendiendo de Las Vegas. El simbolismo olvidado de la forma arquitectónica*. Edit. Gustavo Gili. Barcelona, 1998

VIRILIO, Paul. *El ciber mundo. La política de lo peor*. Edit. Cátedra, Madrid 1999

PÁGINAS WEB CONSULTADAS:

- www.arqueologiadel futuro.blogspot.com.es
- www.salaparpallo.es
- www.tonyoursler.com
- www.dionisiogonzalez.es
- www.heartmus.com
- www.jeanshin.com
- www.laislahundida.com
- www.thevenusproject.com
- www.plataformaarquitectura.cl
- www.waterstudio.nl
- www.abc.es
- www.inhabitat.com
- www.proyectoasistido.com
- www.islasterritorio.blogspot.com
- www.natgeotv.com
- www.tejiendoelmundo.wordpress.com
- www.roalonso.net
- www.ivam.es