

Autor:David Santiago Martínez

Tutor:Pablo Sedeño Pacios

HACIA UNA ARQUITECTURA NÓMADA 'OBJETOS MÓVILES'

Autor: David Santiago Martínez

Tutor: Pablo Sedeño Pacios

Valencia, Septiembre de 2011

Tipología de proyecto: 5.2



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

*Caminos sobre pensamientos desnudos,
de suelos que escurren al contacto con los dedos
hasta alcanzar el mar...*

*tan profundo como la memoria,
cual brazo entrañable
que abarca continentes.*

*Y se va dejando rastro de lo que se ama,
como el que sigue la huella
y deja la suya propia, nómada.*

*En el intento por alcanzar los horizontes
de atardeceres que agonizan
Ante el reclamo del recuerdo...*

'Nómada' por David Santiago.

A la vida, a mis padres, hermanos, amigos, colaboradores y a mi tutor.

INVESTIGACIÓN PREVIA

1. INTRODUCCIÓN AL TEMA DE ESTUDIO	
1.1 De dónde surge la idea. Escenografía móvil para Televisión	8
1.2 Otros motivos de reflexión	11
1.3 HIPÓTESIS	12
1.4 OBJETIVOS	12
1.5 METODOLOGÍA	14
2. DESARROLLO DE CONCEPTOS RELACIONADOS CON EL TEMA DE ESTUDIO	15
2.1 Nómada del presente. Volviendo a los orígenes	15
2.1.1 Crecimiento poblacional	16
2.1.2 Globalización	17
2.1.3 Mass Media	19
2.2 El espacio de control	21
2.3 La ciudad Nómada	22
2.3.1 Homo ludens	22
2.3.2 New Babylon como espacio social	23
2.4 Los no lugares	26
3. TRATADOS DE URBANISMO	27
3.1 Víctimas del urbanismo. Antecedentes Urbanos. Dos casos de ciudad, población y usos.	27
3.1.1 El caso del 'hiroba' o plaza	28
3.1.2 Una vida al aire libre como los griegos	32
3.2 Fragmentos de textos situacionistas sobre la ciudad	36

3.3	Proyectar jugando o el proyecto del juego	38
4.	ENTRE EL ESPACIO PÚBLICO Y EL ARTE	39
4.1	Escultura en o sin el espacio público, su relación con otras disciplinas y con la sociedad	40
4.2	Arte Público: término por definir...	45
4.3	Ideario de arte público de Siah Armajani	48
5.	'ELEMENTOS URBANOS'	49
6.	COLECCIÓN DE OBJETOS MÓVILES	52
6.1	Introducción	52
6.2	Antecedentes: el caso de las tiendas ambulantes en Chandigarh	53
6.3	Remembranza al carrito de helados	56
6.4	'Orchata sobre ruedas'	58
6.5	'Un 500 en tu salón'	59
6.6	Contenedores de ideas	61
7.	ARTISTAS REFERENTES AL TEMA	62
7.1	Krzysztof Wodiczko	62
7.1.1	'Homeless Vehicles'	63
7.2	Pablo Rivera	66
7.2.1	Prototipo para una vivienda mejor # 1	67
7.3	Andrea Zittel	70
7.3.1	Wagon Stations	71
7.3.2	'Fuller, el hombre que soñó el mañana'	73
7.4	Francis Alÿs y su relación con Latinoamérica	74
7.4.1	Descarriós creativos	75

7.4.2 Crisis total	75
7.4.3 Metáforas de Latinoamérica	76
7.4.4 De lo político a lo poético	78
7.5 Pic Nic con Siah Armajani	79
8. EN LA BÚSQUEDA DE RELACIONAR EL ARTE CON LA ARQUITECTURA. REFERENTES EN CUANTO AL USO DEL MATERIAL	81
8.1 Wolfgang Winter & Berthold Hörbelt	82
9. REFERENTES DE ARQUITECTURA NÓMADA	84
9.1 Arquitectura móvil concebida por Yona Friedman	85
9.2 Walking City, New York, USA	87
9.3 El museo nómada de Shigueru Ban	89
9.4 Santiago Cirugeda y su relación con los nómadas	93
9.4.1 La araña	93
9.4.2 La casa insecto	94
9.5 La casa huevo	96
9.6 Miele Space Station	97
9.7 Características de la arquitectura nómada.	100
10. INVESTIGACIÓN ADICIONAL	101
10.1 Apuntes breves sobre reutilización del plástico	101
10.2 Cajas de plástico recicladas como muebles	102
10.3 Arco de triunfo de cajas en Barcelona	103

EL PROYECTO

1. INTRODUCCIÓN. EN LA BÚSQUEDA DE UN LUGAR EN EL HORIZONTE	105
1.1 Notas de los viajes del ' <i>nómada del presente</i> '	105
1.2 Juego del 'Turista del presente'	108
2. EL PROCESO PREVIO AL PROYECTO DEFINITIVO	110
2.1 Bocetos primeras ideas	110
2.2 Prototipo 1. Prueba	112
3. CONCEPTUALIZACIÓN	114
3.1 Bocetos previos	114
3.2 El horizonte	114
3.3 Palabras 'clave'	115
3.4 Concepto y nombre definitivo del proyecto: 'Fragmento del horizonte'	117
4. DESARROLLO DEL PROYECTO. PROCESO DE ESTUDIO Y DISEÑO PREVIO	118
4.1 Definición del proyecto	118
4.2 Justificación	118
4.3 Descripción general	118
4.4 ¿Por qué cajas de plástico?	119
4.5 La composición de las cajas	119
4.6 Dimensionamiento y captura en cad	120
4.7 Modelado en 3d y renders en el sitio propuesto	122
4.8 Realización de prototipo o maqueta a escala	123

5. LA PRÁCTICA	125
5. 1 Datos estadísticos generales de Valencia	125
5.1.1 A quién va dirigido	125
5.1.2 Climatología	128
5.2 Proyecto en Carrícola	130
5.2.1 Sobre Carrícola. Datos generales	131
5.3 Elección del sitio de la práctica	134
5.3.1 Croquis de localización del sitio	137
5.3.2 Área de estudio. Posibles desplazamientos de la pieza del proyecto	137
5.4 Presupuesto. Lista y adquisición de materiales	138
5.5 Proceso de pre montaje de la pieza	139
5.6 Práctica en la plaza de Carrícola	141
5.7 El ‘fragmento’ adaptándose al entorno	147
5.8 Experimentación y observación. Entrega de la pieza a los usuarios.	148
6. CONCLUSIONES	152

INVESTIGACIÓN PREVIA

1. INTRODUCCIÓN AL TEMA DE ESTUDIO

Algunos motivos como el crecimiento poblacional, entre otros, son influyentes en el nuevo tráfico de personas a nivel mundial. Uno de los fines del PFM es estudiar el tema de la 'movilidad' y reflexionar cómo en la actualidad, el propio sistema que ha generado el hombre lo orillan a que vuelva a sus orígenes nómadas incluso culturalmente. Para ello hay que entender lo que el hombre ha creado, eso que de alguna manera rige la forma de vivir en una organización y que al mismo tiempo lo encierra en una 'escenografía de la vida' llamada *ciudad*.

Si bien no es posible hacer que toda una ciudad se desplace, cabe la posibilidad de generar elementos emergentes que respondan a las necesidades de un '*nómada del presente*', tal como lo describe Carlo Mongardini en *Miedo y Sociedad*.¹

1.1 De dónde surge la idea. Escenografía móvil para televisión

Aunque la acepción más acertada de escenografía, en este caso, para televisión sea *arte de proyectar o realizar decoraciones* escénicas (según el Diccionario de la Lengua Española²), es necesario dejar claro el vínculo entre espacio y escenografía en el cual está implícito también la arquitectura, entendiendo la arquitectura como aquel espacio construido donde se desarrolla una actividad relacionada o en función del hombre; la escenografía para televisión utiliza elementos arquitectónicos combinando mecanismos e instalaciones que van más allá de un simple 'decorado', y ejemplo de ello son los formatos de programa tipo 'reality', donde todo es verosimilitud. Dicho lo anterior, la idea principal surge a partir de la práctica artística y técnica realizando escenografía para televisión donde una de las problemáticas era la de hacer una especie de 'isla' al centro del escenario que por medio de mecanismos se elevaría a 20 centímetros

¹ Mongardini, Carlo, *Miedo y sociedad*, Madrid, Alianza, 2007.

² *Diccionario de la Lengua Española* [en línea]: <http://buscon.rae.es/drae/> (Citado en 10 de enero de 2011).

del nivel de la plataforma principal del escenario. Otra de las necesidades era la de realizar alrededor de 12 'sketches' (grabaciones cortas con sentido humorístico con cambios de escenografía) por programa al aire. Para ello fue necesario diseñar un mecanismo de rieles y plataformas con ruedas, que sobre esos mismos rieles, irían siguiendo un circuito que recorrerían todo el escenario a escena y tras bambalinas con la finalidad de que al momento de que los carros se situaran detrás del escenario se pudieran realizar los cambios de escenografía, incluyendo ambientación y así volver a salir a escena para presentar un nuevo sketch. Un proceso complicado, laborioso y que requería el esfuerzo de muchas personas entre ellos técnicos y montadores. Es así como surge la idea de cambio y movimiento para realizar o simular realizar distintas actividades en un mismo espacio, así como el diseño y planteamiento de los mecanismos como resultado de un estudio y análisis de la función y actividades a realizar sobre el escenario. Las ruedas jugaron un papel muy importante.



Imagen 1: Programa 'Hazme Reír', escenario principal, Televisa, México 2009.



Imagen 2: Programa 'Hazme Reír', sketches, Televisa, México 2009.

1.2 Otros motivos de reflexión

La siguiente imagen la podemos considerar como el origen de todo lo que tiene que ver con la arquitectura nómada. Por un lado lo que representa y ha representado el coche como uno de los símbolos de movilidad y por otro lado la improvisación y uso que se le da a este invento en medio del campo, donde otros elementos como el televisor y la luz que son parte, junto con el coche, de lo que algunos o muchos llegan a considerar indispensable o parte de la vida cotidiana.



Imagen 4: La casa del vigilante. El coche y el televisor.
La casa futura, un oasis a la carta, finales del siglo XX.

Otra de las imágenes que muestra el interior de un coche como parte de la comodidad y según el modelo depende la misma, un vehículo que presenta de manera frívola la nueva libertad.



Imagen 5: La nueva libertad.

Es así como, de la observación, experiencia y reflexión, surge la idea del proyecto y la inquietud de llevar estos conceptos a la vida real y a la calle. Ante una sociedad en constante movimiento y cambio, pensar en la posibilidad de que algunos espacios u objetos urbanos o domésticos tengan movilidad, tomando en cuenta los que ya existen e imaginar otros nuevos que satisfagan aquellas necesidades que de alguna forma no han sido contempladas. Realizar propuestas emergentes y particulares en el día a día que refuercen la existencia de los espacios públicos (y que más adelante se desarrollan) es uno de los fines de la presente tesis.

1.3 HIPÓTESIS

Generalmente surge como un cuestionamiento que al final de la investigación y experimentación se podrá responder o no. Y en este caso el cuestionamiento, que surge de la observación y planteamiento previos de una problemática o necesidad específica, es el siguiente:

¿Es factible la realización de objetos urbanos móviles, útiles y lúdicos que enfatizen o proporcionen las mismas características al espacio público?

1.4 OBJETIVOS

En el planteamiento de los objetivos nos referimos a lo que se quiere llegar y obtener a partir de la investigación, la práctica y la experimentación y son los siguientes:

- I. Investigar y desarrollar a fondo los conceptos de 'arquitectura nómada' y 'objeto móvil'.
- II. Plantear y desarrollar el concepto de 'objeto móvil' a través de una propuesta emergente, posible y factible que se ubique en espacios públicos específicos utilizando plataformas móviles y material de reciclaje.
- III. Generar elementos temporales utilizando el espacio existente, partiendo de un diseño modular que permita

expansión. Incluso que un módulo pueda ocupar un lugar de aparcamiento.

- IV. Ubicar los objetos móviles en calles y plazas con la intención de que formen parte de la vida cotidiana de las personas y poder llegar al espectador y no precisamente al revés.
- V. Experimentar la idea de movilidad, indispensable en la realización de cualquier actividad, adecuándose a las necesidades de una sociedad en constante cambio y movimiento.
- VI. Conjuntar arte, arquitectura y urbanismo.
- VII. Que el usuario interactúe con la pieza o piezas disponibles y el resultado sea una experiencia personal o colectiva.
- VIII. Devolver o proporcionar el carácter lúdico que necesitan los espacios públicos y las personas que los viven.
- IX. Contribuir a propiciar escenarios que generen nuevas memorias colectivas.
- X. Desarrollar una propuesta gráfica y práctica lo suficientemente clara y precisa a través de planos, renders, fotomontajes, prototipos, etc., que comprueben la posibilidad y factibilidad de 'objetos móviles' en el espacio público.
- XI. Llevar el proyecto a la práctica para poder obtener resultados más objetivos.
- XII. Dejar abierta la investigación para más estudio. Después de la práctica en campo, proponer otros sitios de ubicación de la pieza y su posible ampliación es decir la elaboración de más piezas a través de renders y fotomontajes.

1.5 METODOLOGÍA

Es el cómo llegar. Plantear las vías, procesos y métodos. Tomando como antecedente y experiencia personal previa de un estudio para titulación de la carrera de arquitectura y los métodos convencionales de investigación, es así como fusionando ambos y aplicándolos a nuestro proyecto o problema, resumiremos el proceso en el siguiente:

1. Investigación y estudios previos a la experimentación. Todo aquello que necesitamos saber y conocer antes de realizar la práctica o experimentación en campo. Que incluye a su vez investigación y estudio del espacio público (que es donde se realizará el proyecto), arte público, conceptos, teorías y referentes relacionados con el tema. Elección y análisis del sitio y definición del público a quien va dirigido el proyecto.
2. Proceso de diseño y desarrollo de proyecto. Estudio del material y antropometrías. Elaboración de bocetos, planos, renders y maquetas de estudio.
3. Logística de la práctica en campo.
4. Experimentación. Una de las partes más interesantes del proceso, pues ahí se comprueba la hipótesis y se analizan los resultados. Consiste en la realización de la práctica en campo que puede incluir la realización de un prototipo o prototipos.
5. A partir de obtener resultados, poder emitir juicios y conclusiones sobre los procedimientos y resultados en contraposición con la hipótesis y teorías iniciales.

2. DESARROLLO DE CONCEPTOS RELACIONADOS CON EL TEMA DE ESTUDIO

2.1 Nómada del presente. Volviendo a los orígenes

No es el objetivo explicar o narrar los orígenes nómadas del hombre, tampoco se pretende ahondar en el tema, el interés es sólo exponer, de manera muy general, algunos de los motivos que se consideran importantes e influyentes en el nuevo 'tráfico de personas' a nivel mundial (y que quedan abiertos para una investigación más amplia) con el fin de tomarlos en cuenta para el tema de la 'movilidad' y reflexionar cómo en la actualidad, el propio 'sistema' que ha generado el hombre lo orillan a que vuelva a sus orígenes nómadas sobre todo en el aspecto cultural. Para ello hay que entender lo que el hombre ha creado, eso que de alguna manera rige la forma de vivir en una organización que al mismo tiempo lo encierra en una 'escenografía de la vida' llamada *ciudad*. Tal como se describe en el libro *Mutaciones*:

"[...] La ciudad como "caja de velocidades", más que como "artefacto urbano", esto seguramente implica entender el potencial de la arquitectura de la ciudad como un agente pasivo, que actúa como mero receptáculo de movimientos y flujos".³

Esos movimientos y flujos tienen que ver, además del quehacer del día a día, con eso que denominamos *migración*, para ello es necesario definir el término *migración* (*Del lat. migrāō, -ōnis*), y según el *Diccionario de la Lengua Española*⁴ algunas acepciones son:

³ Andraos, Amale, *Harvard Project on the city*, Mutaciones, Barcelona, Actar, 2000, p. 12.

⁴ *Diccionario de la Lengua Española* [en línea]: <http://buscon.rae.es/draeI/> (Citado en 10 de enero de 2011).

1. *Acción y efecto de pasar de un país a otro para establecerse en él. Se usa hablando de las migraciones históricas que hicieron las razas o los pueblos enteros.*
2. *Desplazamiento geográfico de individuos o grupos, generalmente por causas económicas o sociales.*

Entendiendo y teniendo claro el significado de esta palabra como un fenómeno social, a continuación se exponen de manera general algunos puntos sugeridos como claves influyentes en esos flujos o desplazamientos humanos.

2.1.1 Crecimiento poblacional

Como ya se ha dicho somos seres en constante movimiento y desplazamiento, pero ¿Qué ocurre cuando las oportunidades de trabajo o simplemente la sobrevivencia entre otros factores se ven afectados en gran medida por el crecimiento poblacional? Según datos del Global Urban Observatory publicados en el libro *Mutaciones*:

Al inicio del siglo XX, EL 10% de la población vivía en ciudades.

En el 2000, alrededor del 50% de la población mundial vive en ciudades.

En el año 2025, la población urbana podría llegar a los 5.000 millones (dos tercios en países pobres).

Cada año, entre 2 y 3 millones de personas emigran en el mundo. Más de la mitad se dirigen hacia Estados Unidos, Alemania, Canadá y Australia.

Al inicio del siglo XXI 130 millones de personas viven fuera de su país de nacimiento.⁵

⁵ Varios autores, *Mutaciones*, Barcelona, Actar, 2000, p. 2.

Los datos anteriores son del año 2000, sin embargo la población mundial actual es de aproximadamente unos 6.500 millones de habitantes, este dato es proporcionado por John Gray en *Tecnología, Progreso y el Impacto Humano*⁶, con lo cual se puede observar y admirarnos de que se han superado las expectativas.

Con estos datos nos podemos hacer una idea de lo que la población crece y se desplaza constantemente. Es lógico pensar que para los gobiernos con población mayoritaria se vean en la dificultad de satisfacer necesidades y reorganizar ante este crecimiento a sus pobladores e incluso sus espacios (no se intenta con esto justificar a los gobiernos, mucho menos para que dejen de solucionar problemas y dejen de dar respuesta a su población ante necesidades evidentes y que requieren en algunos casos soluciones emergentes. Con esto lo que se intenta es establecer vínculos con las causas de los desplazamientos humanos a nivel mundial sin tomar en cuenta a aquél número de personas que a nivel local se desplazan diariamente de los pueblos o provincias a las grandes ciudades.

2.1.2 Globalización

Uno de los factores que favorece en cierta medida el acceso y tránsito de personas, y para ser específicos, de un país a otro, es la globalización y Wark Mckenzie en *Telegrama a ninguna parte* dice:

¿Quién piensa que la globalización es un fenómeno nuevo? Solamente los que están acostumbrados a vivir en el centro de los antiguos poderes imperiales. Para todos los demás (nosotros, vosotros), desde la periferia, desde las antiguas colonias, la historia nunca ha dejado de ser globalización.

⁶ Gray, John, *Tecnología, Progreso y el Impacto humano sobre la Tierra*, Madrid, Katz Editores, 2008.

*Desde la periferia, la historia no es más que el empeño de los centros metropolitanos para distorsionar el desarrollo comercial y de aproximación entre los pueblos en beneficio propio. La historia no es tiempo sino espacio.*⁷

Globalización entendida como: *Tendencia de los mercados y de las empresas a extenderse, alcanzando una dimensión mundial que sobrepasa las fronteras nacionales*⁸ y que afecta directamente a los individuos, a su cultura y a los espacios que habitan. En cuanto a lo cultural Carlo Mongardini lo describe de la siguiente manera:

La ampliación de los horizontes y la mayor concentración en el tiempo de la actuación social han determinado una acumulación de realidad que dificulta su comprensión y su control, así como un encuentro y un desencuentro de culturas y de civilizaciones que dificultan la improvisación de equilibrios y ajustes. Disperso en los nuevos horizontes, “nómada del presente”, como ha escrito alguien, el individuo contemporáneo desarrolla un programa de vida mínimo y no reflexivo, que oscila entre el egoísmo individualista de la razón calculadora y la inmersión en los fenómenos de masa. [...] ⁹

[...] Frente a la cultura de lo efímero, frente a la sociedad representada y a sus personajes, cada día más desarraigados de lo que es significativo en la vida diaria, el hombre contemporáneo se pregunta si queda en su cultura algo sólido donde pueda anclar

⁷ Mckenzie, Wark, *Telegrama desde ninguna parte*, Mutaciones, Barcelona, Actar, 2006, p. 30-39.

⁸ *Diccionario de la Lengua Española* [en línea]: <http://buscon.rae.es/draeI/>

⁹ Mongardini, Carlo, *Miedo y sociedad*, Madrid, Alianza, 2007, p. 84.

su vida. Así se hace culturalmente errático, un “nómada del presente” [...] ¹⁰

De lo anterior podemos decir que el ser parte de una masa y en este caso de un ‘sistema’ nos puede llevar a la enajenación y a la vez alejarnos de toda *capacidad de reflexión crítica* como el mismo Mongardini lo menciona en *Miedo y Sociedad*.

Ante una ausencia de reflexión crítica –y también en algunos casos por ignorancia- nos volvemos espectadores incluso de los mismos espacios que habitamos y es ahí donde el espacio se ha visto afectado en gran medida, ya que finalmente quien habita los espacios es quien puede definir de una manera más clara y explícita cual y cómo necesita utilizarlos y en la mayoría de los casos nos mostramos ajenos o indiferentes ante una imposición de lo que ‘se piensa’ es mejor para vivir, limitándonos a ‘elegir’ algo que alguien más eligió para nosotros a priori y en una estandarización de la vida y del ser humano.

Esto no es una crítica a la arquitectura y urbanismo actual, es más bien un llamado a la consideración en los usos y aprovechamiento del espacio de manera óptima y digna.

2.1.3 Mass Media

En la última década del siglo XX, algunos de nosotros nos sentimos atraídos por una gran idea, incluso una ideología: los nuevos medios de la tecnología de la comunicación, la escritura, la imagen y los datos no sólo revolucionarían la manera de hacer la guerra de los ejércitos y el modo de hacer política de los grandes poderes, sino que también abrirían nuevos espacios a actores políticos menos tradicionales, activistas, movimientos de derechos humanos y humanitarios, “medios independientes”,

¹⁰ Mongardini, Carlo, *Miedo y sociedad*, Madrid, Alianza, 2007, p. 87.

*organizaciones no gubernamentales y a la ciudadanía internacional. Oportunidades sin precedentes y nuevas posibilidades políticas. La televisión a tiempo real, las cámaras de video, los fax y Internet parecían crear nuevas zonas políticas, nuevos ritmos y velocidades, nuevos conflictos de datos y nuevas reglas. Si los nuevos medios digitales de información favorecían, por lo menos en parte, la globalización económica, también podrían aprovecharse para otros fines, en el espacio intermedio entre las fuerzas gemelas de la homogeneización y la división.*¹¹

Los medios ayudan en gran medida a que seamos omnipresentes y viajar virtualmente pues basta con sólo dar 'click' en *search* y el mundo estará a nuestro alcance, por lo menos en cuanto a comunicación e información se refiere. Así lo describe Paul Virilio en *El Ciber mundo, la política de lo peor*:

*El mito saintsimoniano del acercamiento entre los pueblos que acompañó a la revolución de los transportes volvemos a encontrarlo hoy en día en los autores que ven en la informática un medio para el desarrollo del intercambio y la comunicación entre los ciudadanos. [...]*¹²

Y así se refiere Philippe Petit en una entrevista que le hace Virilio en el mismo libro:

[...] la televisión y los multimedia destruyen los planos aproximados en el tiempo y en el espacio como una foto con teleobjetivo destruye el horizonte. Por tanto, la velocidad permite ver el mundo de otra manera, y a partir del siglo XIX es cuando esta visión del mundo cambia y el espacio público se convierte en

¹¹ Varios autores, *Mutaciones*, Barcelona, Actar, 2000.

¹² Virilio, Paul, *El Ciber mundo, la política de lo peor. Entrevista con Philippe Petit*, Madrid, Cátedra, 1997, p. 21.

*una imagen pública a través de la fotografía, el cinematógrafo y la televisión.*¹³

La economía, la guerra, el miedo y la inseguridad son otros de los factores que influyen en el nuevo 'tráfico de personas', no son determinantes para nuestro proyecto, sin embargo queda abierta la posibilidad de ahondar en una investigación más profunda.

2.2 El espacio de control

El espacio de control representa el deseo de hacer el espacio simultáneo a las incoherencias y vicisitudes del mercado. Es la aspiración a un tipo de estabilidad garantizada por mecanismos que permiten una respuesta inmediata a los cambios repentinos.

*La arquitectura es cada vez más flexible y efímera, apunta cada vez más a necesidades y gustos cambiantes, lo que la hace cada vez más mutable.*¹⁴

El espacio del control está constantemente a la busca del próximo reino que explotar, la próxima expectativa de oportunidad. Exacerbando las inestabilidades para su propio beneficio, en ciclos de declive y obsolescencia acelerados artificialmente y cambiando constantemente sus focos de un lugar al otro, el espacio del control inevitablemente produce intersticios, contradicciones, quizá incluso momentos de libertad que se sitúan

¹³ Virilio, Paul, *El Ciber mundo, la política de lo peor. Entrevista con Philippe Petit*, Madrid, Cátedra, 1997, p. 24.

¹⁴ Varios autores, *Mutaciones*, Barcelona, Actar, 2000, p. 187.

*no tanto fuera sino a lo largo y en el interior del espacio del control.*¹⁵

El espacio de control es donde nos desarrollamos y realizamos actividades cotidianamente, donde finalmente se construye y se sitúan las cosas, uno de nuestros campos de acción, donde nuestro proyecto se podría desarrollar y ubicar. En fin, el espacio del que seguramente recibiremos respuesta.

2.2 La ciudad Nómada

*“Somos los símbolos vivos de un mundo sin fronteras, de un mundo de libertad, sin armas, donde cualquiera puede viajar sin trabas desde las estepas de Asia Central hasta las costas atlánticas, desde los altiplanos de África del Sur hasta los bosques finlandeses”.*¹⁶

Los textos postsituacionistas plantean una ciudad nómada, una New Babylon, partiendo del caso de los gitanos que han sido nómadas de toda la vida, que encendían sus hogueras, montaban sus tiendas o refugios incluso con cajas y tablas que los mercaderes habían dejado abandonadas. Pues es así como surge el proyecto New Babylon con maquetas que consistía en montar un campamento permanente para los gitanos de Alba, bajo un techo con elementos móviles, una vivienda común y provisional para nómadas a gran escala.

2.3.1 Homo ludens

Los postsituacionistas definen a la sociedad utilitarista partiendo de la ‘utilidad’ como criterio principal en la valoración del hombre y de su

¹⁵ Varios autores, *Mutaciones*, Barcelona, Actar, 2000, p. 195.

¹⁶ Voivod, Vaida III, Presidente de la Comunidad mundial de los gitanos (extraído de una entrevista publicada en el *Algemeen Handelsblad*, Amsterdam, 18 de mayo de 1963).

actividad contraponiendo a esto a la sociedad lúdica donde el ser humano es liberado de alguna forma gracias a la automatización del trabajo productivo y es así como finalmente se encuentra en condiciones de desarrollar su propia creatividad. Es así como surge el término *Homo ludens*, utilizado por primera vez por Johan Huizinga en un libro con el mismo título y cuyo subtítulo es 'ensayo sobre la función social del juego'¹⁷. Para Huizinga el juego es una huida de la vida 'real' sin alejarse de las normas de la sociedad utilitarista, advierte que todos llevamos dentro un *Homo ludens* en potencia y que la liberación de este potencial está directamente relacionado con su propia liberación como ser social.

2.3.2 *New Babylon* como espacio social

Hablando de lo social, es necesario definir el 'espacio social' tal y como citan los postsituacionistas:

*Según los sociólogos, este concepto abarca el conjunto de relaciones y vínculos sociales que definen la libertad de movimiento del hombre dentro de la sociedad y también, sobre todo, sus límites. Esta interpretación simbólica del espacio no es la nuestra. Para nosotros, el espacio social es en realidad el espacio concreto de los encuentros y de las relaciones con otros seres. La espacialidad es social.*¹⁸

New Babylon es la espacialidad social con un modelo social como se describe:

Un modelo social en el que la idea de libertad se convirtiera en práctica real de la libertad; de una "libertad" que para nosotros no

¹⁷ Huizinga, Johan, *Homo ludens. Ensayo sobre la función social del juego*, Madrid, Alianza, 2002.

¹⁸ Andreotti, Libero, *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas sobre la ciudad*, Barcelona, Actar, 1996, p. 155.

*es la elección entre diversas alternativas sino el desarrollo óptimo de las facultades creadoras de todo ser humano; pues no puede existir una auténtica libertad sin creatividad.*¹⁹

La idea de los postsituacionistas es que una persona que goza de libertad para disponer de su tiempo no puede ser regulado por el reloj y por el imperativo de un domicilio fijo:

Lo que el Homo ludens exigirá del marco de su vida será, en primer lugar, que responda a su necesidad de juego, de aventura y de movilidad, así como todas las que le faciliten la libre creación de su propia vida.[...]

*Partiendo de esta libertad en el tiempo y el espacio, se debería llegar a una nueva forma de urbanización. La movilidad, la constante fluctuación de la población, consecuencias lógicas de esta nueva libertad, crea una relación diferente entre lo urbano y el hábitat. El ser humano, sin tener que respetar horarios y sin domicilio fijo, experimentará necesariamente una vida nómada en un entorno artificial, completamente “construido”. A este nuevo entorno le llamamos New Babylon, y precisamos que no tiene nada, o casi nada, de “ciudad”, en el sentido tradicional del término.*²⁰

New Babylon es el resultado de la actividad global de toda la población mundial, no hay nada que ate a las personas, los desplazamientos de cada persona y las distancias que recorrerá dependen de decisiones espontáneas y a las que se puede renunciar de la misma manera. En este caso lo urbano debe responder a la movilidad social, es decir, la

¹⁹ Andreotti, Libero, *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas sobre la ciudad*, Barcelona, Actar, 1996, p. 156.

²⁰ Íbidem. p. 157.

estructura de alguna manera se organiza siguiendo el trazado de los recorridos.

*New Babylon no se detiene en ninguna parte (porque la tierra es redonda); no conoce fronteras (porque ya no hay economías nacionales), ni colectividades (porque la humanidad es fluctuante). Cualquier lugar es accesible a cada uno y a todos. Todo el planeta se convierte en la casa de los habitantes de la tierra. Cada cual cambia de lugar cuando lo desea. La vida es un viaje sin fin a través de un mundo que se transforma con tanta rapidez que cada vez parece diferente.*²¹

New Babylon no sería posible si la economía no se orienta exclusivamente hacia la satisfacción de las necesidades del ser humano.

Finalmente New Babylon es el espacio social de articulaciones móviles, el terreno de juego del *homo ludens*, a partir de una sociedad lúdica basada en una comunidad de intereses de todos los seres humanos, que ya no conoce la lucha por la subsistencia, conflictos, individuales o colectivos comunes de la sociedad utilitarista. Una sociedad lúdica que ha superado las barreras y las fronteras, que se abre al camino de las mezclas de poblaciones, que lleva a la desaparición de las diferencias raciales, la fusión de una nueva raza, la raza de los “*New Babilonios*”, cuyo espacio social no tiene límites. Al no estar arraigados a ningún sitio pueden circular libremente, ya que el espacio que recorren cambia constantemente de forma y de atmósfera, y debido a ello es un espacio cada vez nuevo. La movilidad y la desorientación facilitan los contactos entre los seres, propiciando hacer y deshacer vínculos sin dificultad aportando una abertura a las relaciones sociales.

²¹Andreotti, Libero, *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas sobre la ciudad*, Barcelona, Actar, 1996, p. 158.

2.4 Los no lugares

Hablaremos brevemente de este término que Marc Augé ha profundizado y que conjunta reflexiones sobre la existencia y el uso de esos espacios pero sobre todo de las personas que los transitan. Hay que tenerlo claro para entender la existencia y quizás naturaleza de estos lugares pues es ahí donde nuestro proyecto (y parte de nuestros objetivos) se desarrolla y esperamos que influya de manera determinante.

El lugar, según Augé, se define por su identidad histórica o relacional. Aquel espacio que no puede definirse como ninguno de los anteriores, se define como un no lugar y es así como plantea que: *‘La sobremodernidad es productora de no lugares’*, considerando la modernidad baudeleriana como coexistencia de mundos diferentes. En un mundo de *‘individualidad solitaria’*, de lo provisional y de lo efímero, donde un no lugar existe simultáneamente con los lugares y es posible ir de paso por cualquiera de los dos a través de los viajes.

*Se ve claramente que por ‘no lugar’ designamos dos realidades complementarias pero distintas: los espacios constituidos con relación a ciertos fines (transporte, comercio, ocio), y la relación que los individuos mantienen con esos espacios.*²²

Augé argumenta que los viajes representan una relación entre mirada y paisaje, nos pueden llevar a aquéllos espacios donde podemos experimentar ser *‘espectador en posición de espectador’*, es decir, espectadores del espectáculo de nosotros mismos. Es así como el espacio del viajero es el arquetipo del no lugar.

²² Augé, Marc, *Los no lugares. Espacios del anonimato*, Barcelona, Gedisa, 2008, p. 98.

Siendo pues, sólo viajeros, se colocan condiciones e indicaciones de circulación en los espacios donde se considera que los individuos no interactúan, haciendo que el espacio del no lugar no cree identidad ninguna ni relación, sino soledad y similitud. Como son lugares que sólo se recorren se miden en unidades de tiempo, por itinerarios, por el presente del recorrido.

*Paradoja del no lugar: el extranjero perdido en un país que no conoce (el extranjero 'de paso') sólo se encuentra aquí en el anonimato de las autopistas, de las estaciones de servicio, de los grandes supermercados o de las cadenas de hoteles. [...]'*²³

Terminamos citando lo siguiente: *'En la coexistencia de lugares y de no lugares, el mayor obstáculo será siempre político.'*²⁴

3. TRATADOS DE URBANISMO

3.1 Víctimas del urbanismo. Antecedentes Urbanos. Dos casos de ciudad, población y usos.

La finalidad de citar los 2 siguientes ejemplos no es con la intención de evidenciar ni obviar el urbanismo de las primeras sociedades, que correspondían a otras necesidades y tipo de organización, por el contrario, se trata de hacer presente y entender que aquellos modelos evidentemente no se adaptan completamente o quizás en nada (según el caso en particular), a las necesidades de la sociedad actual y es necesario generar posibles soluciones o respuestas emergentes tanto arquitectónicas, urbanas y artísticas que se adapten de la mejor manera a lo que ya existe, respetando y adaptándose al contexto

²³ Augé, Marc, *Los no lugares. Espacios del anonimato*, Barcelona, Gedisa, 2008, p.110.

²⁴ *ibidem*, p.118.

y entorno en todos los sentidos. No se trata de una crítica inútil al trazado de las ciudades antiguas, es buscar por diversos medios, adaptaciones que pueden incluir elementos urbanos que puedan proporcionar diferentes usos, usos que la sociedad actual requiere y demanda. Todo lo antes mencionado es parte de la justificación del proyecto, para ello es necesario estudiar los siguientes ejemplos como puntos de partida. Esos primeros trazos y construcciones que con el tiempo se convirtieron en ‘centros históricos’, aunque algunos no estén de acuerdo con el término, que se encuentran inmersos como lunares urbanos rodeados o dentro de una ciudad o ciudades por las que fueron absorbidos, pues parte del proyecto es devolver o proporcionar nuevos valores de carácter lúdico a la sociedad.

3.1.1 El caso del ‘hiroba’ o plaza

En occidente, resultan familiares los términos ‘plaza urbana’ o ‘plaza pública’. A lo largo de la historia, las ciudades –desde las civilizaciones griegas hasta las de nuestros días- tuvieron en la plaza la expresión de la vida comunitaria. Ya sea el ágora de la antigua Grecia, la piazza de la Italia medieval, o la place barroca de Francia, la plaza aspira a ser el lugar de reunión del pueblo, que se humaniza en el contacto recíproco: un lugar público, físico y tridimensional, que simboliza la vida social, económica, cultural, política y religiosa de la comunidad en general.²⁵

Shun Kanda, en *La ‘calle’ y el ‘hiroba’ en Japón*, nos dice que tendríamos que conocer el desarrollo histórico de Japón para entender la ausencia de plazas. La antigua Kyoto tiene un trazado de red excesivamente

²⁵ Kennedy, Declan, *La ciudad interior*, Barcelona, Gustavo Gili, 1978, p. 80.

geométrico y ordenado. Bulevares y calles muy pequeñas, una vía pública principal que atraviesa el centro y concluye en un callejón sin salida en las puertas del palacio. Es este el reflejo de una imagen sociopolítica dominante de aquella sociedad. En la vida corriente de Japón la religión es hasta hoy una cuestión muy privada que se profesa dentro de las casas. Por ello la calle misma era el escenario de la vida comunitaria, toda la vida pública se manifestaba en las calles.

Un modelo no muy distinto se refleja en el sistema feudal medieval del castillo-ciudad, donde la vida pública de la plebe se practicaba fuera de sus muros. Allí, los herreros, carpinteros, los orfebres, los zapateros, los tejedores, los comerciantes y mercaderes emprendían sus arduas tareas cotidianas resignados a su posición y su lugar en la sociedad. No existía la necesidad específica de reuniones públicas ni era necesario actuar 'en masse' cuando las pautas de sus vidas estaban ampliamente predeterminadas. Su vida rutinaria sólo se veía iluminada por algunas festividades y ceremonias públicas ocasionales, ya fueran de carácter religioso o político.²⁶

Las festividades tradicionales y rituales utilizan como escenario principal la calle y se realizan a partir de recorridos tanto en las vías públicas como en las estrechas callejuelas de la ciudad. Prácticamente ninguna actividad es estática por el contrario la actividad es cinética y constantemente cambiante. Podemos subrayar lo último pues es un problema actual pues las ciudades a pesar de su crecimiento, muchas continúan con el trazo original y pensar en actividades en las calles de manera dinámica, efímeras y cambiantes según los usuarios son determinantes en el desarrollo e incluso diseño del proyecto propuesto y que se desarrolla más adelante.

²⁶ Kennedy, Declan, *La ciudad interior*, Barcelona, Gustavo Gili, 1978, p. 80.

En ausencia de la plaza, cabe decir que en las ciudades del Japón el espacio arquitectónico se abre hacia la calle, que la vida fluye entre la arquitectura y la vía pública, que la vida y la calle, la arquitectura y la ciudad 'coexisten'.²⁷

Cabe señalar también que la base de la vida comunitaria japonesa reside en la 'necesidad' de contacto mutuo e intercambio de información con el prójimo, por ello el sentido del hiroya entre otras cosas era propiciar o motivar la reunión a través de la vida comunitaria además de la recreación, descanso y distracción.

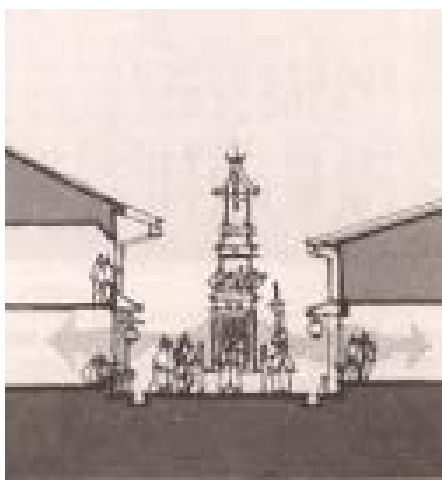


Imagen 6: La calle como escenario principal en Tokio.

En los años de posguerra los arquitectos se vieron en la necesidad de engendrar proyectos arquitectónicos socialmente coherentes. Uno de estos arquitectos fue Kenzo Tange con su Centro Memorial de la Paz con un buen tratamiento de calles y parque adyacentes como una unidad totalmente planificada y un buen emplazamiento resultado de la comprensión de la estructura urbana. Bajo una nueva Constitución posguerra en 1951, se activa la reconstrucción de los centros urbanos devastados. El intento fracasó al no haber un plano general de trazo y a falta de vínculos de la sociedad con el antiguo trazo. En 1970 hubo otro

²⁷ Kennedy, Declan, *La ciudad interior*, Barcelona, Gustavo Gili, 1978, p. 81.

intento por retomar el concepto del hiroba en la EXPO 70 con malos resultados. Posteriormente se construyó el Shinjuku Terminal's West Concourse una amplia columna vertebral de circulación subterránea sustituyendo al hiroba aunque no se haya reconocido como tal por parte de las autoridades. Así también el Sukiyabashi en el centro de Tokio que es una prolongación de la calle.

Tokio es una ciudad de calles estrechas y serpenteantes, errantes pasajes que sirven como andariveles y patios de recreo de la vibrante existencia de la ciudad. Muy pocas calles cuentan con aceras, excepto en las zonas importantes de tiendas y negocios. Como las calles y tiendas son tan pequeñas, una gran parte de la vida transcurre en la calle, donde juegan los niños, se reúnen los vecinos, pasan los vendedores, y los tenderos cumplen su trabajo cotidiano. El hecho ineludible de la vida de Tokio es la vida misma, que está en todas partes y es omnipresente.²⁸

Quizás el más interesante y último sustituto de lugar de reunión público al aire libre en el entorno urbano sea el Kissa-ten, o salón de té, que son lugares conocidos para todos y que se dan por sentadas su significación y pertinencia en la realidad urbana contemporánea.

Actualmente Tokio es una metrópolis no precisamente ordenada, desde el punto de vista urbanístico. La zona antigua de Edo (antiguo nombre de Tokio) se denomina Shitamachi o 'ciudad baja'. Ahora sólo quedan vestigios del viejo Edo debido al terremoto de Kanto de 1923 y los bombardeos sufridos por Tokio en la II Guerra Mundial, lo cual obliga a una labor de reconstrucción urbana constante.

²⁸ Kennedy, Declan, *La ciudad interior*, Barcelona, Gustavo Gili, 1978, p. 80.



Imagen 7. Izquierda: Plano de la ciudad de Tokio. Calle principal que recorre la ciudad. Derecha: Imagen actual de la ciudad de Tokio.

En la fotografía de una de las calles del Tokio actual se observa que aún se conserva parte de la vida en la calle. El concepto de 'hiroba' ha desaparecido y prácticamente ha sido sustituido y absorbido a los alrededores por los grandes malls y pantallas de leds que se colocan sobre los edificios. El estado inconveniente de la ciudad y la superpoblación dificulta proporcionar espacios de serenidad y semi intimidad, lo cual de ninguna manera, refuerza las costumbres sociales y culturales de los japoneses.

3.1.2 Una vida al aire libre como los griegos

Las cualidades singulares del clima, el mar y la tierra desempeñan un papel muy importante en la conformación de las pautas de conducta de los griegos. Durante más de nueve meses cada año, se relacionan muy íntimamente con la vida al aire libre. Incluso las actividades domésticas (por ejemplo cocinar) a menudo se cumplen en un patio abierto y no en un recinto cerrado. De ahí que a los griegos les resulte frustrante permanecer de puertas adentro durante el invierno. [...] ²⁹

²⁹ Kennedy, Declan, *La ciudad interior*, Barcelona, Gustavo Gili, 1978, p. 89



Imagen 8: Silla típica griega sobre uno de los espacios públicos.

Es así como expone S.G. Thakurdesai en *El 'sentido del lugar'* en la arquitectura anónima griega, que los griegos se encuentran en constante comunicación e intercambio de ideas entre sí, pues para ellos la conversación ha sido muy importante, pues solían vivir en las calles, en lugares de reunión como mercados y teatros. En resumen, la vida griega transcurría al aire libre. La arquitectura es reflejo de los intereses del pueblo ya que al ser abiertos, cualquiera tenía acceso. Sin embargo se asocia a la arquitectura griega con los templos y por su refinamiento en la forma clásica, a pesar de que los templos no se construían para albergar gente, sino a la imagen de un dios inmortal y separado de la gente común.

[...] Es más, el templo griego es una escultura y las ciudades griegas son un conglomerado de elementos esculturales.

En otras palabras, el espacio activo y dinámico de la vida cotidiana formaba parte de la cultura, ya que el 'ágora' –lugar de reunión– es la creación más influyente de los griegos. La imagen griega del espacio se basa en el 'lugar social' o en la sociabilidad del lugar. Incluso en nuestros días, la arquitectura anónima griega muestra una continuidad de este concepto del sentido del lugar, que surge de un espacio relacionado con la actividad humana. En

*un sentido amplio, el hombre era la medida de todas las cosas. En el ámbito de la arquitectura anónima griega, los 'lugares' se desarrollan lenta y gradualmente, y son moldeados y conformados por las pautas de conducta del pueblo. Observando atentamente los 'lugares', resulta obvio que la gente se identifica como observador y participante de los lugares que generan actividad.*³⁰

Ejemplo de lo anterior es la aldea de Pirgos, donde la 'plateia' o plaza pública, que es el corazón de la aldea, todas las calles cruzan por ahí, es como un gran vestíbulo de una casa que lleva a diferentes sitios. Es un espacio abierto casi rectangular, con un árbol, comercios alrededor y oficinas de la administración en un costado. Todos estos factores la convierten en el principal centro de acción y como la calle principal la atraviesa siempre pasa alguien. Algunos residentes además de observar prefieren interactuar y comunicarse con el prójimo, entonces dos de esquinas de la plaza segmentadas diagonalmente se convierten en los puntos de interés y la visión se convierte en algo importante.

[...] El sentido griego del lugar parece estar determinado por la sociabilidad, por el tipo de espacio que es generado por el movimiento y que maximiza los contactos humanos.

Rememorando a los antiguos griegos y los lugares que ellos crearon, uno empieza a comprender cómo la auténtica naturaleza de su carácter no se ha modificado a través de los tiempos. El ágora –que significa reunión y deriva del verbo 'reunirse'– es una característica específica de los griegos. El ágora también era un

³⁰ Kennedy, Declan, *La ciudad interior*, Barcelona, Gustavo Gili, 1978, p. 89-90.

corazón de la ciudad, donde tenían lugar hechos cotidianos de interacción social, política y negocios. [...] ³¹

En Pirgos, en la isla de Kios, algunos hombres suelen sentarse a lo largo del lugar de paso más importante, para observar las actividades y la gente que pasa, rara vez lo hacen en el centro de la plaza o en otras zonas laterales. Sin embargo algunos pueblos no han sido desarrollados de una forma convencional, tal es el caso del pueblo más importante de la isla de Kea, cuya plaza que tiene una hermosa vista no es utilizada como lugar en qué sentarse debido a los peldaños por los que la gente llega al otro lado de la aldea, cuya estructura y disposición cuentan con una cuesta natural desde donde se puede observar la acción.

[...] Antes de que los romanos modificaran la naturaleza esencial de la forma del teatro griego, tenían escenarios y formas naturales, es decir, que las obras no se representaban en un escenario montado, sino al aire libre, rodeadas de público por tres costados. Fue el escenario armado el que comenzó a hacer una distinción entre el público y los actores. Esto ocurrió tardíamente en la historia del teatro griego y, de todos modos, difirió significativamente el concepto romano de la forma. Incluso en aquella época, el espectador podía participar en la obra, porque la forma del teatro aún lo permitía. [...] ³²

A pesar de los años, es interesante que la actitud de observar y participar de la acción en un escenario natural o no sigue hasta hoy en día entre los griegos, pues hay una complicidad entre mirar y ser vistos. El resultado de esto son aquellos lugares que la gente hace especiales por el simple hecho de sentarse junto o cerca de otras

³¹ Kennedy, Declan, *La ciudad interior*, Barcelona, Gustavo Gili, 1978, p. 91.

³² *Ibidem.* p. 95.

personas y establecerlos como lugares de reunión, haciéndolos especiales a la vez. No importa si es sobre la calle o en una plaza, incluso sobre los puertos colocando algunas sillas mirando hacia la acción al aire libre.



Imagen 9: Costumbres griegas de mirar hacia la acción. Arriba: en la ciudad.
Abajo: en el puerto.

3.2 Fragmentos de textos situacionistas sobre la ciudad

Los fragmentos que se citan a continuación son una selección extraída de los textos situacionistas que son considerables y en algunos casos aplicables al proyecto.

[...] Debemos explotar los escenarios actuales mediante la afirmación de un espacio urbano lúdico, y por otra, construir espacios totalmente inéditos. Esta interpenetración (utilización de

la ciudad existente, construcción de la ciudad futura) implica la puesta en marcha de un cambio arquitectónico.³³

[...] Las construcciones del futuro que imaginamos deberán ser lo bastante flexibles como para responder a un concepto dinámico de la vida, creando un entorno en relación directa con unas formas de conducta en constante transformación.³⁴

[...] Hace ya mucho tiempo que la arquitectura se ha convertido en un juego de espacios y de ambientes. La ciudad verde carece de ambientes. Nosotros queremos utilizarlos de un modo más consciente y que correspondan con nuestras necesidades.

Las ciudades del futuro que imaginamos ofrecerán en este aspecto una variedad inédita de sensaciones, y unos juegos imprevistos se harán realidad en ellas por medio del uso imaginativo de condiciones materiales tales como el acondicionamiento de aire, la sonorización y la iluminación [...]³⁵

[...] El capitalismo moderno obliga a renunciar a toda crítica con el simple argumento de que es indispensable tener un techo, así como la televisión se basa en el pretexto de la necesidad de información o de diversión. De ese modo se pasa por alto la evidencia de que esta información, esta diversión o esta vivienda no están hechas para la gente, sino sin ella, contra ella.

³³ Andreotti, Libero, *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas sobre la ciudad*, Barcelona, Actar, 1996, p. 84.

³⁴ *Ibidem.* p. 92.

³⁵ *Ibidem.* p. 94.

*Toda planificación urbana sólo se entiende como campo de la organización de la participación en algo en lo que no es posible participar.*³⁶

*Lo que se nos promete con el urbanismo es la felicidad. El urbanismo será juzgado pues según esta promesa. La coordinación de los medios artísticos y científicos de denuncia conducirá a la denuncia total del condicionamiento existente.*³⁷

3.3 Proyectar jugando o el proyecto del juego

Actualmente la forma de proyectar la vivienda ha dejado a un lado el estudio humano por el del capital. Ervin J. Bell en *Un instrumento para la innovación urbana: el juego del 'U-DIG'* (con piezas similares a las del juego de 'lego'), argumenta que:

*Al contratista le interesa acabar el edificio con un buen margen de beneficios; al arquitecto le interesa que se conozca el edificio; al banquero le incumbe el crédito, el comisionado edilicio se preocupa por el cumplimiento de un conjunto de normas legales, y así sucesivamente, hasta que por último llegamos a los usuarios, que se ocupan de adaptar el edificio a sus necesidades específicas.*³⁸

Lo interesante de su propuesta es que el juego permite hacer estudios proporcionando posibles soluciones cuando las variables de un problema

³⁶ Andreotti, Libero, *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas sobre la ciudad*, Barcelona, Actar, 1996, p. 116.

³⁷ *Ibidem.* p. 117.

³⁸ Kennedy, Declan, *La ciudad interior*, Barcelona, Gustavo Gili, 1978, p. 210-212.

son complejas y que permite entre otras cosas la simulación y visualización del problema permitiendo la participación de las personas involucradas antes mencionadas. El juego de '*U-DIG*' es un estudio del proceso de desarrollo de la forma urbana. Afirma que no es un estudio minucioso pero que sirve como punto de partida que permite reflexionar y pensar antes de recurrir al ordenador y a la posible o posibles soluciones del problema. Sin embargo su propuesta no deja de contemplar al usuario como una pieza más entre muchas otras. Este tipo de proceso y metodología serán fundamentales y aplicables a nuestro proceso de diseño y que veremos más adelante.

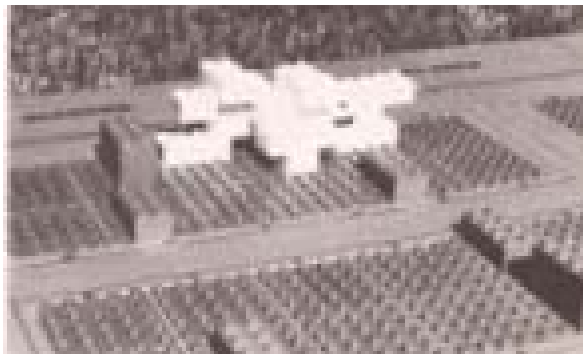


Imagen 10: Piezas similares a las del 'lego' para plantear y solucionar problemáticas de la edificación.

6. ENTRE EL ESPACIO PÚBLICO Y EL ARTE

Como ya se ha dicho el crecimiento de la población mundial y los incrementos en las tasas de urbanización están llevando actualmente y desde hace por lo menos unos 60 años o más a una crisis en las ciudades modernas, es decir, la mitad de la humanidad se concentra en urbes y esto afecta en todos los sentidos, incluyendo al modelo urbano convencional pensado en torno al capitalismo y economía de mercado cuya última finalidad es el beneficio colectivo. El resultado de esto son

espacios urbanos cada vez más inhóspitos e impersonales tal como lo describe Fernando Gómez Aguilera en *Arte, Ciudadanía y Espacio Público*:

*[...] Los ciudadanos constatamos con melancolía que los antiguos espacios públicos de relación social, espacios intermedios y de transición (plaza, calle, paseos, avenidas, parques...), han sido disueltos y sustituidos por lugares homogéneos y estandarizados, deshumanizados [...]*³⁹

Mucho de lo que se ha escrito sobre arte y espacio público son más que nada críticas reflexivas y que de alguna manera intentan ser propositivas pero no llegan a concretarse en nada ante una diversidad de opiniones que al final ni siquiera son capaces de definir el arte público o al arte en el espacio público, lo que entre otros aspectos argumenta Fernando Gómez Aguilera es que todas las operaciones relacionadas con lo urbano no pueden desestimar la condición b urbano: el ciudadano. Pues al final todo en cuanto a diseño arquitectónico y urbano se refiere, en teoría, responde a una necesidad primordialmente humana.

4.1 Escultura en o sin el espacio público, su relación con otras disciplinas y con la sociedad

Es importante mencionar el papel de la escultura en el espacio público y como la escultura, según lo explica Sia Armajani⁴⁰, pierde el hábitat o

³⁹ Gómez Aguilera Fernando, *Arte, Ciudadanía y Espacio Público, Arte Público en el medio urbano*, en *On the w@terfront, Arte público: memoria y ciudadanía*, no. 5 (Marzo, 2004); p. 2.

⁴⁰ Armajani, Siah, Manifiesto para la exposición *Siah Armajani* en la Fundación César Manrique, junio-septiembre 2000.

lugar en una transición paulatina, dos ejemplos son las *Puertas del Infierno* y la estatua de *Balzac*, ambas de Rodin adentrándonos en el arte moderno, esculturas con pérdida de lugar, produciendo lo que antes era un monumento en las plazas públicas a un monumento como abstracción y sobre todo autoreferencial, revelando la condición esencialmente nómada de la escultura, y de ahí su significado y su función.

Por otro lado Javier Maderuelo nos explica la pérdida del pedestal de la escultura, cambiando la concepción tradicional de la escultura, perdiendo la posición clásica de la verticalidad, rechazo de la armonía de las proporciones, los materiales nobles, durabilidad frente a lo efímero, 'construir' o 'fabricar' frente a dar forma. Todo esto, según Maderuelo, es el problema que atañe de manera general a toda la escultura moderna.

En *El espacio raptado*, Maderuelo⁴¹ estudia exhaustivamente las mutaciones formales y conceptuales experimentadas por la escultura, donde también nos explica cómo la escultura absorbe funciones, materiales, significados y métodos de otras disciplinas como la arquitectura, haciéndola evolucionar extendiendo sus límites.

Gran parte también es una crítica que realiza a las esculturas de los últimos años en el espacio público, de lo cual se pueden destacar de manera muy genérica los siguientes fragmentos que son de interés para el estudio en particular para esta tesis:

[...] Desde las Administraciones, tanto en América , sobre todo, como en Europa, se intenta recuperar el valor de los espacios urbanos a través del arte, crear lugares para la ciudadanía, que

⁴¹ Maderuelo, Javier. *El espacio raptado: interferencias entre Arquitectura y Escultura*, Biblioteca Mondadori, Madrid, 1990.

amortigüen las agresiones del urbanismo duro moderno y aporten espacios vivibles. Con ese propósito se impulsan proyectos técnicos (operaciones de microubanismo, equipamiento público, mobiliario urbano, diseño ambiental...), pero también artísticos (jardinería, arte público, arquitectura de autor...), con resultados muy dispares.

[...] Porque lo cierto es que, a pesar de los resultados, se siguen colocando, con insistencia y de manera creciente y desprogramada, esculturas descontextualizadas, zafias e inútiles en nuestras ciudades, pagadas con dinero público.⁴²

Aunque entre otras cosas el interés de esta tesis es el movimiento, es de esencial importancia, a pesar de que una obra o escultura esté en constante movimiento, la ubicación o ubicaciones como resultado de un análisis y estudio partiendo de posibles sitios a donde se puede desplazar la obra, de manera que sean factibles, útiles, funcionales y entre otras cosas contribuyan al contexto social. Pero lo dicho no es nuevo, pues los artistas empiezan a tomar en consideración, a partir de la segunda mitad de los sesenta, la relación de su obra con el entorno urbano y el contexto social. Es así como lo describe Paloma Blanco:

“Algunos artistas y administradores más críticos comenzaron a diferenciar entre ‘arte público’, una escultura en un espacio público, y ‘arte en los espacios públicos’, más interesado en las connotaciones de la localización o el espacio destinado a la obra”⁴³

⁴² Gómez Aguilera Fernando, *Arte, Ciudadanía y Espacio Público, Arte Público en el medio urbano*, en *On the w@terfront, Arte público: memoria y ciudadanía*, no. 5 (Marzo, 2004); p. 40.

⁴³ Blanco, Paloma, *Explorando el terreno*, en VV.AA., *Modos de hacer. Arte crítico, esfera pública y acción directa*, Salamanca, Universidad de Salamanca, 2001, p. 23-50.

Así mismo comienza a haber un interés por la singularidad del lugar o sitio específico, relacionando las obras con el espacio, Gómez Aguilera comenta al respecto:

*[...] La Administración orienta el proceso, abriendo la concepción de la obra instalada en el espacio público a la escucha del lugar, a la espacialidad, con la finalidad de cargarla de resonancias concretas y de vincularla a la especificidad de su situación, es decir, dotarla de valor y de fuerza urbana. En realidad, se trata de lo que se ha dado en llamar 'site-specificity' [...]*⁴⁴

Sin embargo cada vez más es evidente que la escultura, a través de la utilización de la técnica, tiene la necesidad de colaboración e interacción con otras disciplinas como la arquitectura, la ingeniería, el diseño, el paisajismo, entre otras. Uno de los ejemplos más claros es el caso de la intervención en *Battery Park City*, en Nueva York. Gómez Aguilera se expresa de la siguiente manera sobre el parque:

*[...] Es el arte vinculado a prácticas cooperativas o colaborativas (arquitectos, urbanistas, paisajistas, artistas, diseñadores...), cada vez más próximo al marco de la cultura del proyecto (que aúna funcionalidad, valores urbanos y estética), a mi juicio, la perspectiva desde la que hoy puede tener algún sentido eficaz el arte en los espacios públicos, complementando con dinámicas de nuevas prácticas democráticas participativas comunitarias, que sin hacer el arte plebiscitario, se integren en el proyecto para enriquecerlo. Y se incorpora al espíritu del encargo la preocupación por la relación de las intervenciones con el público, invitando al diálogo, procurando sensibilizar y educando. [...]*⁴⁵

⁴⁴ Gómez Aguilera Fernando, *Arte, Ciudadanía y Espacio Público, El site specificity*, en *On the w@terfront, Arte público: memoria y ciudadanía*, no. 5 (Marzo, 2004); p. 43-45.

⁴⁵ *Ibidem.* P. 43-45



Imagen 11: Sitting/stance, 1988, Richard Artschwager.



Imagen 12: South Cove, 1988, Mary Miss, Stanton Eckstut, Susan Child.

Imágenes del *Battery Park City*, donde es evidente el carácter lúdico, donde se toma en cuenta completamente la participación del público sin dejar de considerar el espacio. Por ello es indispensable remarcar la parte social del arte y la que lo describe es Lucy R. Lippard, el concepto de lugar por un lado como un “*emplazamiento social con un contenido humano*” y la parte social como “*un arte comprometido con los lugares*”

sobre la base de la particularidad humana de los mismos, su contenido social y cultural, sus dimensiones prácticas, sociales, psicológicas, económicas, políticas...⁴⁶

4.2 Arte Público: término por definir...

No existe hoy en día una definición concreta del término arte público, Gómez Aguilera habla sobre la confusión del término y distinciones terminológicas con matices como las siguientes: *arte público, arte en los espacios públicos, arte exterior, arte en la calle, arte condicionado, arte en la esfera pública, arte público crítico...*

[...] Los estudios de arte público distinguen formal y conceptualmente dos líneas genealógicas de arte público. Por un lado, el arte público vinculado a la contextualidad espacial, cuyos orígenes se sitúan en la tradición del minimal. La escultura se vincula al espacio urbano, al entorno, del que recibe la energía y la información que la configuran y al que se incorpora, en teoría, mejorándolo, dándole significación y personalidad. Por otro lado, se identifica un arte público crítico y político, relacionado con comportamientos de los 60 y 70 (conceptual, performance y prácticas feministas de los 70), con múltiples desarrollos en los 80 y 90. Inciden en la esfera pública de opinión, normalmente mediante estéticas e ideologías críticas, e incluyen el activismo. [...]⁴⁷

⁴⁶ Lazy, Suzanne, Debated Territory: Toward a Critical Language for Public Art, en *Mapping the Terrain. New Genre Public Art*, Seattle, Bay Press, 1995, p. 171-185

⁴⁷ Gómez Aguilera Fernando, *Arte, Ciudadanía y Espacio Público, Indefinición del término arte público*, en *On the w@terfront, Arte público: memoria y ciudadanía*, no. 5 (Marzo, 2004); p. 45-47.

Mau Monleón, catedrática de la Universidad Politécnica de Valencia, en su texto *Arte Público/Espacio Público*, escribe lo siguiente sobre arte público:

*La idea de un 'arte público' adquiere hoy una nueva dimensión ligada inevitablemente a un factor ideológico, que supone la comprensión de la ciudad como un entramado complejo: un contexto sociopolítico con carácter específico que depende de la comunicación, la educación, y otros ámbitos de la cultura. [...]*⁴⁸

Las idea o ideas de arte público se tornan aún más interesantes cuando se exploran e invaden los límites entre lo público, lo privado y qué decir del espacio virtual en el que nos vemos inmersos en el día a día debido a las nuevas tecnologías y que se vuelven prácticamente omnipresentes en las ciudades a través de la televisión, internet, etc. Es decir, los medios masivos y de control. Es así como de alguna manera lo explica Mau Monleón en su texto, añadiendo un factor interesante e importante que vale la pena señalar que es, tal como él lo nombra, una nueva 'burocracia estética' llevada a cabo con fines políticos, concibiendo la totalidad de la ciudad como un museo al aire libre de acuerdo con nuestra cultura del ocio y del espectáculo. Sin embargo la ciudad no es un espacio neutro para abrir el museo al espacio público como idea de modernidad y mucho menos cuando la concepción de ciudad es genérica, es decir, sin identidad propia y vinculada a un continuo proceso de modernización e influenciada por el capitalismo.

[...] Si algo aprendimos del incipiente conceptual Marcel Duchamp es que el arte no puede obviar su contexto, ya que es éste el que le otorga todo su significado; de esta forma, el 'arte público' no

⁴⁸ Monleón, Mau, *Arte Público/Espacio Público*, Universidad Politécnica de Valencia, Valencia, texto realizado en febrero de 2000, p. 1.

*puede tampoco olvidar la arquitectura, el urbanismo, la cultura y, en definitiva, la idiosincrasia de la audiencia a la que se dirige.*⁴⁹

El arte es un instrumento de valor que actúa en la ciudad y no caen sobre él las responsabilidades, carencias o deficiencias que son propias de otras disciplinas como la arquitectura y el urbanismo y que en ningún caso deben ni pueden sustituir.

Gómez Aguilera afirma que el arte público se debe relacionar con la vida y hacer al público parte de la obra proporcionando experiencias colectivas, sin desatender al entorno visual, urbano y contexto social, dando propuestas estéticas y eficaces a las necesidades de los ciudadanos.

*No se trata de apelar a los ciudadanos para procurar mover su voluntad hacia la aceptación de las intervenciones en la esfera pública, sino de respetar sus derechos de ciudadanía y encauzar la participación y la democracia, reconociendo la existencia de públicos muy variados y simultáneos, una realidad que aporta un escenario de conflicto y de problematización permanente.*⁵⁰

Hablando sobre públicos variados, Walter Grarskamp⁵¹, escribe sobre el centro de la ciudad y el cómo se ve afectado por diversos factores como el tiempo y un calendario que incluyen la fiesta y el juego, que proporcionan cambios en el aspecto particular de la ciudad, entonces el espacio público se determina también por la posibilidad de superponer, trasladar y condensar diferentes formas de uso del mismo.

⁴⁹ Monleón, Mau, *Arte Público/Espacio Público*, Universidad Politécnica de Valencia, Valencia, texto realizado en febrero de 2000, p. 2.

⁵⁰ Gómez Aguilera Fernando, *Arte, Ciudadanía y Espacio Público, Arte público, ciudadanía y democracia*, en *On the w@terfront*, Arte público: memoria y ciudadanía, no. 5 (Marzo, 2004); p. 48.

⁵¹ Grarskamp, Walter, *Kunst and Stadt*, en AA.VV., *Skulptur. Projekte in Münster 1997*, Ostfildern-Ruit, Verlag Gerd Hatje, 1997, p 7-41

4.3 Ideario de arte público de Siah Armajani

Armajani describe lo 'público' como todo lo que está y pertenece al público, lo que se ha desprivatizado y colocado en una realidad pública, es decir, todo aquello en lo que la gente vive y se mueve.

También parte del arte como una experimentación y del artista como creador que tiene un lugar en la sociedad y en las necesidades sociales y culturales, es decir, el arte como una producción social y cultural. Es por ello que el arte público debe tener una interacción con el público sin un ánimo de intimidar, asaltar ni mucho menos controlar.

“Hay quien desea colocar el arte ‘allí’ y ‘aquí’ otros pretenden construir. Hacer el ‘aquí’ y el ‘allí’. Lo primero se llama ‘arte en espacio público’ a lo segundo se le llama ‘arte público’.”⁵²

Es evidente que escultura pública ganó un territorio nuevo para la escultura, sin embargo el contexto de cultura y de uso siempre está implícito cuando se hace algo. En palabras de Armajani: “Las cosas ‘cotidianas’ que hacemos se descubren a través de su uso.” Es precisamente este punto lo que hace la diferencia entre el arte público de Armajani de otros artistas y su arte, el uso que se le da a las piezas. El resultado, un trabajo concreto en un lugar y en un momento determinados. El ‘uso’ tiene que ver directamente con lo ‘útil’ y sobre lo útil dice:

La manera en que el arte se ha contemplado históricamente es en el resultado de la tradición filosófica Kantiana. Dicen los kantianos “Dado que el arte carece de una función que pueda desempeñar de manera insuperable. El arte sólo puede definirse como algo

⁵² Armajani, Siah, *El arte público en el contexto de la democracia americana*, en AA.VV., *Siah Aramajani*, Catálogo exposición Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid, 1999, p. 3.

que está más allá de la utilidad es inútil”. Nosotros pensamos que el arte es bueno porque es útil y cumple una función social⁵³.

Por otro lado propone, entre otras cosas, abandonar la filosofía por la poesía, pues piensa que la poesía es el lenguaje esencial del ser, un rechazo sistemático de toda lógica y de toda razón pues para interrogar al arte público necesitamos el lenguaje poético.

Cabe destacar también dentro de su discurso que “La producción de un espacio social carece de sentido si la gente no lo usa”, pues debemos buscar huellas de gente en el espacio, rechazar la idea de que existe algo inherente al lugar que lo convierte en ‘el lugar’.

7. ‘ELEMENTOS URBANOS’

Tomaremos como referencia a Joseph Serra para definir, describir y hablar sobre el papel de los elementos urbanos con respecto al sitio donde se ubican, pues nuestro proyecto se puede considerar parte de esos elementos.

[...] Aunque el término “mobiliario urbano” es el más extendido y usado, nunca me ha parecido muy correcto. Se ha traducido de una forma demasiado literal del francés Mobilier urbain o del inglés urban furniture, aunque no se ha caído en la tentación de traducir del italiano arredro urbano (arredrare=decorar). Es precisamente la idea de amueblar o decorar la ciudad la que considero errónea y que creo lleva a confusión [...]

⁵³ Armajani, Siah, *El arte público en el contexto de la democracia americana*, en AA.VV., *Siah Aramajani*, Catálogo exposición Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid, 1999, p. 5.

*Me gustaría poder contribuir a arraigar de forma más universal y comprensible el término 'Elementos urbanos'. Son objetos que se utilizan y se integran en el paisaje urbano, y deben ser comprensibles para el ciudadano. Uso, integración y comprensión son pues conceptos básicos para la valoración de todo el conjunto de objetos que encontramos en los espacios públicos de la ciudad. [...]'*⁵⁴

*[...] El espacio público está expuesto a una demanda excesiva de objetos que crea una verdadera especulación del espacio público y supera la capacidad de confort y de claridad urbana. Seguramente siempre encontraremos defensores de la idea de dotar a nuestras ciudades del máximo de servicios y actividades aunque sea a costa de invadir aceras y plazas. Pero la conservación del paisaje urbano debe evitar la concentración de elementos y realizar una auténtica política de selección de funciones en este espacio. [...]'*⁵⁵

*El orden y la claridad urbana son cualidades de la ciudad que se han de traducir en la ubicación de los elementos surgida de la lectura del espacio público. Cada elemento ha de buscar su lugar y no modificarlo como ocurre con frecuencia. Pero a la vez, cada diseño debe poder ser colocado en cualquier escenario de la ciudad, es decir, no tiene por qué haber diseños específicos para lugares distintos de la misma ciudad.*⁵⁶

[...] En particular, el diseño de elementos urbanos debe conseguir la integración entre el valor artístico y el valor de uso de todos los

⁵⁴ Serra, Josep Ma., *Elementos urbanos, mobiliario y microarquitectura*, Barcelona, Gustavo Gili, 1996, p. 6.

⁵⁵ *Íbidem.* p. 7.

⁵⁶ *Íbidem.* p. 8.

objetos que participan de la vida cotidiana en nuestro entorno inmediato que es la ciudad. [...] ⁵⁷

La imagen de las sillas vacías del Jardín des Tulleries y del jardín du Luxembourg en París, es quizás la que mejor puede resumir todo lo explicado hasta ahora. La presencia de las personas que acaban de utilizarlas todavía la podemos sentir. La posición como han quedado las sillas nos permite adivinar el número de personas que se han reunido y cómo se han sentado. El lugar y la orientación que ocupan nos facilita la búsqueda de las mejores vistas del lugar. Son unas sillas que tienen un diseño simple y casi natural. Pero este diseño simple y natural es fruto de la movilidad y adaptación que permiten su prolongada presencia en estos lugares y la larga tradición de estos espacios urbanos. Son elementos que dan el contenido definitivo a estos espacios, antaño lugares de contemplación y efectismo y ahora de tranquilidad y relajación en medio de la gran metrópolis. ⁵⁸

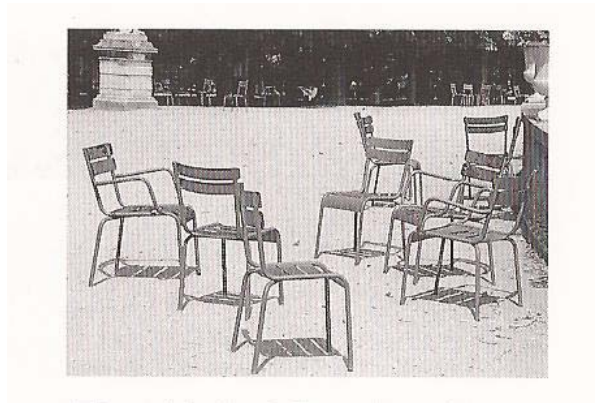


Imagen 13: Sillas del Jardín de Luxemburgo.

⁵⁷ Íbidem. p. 13.

⁵⁸ Serra, Josep Ma., *Elementos urbanos, mobiliario y microarquitectura*, Barcelona, Gustavo Gili, 1996, p. 14.

COLECCIÓN DE OBJETOS MÓVILES

6.1 Introducción

En este capítulo se analizarán algunos ejemplos de objetos sobre rueda destacando algunas de sus características y que tienen que ver con el tema de investigación.

Ya se ha mencionado que el interés para esta tesis es la del desplazamiento humano, pero también aquéllos objetos o artefactos contruidos y fabricados por el hombre para facilitar su actividad en el quehacer cotidiano y en algunos casos como medio de sustento, pues estos objetos se han ideado finalmente para eso, para acompañar al hombre, para facilitarle algunas actividades, para hacer más livianos sus trayectos, sus senderos y finalmente la vida que recorren y recorren al mismo tiempo al hombre a través de estos objetos que hablan en gran parte de la vida y de quien los usa.

Comenzaremos definiendo qué es un objeto y la palabra móvil, según el Diccionario de la Lengua Española:

Objeto.

(Del lat. obiectus) m. Todo lo que puede ser materia de conocimiento o sensibilidad de parte del sujeto, incluso este mismo.⁵⁹

Móvil.

(Del lat. mobilis).

⁵⁹ *Diccionario de la Real Academia Española* [en línea]: <http://buscon.rae.es/drae/>

1. *adj. Que puede moverse o se mueve por sí mismo. U. t. c. s.*

2. *adj. Que no tiene estabilidad o permanencia.*

3. *m. Aquello que mueve material o moralmente algo.*

4. *m. Escultura articulada cuyas partes pueden ser móviles.*

5. *m. Fís. Cuerpo en movimiento.*⁶⁰

6.2 Antecedentes: el caso de las tiendas ambulantes en Chandigarh

Aditya Prakash⁶¹ nos habla sobre el ambulante a partir de las personas que llegan a una ciudad con necesidad primordialmente de trabajo y casa, posteriormente los demás beneficios que ofrece la ciudad como son educación, esparcimiento, etc. Generalmente, una vez probado todo esto, no regresan a sus lugares de origen. Es así como se desarrolla la actividad urbanística, tanto para ampliar como para levantar una ciudad.

En el caso de la India, además de unos cuantos técnicos, los primeros en llegar son los obreros de la construcción y la 'rehri' (tienda ambulante). Es esta la base de la ciudad. Los trabajadores viven en casas improvisadas con techos de paja sin legalidad alguna.

Algunas de las evidencias más interesantes observadas por Prakash eran las siguientes:

- Había tantos rehri como tiendas legales corrientes.

⁶⁰ *Diccionario de la Real Academia Española* [en línea]: <http://buscon.rae.es/drae/>

⁶¹ Kennedy, Declan, *La ciudad interior*, Barcelona, Gustavo Gili, 1978, p. 73-80.

- Se instalaban bajo árboles umbrosos, cerca de sectores comerciales en cualquier parcela de tierra desocupada, mientras más densa era la población más rehris habían.
- Abastecedoras de artículos y de servicios como reparación de calzado.
- Inversión pequeña y larga duración en los sitios establecidos.
- Los horarios más activos corresponden a los horarios anteriores a la apertura de las oficinas por la mañana e inmediatamente después de la hora de cierre de las mismas.
- Algunos de los dueños de los rehris duermen en el interior por la noche. Los que no pagan guardias para vigilar, pues en la mayoría de los casos se quedan fijos.

Esta información es importante ya que nos da una idea de uso en cuanto a horarios, que al fin son establecidos por el capitalismo pero que finalmente influyen y que deben ser considerados para el proyecto incluyendo obviamente a los usuarios.

Tipos de rehris

Tipo 1.- El más común compuesto por una plataforma de madera de 1.60 x 1.00 metros, montada a una altura de 85 cm. Sobre un chasis de cuatro ruedas de bicicleta unidas por varillas de acero y un bastidor.

Uso: venta de frutas y verduras, huevos o artículos generales.

Ventajas: son razonablemente livianas, es decir, pueden ser empujadas fácilmente y ser levantadas en caso de obstáculo, pueden operar en forma ambulante o fija y son baratas.

Tipo 2.- Con una variante en su plataforma de madera. A ambos lados tiene estantes pequeños sobre los que se pueden apoyar platos. Dichos estantes se utilizan para ingerir los alimentos que se sirven en la rehri.

Tipo 3.- Tiene forma de caja y va montado sobre un chasis con cuatro ruedas de bicicleta. Uno de los costados de la caja gira sobre goznes en la parte superior, de modo que al abrirlo proporciona sombra. En el interior de la caja hay angostos estantes de madera. El vendedor se sienta en cuchillas en el suelo de la caja y desde allí sirve a sus clientes sobre un mostrador que tiene una altura de 85 cm.

Tipo 4.- Es esencialmente un furgón de reparto. Se le utiliza para entregar a domicilio botellas de leche, bombonas de gas y otros artículos que se retiran de las tiendas y se devuelven a ellas. También sirve de tienda ambulante para la venta de queroseno.

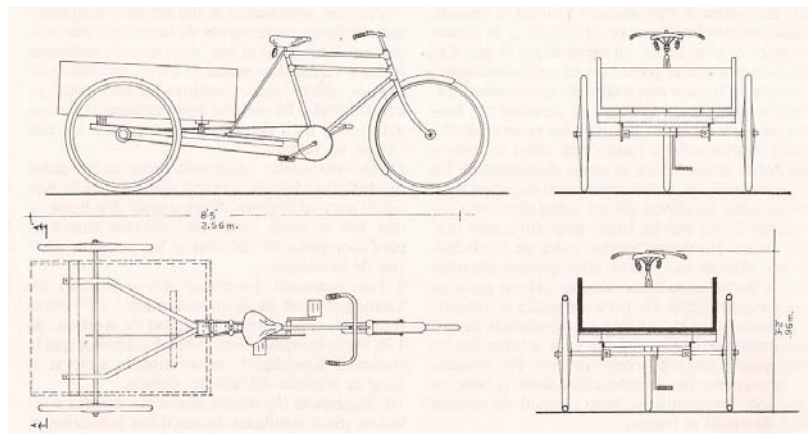


Imagen 14: Rehri actual: furgón de reparto para bombonas de gas, botellas de leche, carbón, queroseno, aceite, etc.

Esta información es de utilidad para el diseño de la plataforma y armado como parte del desarrollo y metodología de realización del proyecto inclusive en dimensiones.

Algunos de los problemas del rehri son:

- La ilegalidad en que se desarrollan, las autoridades no las consideran deseables o saludables en una ciudad a pesar de tener permisos algunos.
- Tendencia a convertirse en lugares fijos y favorecidos.
- Algunos se unen con otras y colocan toldos grandes encima de ellos.
- Condiciones insalubres
- Falta de instalaciones óptimas

Podríamos agregar que se establecen sin ningún orden y control, que no son todas agradables visualmente al escenario urbano, que pueden llegar a obstruir las circulaciones y que invaden el espacio público.

6.3 Remembranza al carrito de helados

Emblemático y evocador de recuerdos de esas tardes soleadas de verano, cuando solíamos jugar en las calles o en los parques y de repente se escuchaba una música a lo lejos que provenía de un altavoz e incluso unas campanillas que movía el conductor del carrito de helados. Era un momento especial y de alegría verlo; era el momento de parar de jugar y sentarse a disfrutar del helado y finalmente parte de la vida en las calles.

Esos son los recuerdos que evoca la memoria colectiva y que asociamos con ciertos sonidos, imágenes e incluso sabores, eso, entre otras cosas, es parte de los objetivos de esta tesis, hacer consciencia y generar nuevas memorias colectivas, que en este caso, es a través de elementos como es el carrito de helados que entre muchos otros tipos, al igual que los helados que contiene, se describe a continuación. Este carrito fue elegido como referente por sus datos técnicos y estéticos.

El autor es Antoni Roselló⁶² y fue realizado en 1990 por la empresa Esteva S.A. El carrito tiene una planta cuadrada y techo tipo bóveda para la venta ambulante de helados. Uno de los lados de la bóveda se abre mediante pistones convirtiéndose en marquesina. El desplazamiento manual se efectúa mediante tres ruedas neumáticas. La posterior, de menor tamaño, gira sobre su propio eje y lleva incorporado un freno. En la parte inferior del carrito se ubican las neveras y encima, la distribución de helados. En todo el perímetro hay un pasamano de acero inoxidable que sirve de protección, de soporte de la papelera y de asidero para su desplazamiento. Las dimensiones son: longitud 200 cm., altura 220 cm. y ancho 100 cm.

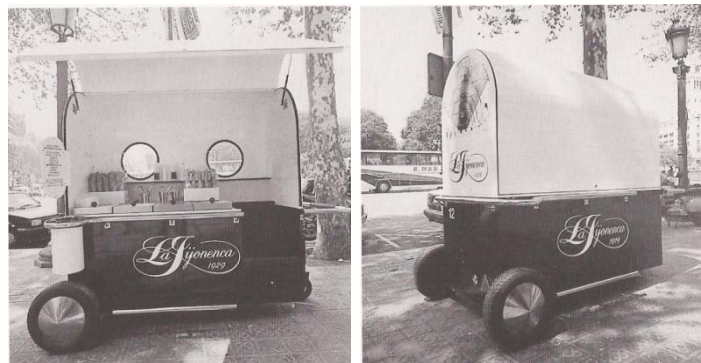


Imagen 15: Carrito de helados.

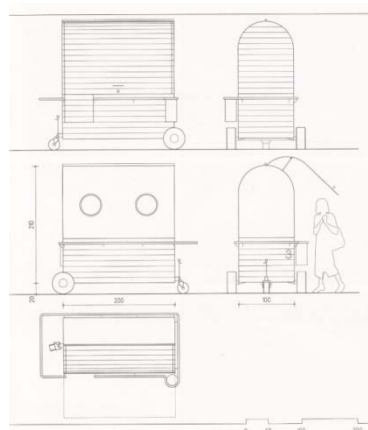


Imagen 16: Carrito de helados. Plano constructivo.

⁶² Serra, Josep Ma., *Elementos urbanos, mobiliario y microarquitectura*, Barcelona, Gustavo Gili, 1996, p. 267.

6.4 'Orchata sobre ruedas'

'La Casa de la Orchata' , empresa que se dedica a vender bebidas de este característico sabor, se ha ingeniado un vehículo para distribuir y vender de manera ambulante partiendo de un 'convencional' triciclo pero con un diseño y cuidado nada convencionales, haciendo en su conjunto un objeto único.

Es este un triciclo de carga de tres ruedas de igual tamaño con el mismo mecanismo de la bicicleta de pedales que transmiten el movimiento a la rueda trasera por medio de una cadena y es dirigida por medio de un manubrio que se integra a un contenedor de agua, que es el producto a distribuir y vender.

En un diseño muy sobrio y tradicional que funde estética y practicidad, con algunas adaptaciones en metal para poder albergar el contenedor y a la vez despachador y una cesta en la parte de atrás

La aportación es cómo a partir de elementos existentes y algunos extras se pueden construir piezas únicas de diseño y útiles a la vez. Es necesario en este caso considerar los pesos incluidos el del contenedor más el agua, el triciclo con el usuario y algún peso extra para que la manejabilidad no vea afectada para quien conduce la bicicleta y para las personas u objetos alrededor a su paso.

La aplicación y combinación de diferentes materiales y acabados dan un resultado integral, clásico pero por evidentes razones, vigente. Los acabados son prácticamente aparentes. El contenedor integra el logo de la marca en buen tamaño y legible a distancia.



Imagen 17: 'Postal free'.

6.5 'Un 500 en tu salón'

Es así como se titula un artículo de la revista *Hello Valencia* y un fragmento dice lo siguiente:

Con un motivo de la 50ª edición del Salón del Mueble de Milán, 'Fiat 500 Design Collection' ha presentado en exclusiva su nueva línea de mobiliario. La colección incluye un sofá, una mesa y una consola, creaciones únicas que rinden homenaje al Fiat 500 de los años 70. La denominación de cada artículo sugiere la visión de 'cielo abierto' de los 500.

La mesa 'Picnic' tiene una estructura que parte de la unión de las partes frontales de un Fiat 500. Sobre esta base se apoya un cristal templado transparente adicional vinculado a la base con soportes de aluminio pulido. Las ruedas laterales constan de un acabado de poliuretano elastómero flexible en color negro mate.

La consola 'Cheers' tiene una estructura básica en forma de lámina que reproduce la parte delantera de un Fiat 500. La parte superior es de cristal templado extra ligado a la base con soportes de aluminio pulido. Está disponible en tres alturas. El sofá

'Panorama' cuenta con un marco perimetral de acero que se aproxima a la forma de la parte delantera del Fiat 500. Tanto el asiento como el respaldo son acolchados y están hechos de poliuretano de diferentes densidades. La tapicería de tela o cuero, incorpora costuras geométricas. Finalmente, cuenta con ruedas laterales también hechas de poliuretano, y detalles cromados. Existe un catálogo de estos productos; www.fiat500design.com⁶³

La aportación de este artículo es el de otro tipo de aplicación y uso a las piezas existentes de un automóvil, aunque de manera extravagante y poco práctica. Podrían estar en interior o exterior a pesar de los acabados, sin embargo los neumáticos siempre serán alusivos a lo externo. Se ven forzados y de poco refinamiento, su forma y volumen no serían fáciles de ubicar en el espacio de una sala convencional sea la que sea. Los niveladores o patas, saltan demasiado a la vista y hacen de los neumáticos algo inútil. Finalmente son artículos de colección.



Imagen 18: Muebles Fiat 500.

⁶³ Lahuerta, Paco, *Hello Motor, Un 500 en tu salón*, en Hello Valencia, no. 123 (Mayo, 2011); p. 51.

6.6 Contenedores de ideas

A continuación hablaremos y nos referiremos a dos objetos que en algún recorrido por las calles de Valencia han sido encontrados y nos han hecho reflexionar sobre algunas cuestiones previas al desarrollo del proyecto, que entre otras cosas, nos hablan de los recorridos.



Imagen 19: Contenedores de ideas. Realizadas en Valencia.

En la imagen de la izquierda uno de los símbolos del capitalismo (como se verá con Wodiczko más adelante), un carro de supermercado abandonado, haciendo 'base' junto a un poste, completamente vacío, listo para ser movido e incluso llenado. Algo similar y a la vez opuesto ocurre con la imagen de la derecha de un contenedor de basura, que se encuentra en un sitio más establecido, uno se llena con productos nuevos y el otro con los desechos, en gran parte, de esos mismos productos. Sin embargo las cuestiones que surgen a partir de observar estos objetos son: ¿Qué cosas podríamos hacer con ellos? ¿Qué actividades podríamos realizar dentro? ¿De qué los podríamos llenar? ¿Qué otra función podrían tener? A raíz de estas surgen reflexiones que nos llevan a pensar en cómo con estos y otros objetos se pueden desarrollar ideas en torno al movimiento y la reutilización, inclusive la adaptación y cambio de uso de esos objetos ya existentes. En este caso la primera idea fue la de hacer 'macetas móviles', es decir rellenar estos objetos con tierra y plantas, obviamente el carro de supermercado debería tener otros elementos en los costados para poder conseguirlo. Otra opción sería

hacer bancos móviles con elementos vegetales, es decir, modificar las alturas y dejando una altura necesaria para poder sentarse e integrar los elementos vegetales. Todo lo anterior con la intención de que los habitantes de la ciudad ubiquen los elementos donde les plazca incluyendo el tipo de planta o árbol a su alrededor. Más adelante se muestran bocetos de estas ideas como parte del desarrollo previo al proyecto final.

8. ARTISTAS REFERENTES AL TEMA

7.1 Krzysztof Wodiczko

Artista, diseñador y catedrático polaco nacido en Varsovia en el marco del “socialismo real” de Europa del Este. Wodiczko⁶⁴ es conocido por sus polémicas proyecciones de diapositivas y vídeos sobre construcciones arquitectónicas, monumentos y edificios públicos, que recuperan así su papel de revulsivo de la memoria colectiva. Sus trabajos cuestionan tanto subversiva como democráticamente la función sostenible y la propiedad de los sitios públicos. Las imágenes que lanza, son una metáfora de la arquitectura como vehículo ideológico y el monumento como lección educativa y socializadora.

Para entender el planteamiento artístico de Wodiczko, hemos de viajar a la Polonia de los años 70, en esa época el país europeo se encontraba en una situación muy parecida a la que hubo en España en los últimos tiempos de Franco. Era un régimen autoritario, pero había una engañosa apertura con control subterráneo. La lección principal fue descubrir cómo al hacer uso de esa aparente libertad, lo que estaban haciendo en realidad era colaborar con la propaganda aperturista del régimen. Los

⁶⁴ Datos bibliográficos: <http://catalogo.artium.org/book/export/html/320>

artistas hacían una especie de arte oficial por la mañana y, por la tarde, otro arte, supuestamente más libre. Pero era entonces cuando realmente no eran libres porque podían hacer lo que quisieran menos cosas relacionadas con la política o la ética. En este marco, el artista asegura que su trabajo tiene un aspecto activista, que se combina con su carácter de artista artesano experto en hacer algo.

El trabajo de Wodiczko ha sido expuesto en Documenta, la Bienal de París, la Bienal de Sydney, la Bienal de Lyon, la Bienal de Venecia y otros importantes festivales y exposiciones internacionales. Además, en 1998, fue premiado con el Hiroshima Prize por su contribución como artista a la paz mundial. En la última década, Wodiczko ha realizado más de 70 proyecciones públicas en Australia, Austria, Canadá, Inglaterra, Alemania, Holanda, Irlanda, Israel, Italia, México, Polonia, España, Suiza y Los Estados Unidos. Desde 1985, ha sido homenajeado con ocho grandes retrospectivas en instituciones como The Walter Art Center, Minneapolis; Museum Stuki, Lodz, Fundació Tapies, Barcelona; Wadsworth Athenaeum, Hartford y La Jolla Museum of Contemporary Art, San Diego.

Wodiczko asegura que una de nuestras principales responsabilidades como humanos y ciudadanos es luchar por una transformación crítica del proyecto democrático.⁶⁵

7.1.1 'Homeless Vehicles'

Bajo las 'políticas de lo absurdo', fue lo que empujó a este artista a desarrollar los primeros vehículos empujados por el propio andar de la persona que lo lleva como respuesta a la realidad capitalista, una 'herramienta callejera' que responde a las necesidades básicas de sobrevivencia como vivir, dormir, limpiarse, almacenar y desplazarse. Cuenta con un contenedor de objetos recogidos de la calle como latas y

⁶⁵ Datos bibliográficos: <http://catalogo.artium.org/book/export/html/320>

botellas. El vehículo es una exacerbación de la contradicción que hay entre la existencia de los espacios públicos, aparentemente libres y la exclusión que sufren algunos por su estatus en la ciudad, o del hecho de negar que la pobreza o la falta de vivienda existen.⁶⁶



Imagen 20: 'Homeless vehicles'

A pesar de que estas piezas se desarrollaron entre 1988 y 1989, reflejan una realidad que Wodiczko hace evidente a través de una alusión sarcástica de los carritos de supermercado, sólo que en este caso, en vez de recolectar los productos que el consumismo nos ofrece y vende, es recolectando lo que queda después de consumir como son los envases.

Su propuesta contempla además una solución al problema de la vivienda de la gente que vive en las calles. Después de entrevistarse con esas personas en Nueva York y haber estudiado sus problemas y necesidades, el resultado son una serie de vehículos dirigidos específicamente a ellos. Interesante es también que estos vehículos no son considerados terminados, pues están expuestos a modificaciones y cambios continuos por

⁶⁶ <http://www.medienkunstnetz.de/works/homeless-vehicles/images/1/>

parte de los usuarios, adaptándolos y personalizándolos a sus propias necesidades.

Wodiczko expresa que de mirar ciertos gestos, ciertos tipos de comportamiento, diálogos, construyendo historias, narrativas; los indigentes se vuelven actores, oradores, trabajadores y otras cosas que normalmente no son, pues la idea es dejarlos hablar y contar sus propias historias, dejarlos ser actores legítimos en el escenario urbano.⁶⁷

Como parte del proceso y estudio de los vehículos en los siguientes bocetos podemos observar la escala humana siempre presente al momento de diseñar y sobre todo dimensionar la pieza. También los criterios de dimensión y escala de los materiales, tipo, perfiles y acabado de materiales, que entre otros elementos incluye ruedas y manubrio para el desplazamiento.

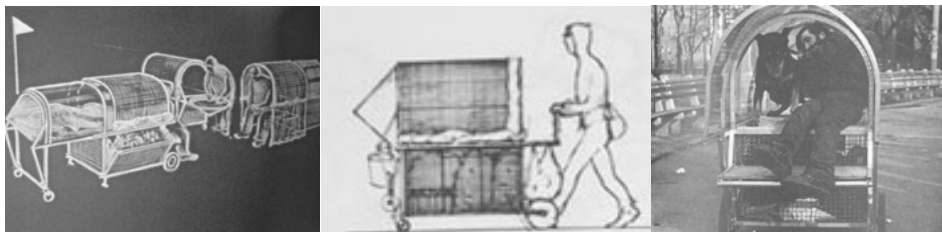


Imagen 21: Proceso 'Homeless vehicles'

Estos bocetos funcionan como planos constructivos, pues a nivel técnico están muy desarrollados y especificados, son una pauta y punto de referencia como parte de la metodología y del estudio donde se nota su formación como diseñador industrial. Un proceso similar al de arquitectura también, pues antes de realizar los planos constructivos en forma, se bocetan previamente las

⁶⁷ <http://www.designboom.com/eng/archi/wodiczko.html>

ideas y siempre toman en cuenta las medidas y dimensiones antropométricas correspondientes. Estos dibujos son referenciales para la elaboración y construcción de las piezas. Para el caso concreto de nuestro proyecto será necesario e indispensable este tipo de estudio y quizás la realización de un prototipo o prototipos a escala. Su gran aportación es la conjunción del espacio primeramente con el ser humano, posteriormente con el arte y la arquitectura, articulándolas y proporcionándoles otras cualidades como son la experimentación, el movimiento, el cambio, lo efímero y lo lúdico.

7.2 Pablo Rivera

Nació en Santiago de Chile en 1961, estudió y se diplomó en Artes por la Escuela de Arte, Pontificia Universidad Católica de Chile, Santiago (1981-1987), estudia escultura en el The Royal College of Art, Londres (1994-1995). Exposiciones recientes: *Intervención Paradero 14 Vicuña Mackenna*, Concurso de Arte Público "Proyecto de Intervención Artística Américo Vespucio Sur", Santiago de Chile; Morande 80 obra en homenaje a Salvador Allende, Edificio de Cancillería, Caracas, Venezuela. Las exposiciones colectivas *Sutil Violento*, Museo Nacional de Artes Visuales de Montevideo, Montevideo (2008); *Sur Scene / Artistes Contemporains Chiliens*, Chateau de Tours, Tour (2007); *Glas Kultur: ¿Qué pasó con la transparencia?* Koldo Mitxelena Kulturunea, San Sebastián y Centro de Arte La Panera, Lérída (2006); *IX Bienal de La Habana*, La Habana (2006); *XXV Bienal Internacional de São Paulo*, San Pablo (2002).⁶⁸

⁶⁸ Datos biográficos: <http://www.bienalmercosul.art.br/7bienalmercosul/es/pablo-rivera>

7.2.1 Prototipo para una vivienda mejor # 1

Proyecto que forma parte de la 7ª Bienal do Mercosul, realizado en 2004, el proyecto consiste en una Volkswagen Kleinbus 1975 restaurada con accesorios de época.



Imagen 22: Prototipo para una vivienda mejor # 1

Lo que podemos destacar de estas imágenes es cómo se puede observar y analizar una misma obra en diferentes contextos, sitios en la calle completamente reales, que no han sido modificados para hacer una buena foto, lo que sí puede determinarse es el recorrido o la ruta a seguir. En el caso de la gasolinera podemos reflexionar sobre la contradicción de algo completamente natural como son las plantas y el árbol cargando combustible para poder seguir andando y que además el árbol cabe perfectamente debajo de la cubierta del lugar. El árbol 'asomándose' como si fuera una persona es también nos hace conscientes por otro lado la vitalidad de las plantas y lo importante que es conservarlas y vivir entre ellas.



Imagen 23: Prototipo para una vivienda mejor # 1, interior.

Un jardín interior móvil que proyecta el resultado de su investigación escultórica, la cual incursiona en el ámbito de la arquitectura, tratando temas como el habitar y el pensar el espacio como algo escultórico. Un viaje hacia el interior, como dice Jodorowsky: *‘viaja de ti mismo hacia ti mismo’*.⁶⁹

Es así como vemos este interior invadido y ambientado por una selva de la manera más agradable, además que puede a su vez, ser invadido por especies como una tortuga en este caso. El movimiento proporciona en el interior un buen clima o por lo menos, en la medida de lo posible según el trayecto del conductor, un interior siempre soleado y quizás al estilo invernadero. Una observación a manera de reflexión es qué tan inconveniente sería el agua que escurre de las plantas para poderlas mantener vivas, es decir, si el agua que podría o no escurrir de la tierra de las plantas causar alguna oxidación o deterioro en el tan cuidado y conservado vehículo, lo cual nos hace pensar que estas plantas pueden estar en contenedores o macetas y pueden retirarse del interior manteniendo este concepto de libertad y movimiento como parte del proyecto. Estos puntos son de interés para nuestro tema, pues es

⁶⁹ <http://www.youtube.com/watch?v=koWfsd5N92Y&feature=share>

necesario analizar todos los factores que intervienen y que nos proporcionan, por supuesto, la práctica en el lugar y ya en la realidad. Al final no debemos olvidar que son proyectos efímeros y no olvidar la intención de combinar un espacio existente convirtiéndolo en prácticamente un 'microclima' y aprovechando las posibilidades de movimiento al máximo.

Debemos considerar en los proyectos las características de la intemperie o clima y cómo influyen en el deterioro o favorecimiento de la obra según nos lo planteemos desde el principio, pues es importante tomarlo en cuenta siempre que trabajemos al aire libre, aunque en este caso no es del todo.

Ocurre con frecuencia que imaginamos algo y antes de que lo pensemos alguien ya lo está realizando, lo interesante es que nunca y nadie lo piensa exactamente igual y eso es algo a lo que podemos llamar 'matices' en cuanto a una idea se refiere, que finalmente son aquellas variaciones bajo un concepto general parecido. Pues así ocurrió al encontrar y reencontrarnos con el trabajo de este artista.

Hablando a propósito de esos matices, las imágenes dicen mucho del lugar en donde se realizan los proyectos, influyen y son determinantes sobre todo en la forma del cómo y desde dónde se mira. La elección de las plantas del interior, el árbol que se asoma, la tortuga y demás miembros incluyendo el vehículo tienen que ver con la visión del artista y en su forma de concebir el proyecto. No es lo mismo si se hubiera hecho en Australia o en Japón y no es algo que tiene que ver con nacionalidad o el lugar, es más bien cuestión de percepción. Podríamos incluso vincularlo con el quehacer de la escenografía y traer al caso una vez más el trabajo que se realiza en televisión. A pesar de tener guiones y necesidades previamente planteadas, la forma de dar solución o satisfacer las necesidades específicas de cada programa que sale al aire, es diferente.

En alguna ocasión se planteó un programa en el cual se ponían todos los esfuerzos por parte de la televisora para alcanzar el más alto de los *raitings*, para ello se llamó a tres de los mejores escenógrafos de la empresa, al final cada quien presentó su propuesta y a pesar de tener puntos en común, por las necesidades específicas del programa, ninguna de las propuestas era idéntica. Muy por el contrario cada una planteaba dinámicas y mecanismos distintos desde su muy particular punto de vista, pero sobre todo su forma de entender el problema, pero no como una visión meramente egoísta sino desde un estudio del problema que finalmente se ve reflejado en el lenguaje escenográfico. Pues es así, desde una visión muy peculiar más que particular, como Pablo Rivera lleva al 'escenario de la calle' su *Prototipo de vivienda # 1*.

7.3 Andrea Zittel

Nació en California en 1965, creó el A-Z Institute of Investigative Living, algo así como 'instituto investigativo de la vida' que a su vez ofrece servicios relacionados con el tema como son alternativas a los diversos factores que intervienen en el modo de vida actual en occidente y donde también hace estudios sobre diferentes esferas de la vida contemporánea y necesidades cotidianas de la vida occidental.

Zittel realiza maquetas de escenarios domésticos, crea ambientes en contextos naturales, además de diseñar y crear uniformes hechos a mano.

Los diseños de Andrea Zittel investigan cómo nos adaptamos (psicológica y socialmente) a nuestras necesidades en el contexto de lo urbano, sea en términos individuales y colectivos. Es el suyo un buen ejemplo de cómo el arte puede filtrarse en los diferentes

estratos de la vida cotidiana, de cómo podemos aprovecharnos de su utilidad. El trabajo de Zittel enlaza de este modo con ciertos parámetros ya vistos en la vanguardia, muchos de ellos firmemente arraigados en el campo de la utopía.⁷⁰



Imagen 24: 'Wagon Stations'

7.3.1 Wagon Stations

En el caso de *Wagon Stations*, espacios de tipo experimental que contrastan entre lo refinado y el fondo austero del desierto, lo cual hace resaltar las 'estaciones' e invitarnos al mismo tiempo a querer refugiarnos o cubrirnos de la intemperie sin dejar de tener contacto con el medio que nos rodea y simultáneamente con el confort que nos proporciona el interior. Cuenta con unos niveladores que mantienen el nivel a 20 cm. de altura aproximadamente y amortiguan su contacto con el relieve del suelo natural. La estructura es metálica a base de perfiles tubulares revestidos con panelería para exteriores. Tiene algunos apliques de acrílico a manera de ventanas, tiene una planta cuadrada y techo tipo bóveda que se abre convirtiéndose en marquesina. El interior se divide por la mitad en

⁷⁰ http://www.elcultural.es/version_papel/ARTE/12891/Andrea_Zittel

un área pública, donde hay una pequeña consola y una privada que es el área de descanso. El conjunto es un espacio semiprivado destinado evidentemente al entorno natural y de uso temporal.

Indispensable es tener en consideración los mínimos o estándares en cuanto a medidas y proporciones para habitar, que para el caso específico, es el dormir y el estar. Por ejemplo la medida estándar de una hoja de madera para construcción es 1.22 x 2.44 m. Y el mínimo para una cama es 0.90 x 2.00 m.



Imagen 25: 'Wagon Stations'

Estos escenarios nos presentan ese 'futuro' del que muchos han especulado, pero no podemos hablar del futuro sin mencionar a Richard Buckminster Fuller, un hombre que soñó con antelación el futuro y propuso soluciones con décadas de adelanto. Desde los cambios climáticos hasta la extinción de los recursos naturales y energéticos. Así, lanza a promover proyectos que replantean por completo los parámetros de la vida cotidiana bajo la marca 'Dynamixon', automóviles futuristas de diferentes formas incluso casas prefabricadas que costaban lo mismo que un coche pero pesaban 30 veces menos que un ladrillo y se montaban en dos días.

7.3.2 'Fuller, el hombre que soñó el mañana'

Lo que convierte a Fuller en una figura especialmente relevante es la impresión de que lo más importante de su obra no fueron sus propuestas concretas para reinventar la casa, el coche o la ciudad, sino su capacidad para forjar ideas inspiradoras y transformadoras que se dejan sentir ahora en incontables sitios. Dos de los conceptos más contemporáneos de nuestro tiempo, "sostenibilidad" e "innovación", no hubieran existido sin su influencia.

En su visión del mundo el planeta es un conjunto de flujos y redes donde lo que ocurre en un sistema afecta a todos los demás. Propuso una nueva clase de diálogo fluido y fértil entre la ciencia, el arte y la tecnología, y planteó que el mejor maestro de los creadores debía ser la naturaleza, el más eficiente de los diseñadores; a esto lo llamamos hoy "biomimetismo".

Su arquitectura barata, sostenible y nómada ha influido al movimiento de arquitectos humanitarios y activistas, desde Cameron Sinclair y Shigeru Ban a Santiago Cirujeda. Y fueron sus ideas las que a través de la contracultura californiana de los 60, inspiraron a los creadores de la WELL, la primera comunidad virtual en internet.

Probablemente, el propio Fuller consideraría hoy que el verdadero éxito de sus proyectos fue el experimento en que convirtió sus ochenta y siete años de vida. Un experimento que invita a cualquiera a replicar en la que es probablemente la más famosa de sus citas:

"Si el éxito o el fracaso de la vida en este planeta dependiese de quién quieres ser tú, y de qué es lo que quieres hacer, ¿quién querrías ser? ¿Qué querrías hacer?"⁷¹

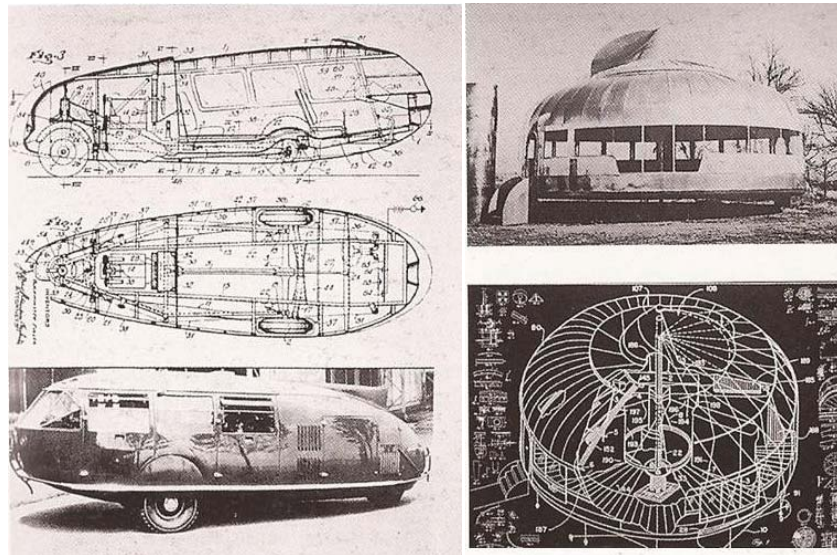


Imagen 26: Izquierda: *Dynamixon Car*, 1933, R. Buckminster Fuller. Derecha: *Wichita house*, 1945, R. Buckminster Fuller.

7.4 FRANCIS ALÿS Y SU RELACIÓN CON LATINOAMÉRICA

Su verdadero campo de operaciones es la calle y la mejor forma de describir su trabajo es a través de este fragmento de una entrevista realizada por Bea Espejo al artista por el motivo de su exposición en el MoMA. La entrevista es del 17 de diciembre de 2010.⁷²

⁷¹ <http://www.adn.es/blog/thinktank/cultura/20080702/POS-0007-Buckminster-manana-hombre-sono.html>

⁷² Espejo Bea, *Francis Alÿs*, 'Con la exposición en el MoMA ya tengo un pie en la tumba', en *El Cultural*, revista en línea, http://www.elcultural.es/version_papel/ARTE/28336/Francis_Al%EF%BF%BDs

7.4.1 Descarríos creativos

También su actividad como artista empezó tentativamente. No fue hasta cumplidos los treinta años, tras haberse formado como arquitecto y una vez que se trasladó de Bélgica a México, cuando Alÿs comenzó a experimentar con el arte. “Empecé a hacer exposiciones de manera muy espontánea, en la calle y en los bares, sin ningún tipo de relación institucional. Había un campo de libertad enorme. Fue un momento importante en la escena artística de México, en el que muchos artistas generaban un discurso sobre la ciudad y el contexto socio-económico y político del momento. Yo me siento partícipe de esa generación y, en ese sentido, soy uno de muchos. Desde Damián Ortega a Gabriel Orozco pasando por el propio Cuauthémoc Medina. Mi formación europea me dio una posición particular, aunque se creó una comunidad artística viva y generosa, muy cómplice ante una escena artística muy floja, una situación política extremadamente deprimente y una crisis económica constante. ¡Aunque eso no ha cambiado!”, explica el artista.

7.4.2 Crisis total

-Entonces, la actual crisis global, ¿la sobrelleva, no?-México está en un estado de crisis permanente. Es cíclico desde que llegué. Al final, te instalas en esta percepción física de la historia local donde siempre estás entre dos momentos de crisis. La actual crisis global la noto más cuando viajo a Europa. Por mucho que dicen que están fatal, la calidad de vida es fantástica en comparación con ciertas zonas de México y Latinoamérica. Esto es otra realidad.

-Desde el principio, sus obras fueron, precisamente, una reacción de su experiencia en México. ¿Sigue siendo así?

-Durante mucho tiempo lo fue pero ahora, por primera vez, me estoy alejando del hecho de intentar entender el fenómeno de la metrópolis Latinoamericana. Crecí en el campo y he regresado a este espacio más abierto. Siento un deseo de salir a la periferia. Aunque las preocupaciones no cambian tanto. En mi trabajo siempre hay una lectura poética y otra política de la vida de un lugar.

-¿Hasta qué punto puede un artista cambiar su entorno?

-Todas mis acciones tienen cierta tensión socio-política, y la intención de abrir nuevos puntos de vista. De ofrecer otras lecturas posibles. Lo que pretendo es que la gente sienta la posibilidad, aunque sea por unos minutos, de que es posible un cambio. Ya sea por el absurdo, por lo poético, por lo lúdico...

7.4.3 Metáforas de Latinoamérica

-Algunas de sus obras conllevan un esfuerzo enorme para un resultado mínimo, como Cuando la fe mueve montañas, presentada en la Bienal de Lima de 2002, una acción donde 500 voluntarios, provisionados con palas, movieran unos pocos centímetros una duna limeña de casi 480 metros de altura...

-Esas obras son metáforas de la economía general en Latinoamérica. Hay que hacer esfuerzos enormes para conseguir reformas mínimas. Ahí el juego me interesa mucho como mecanismo para que la gente entre en acción, como estrategia para involucrar a una comunidad de participantes. La energía colectiva es el principal motor de la producción.



Imagen 27: *Cuando la fe mueve montañas*, Lima 2002

Corinne Diserens en *Fronteras y salidas del metro*, habla sobre la narrativa del trabajo de Alÿs:

*Medina subraya que, al desplazar la obra a fin de que se desarrolle, Alÿs crea una estructura narrativa que le permite inscribirse en un territorio, por definición, a él extraño. Propone una práctica simbólica capaz de reemplazar el concepto iconográfico y formalista de la escultura por una interacción con el campo urbano, destinada a tejer narraciones en torno a formas alternativas o disidentes del flujo social.*⁷³

Esta tesis habla sobre movimiento, recorridos, caminos y la poética de los mismos, pues la poesía no sólo se escribe, Diserens deja muy clara la parte narrativa del trabajo de Alÿs que a pesar de ser obras efímeras dejan huella del proceso o del camino en el momento y por un tiempo indeterminado. Un ejemplo de ello son *Paradox of Practice* y *The Green Line Walk*. Alÿs sitúa sus trayectos en contextos urbanos. 'La caminata como disciplina artística se efectúa en la ciudad'⁷⁴

⁷³ Alÿs, Francys, *Cuando la fe mueve montañas*, Madrid, Turner, 2005, p. 157.

⁷⁴ Davila, Thierry, *Fables/Insertions* en Francis Alÿs, Musee Picasso, Antibes, 2001



Imagen 28: *Paradox of Practice*, México 1997

Bajo la idea de hacer algo que no lleva a nada, un gran trozo de hielo que él empuja por las calles de la ciudad de México y que se va derritiendo, un artista solitario y un movimiento además de todo lo que se genera alrededor del acontecimiento, que puede ser entre otras cosas, simples rumores hasta historias, miradas de la gente, críticas e incluso burlas. Todo esto como parte de la experimentación.

7.4.4 De lo político a lo poético



Imagen 29: *The Green Line Walk*, Jerusalén 2004

Redefinir las fronteras de Jerusalén es una decisión militar más que administrativa entre Moshé Dayan, comandante de todas las fuerzas israelíes en el sector de Jerusalén y Abdallah al-Tall, representante de la

legión árabe y de todas las demás fuerzas árabes del sector de Jerusalén. El primero utilizó un lápiz grueso color verde para indicar el emplazamiento de las líneas israelíes, el segundo utilizó un lápiz rojo para hacer su trazo.

Alÿs vuelve a hacer marcha siguiendo lo más cercanamente posible la línea verde de Jerusalén.

A diferencia de lo que se espera de un periodista, un científico, un académico o un activista, la sociedad permite al artista (y en ocasiones hasta le exige) que emita una declaración sin demostrarla en forma alguna: es lo que llamamos 'licencia poética' [...]

[...] 'A veces hacer algo poético se vuelve político y a veces hacer algo político se vuelve poético'.⁷⁵

7.5 Pic Nic con Siah Armajani

Familiaridad e informalidad caracterizan a las mesas de picnic en los jardines donde se ubican. A simple vista son mesas ordinarias con dos bancos a los costados, sin embargo cuentan con dos elementos conocidos y aparentemente fuera de lugar, una gran rueda (que nos remonta a las carretas del viejo oeste de América) y un pódium que puede ser usado para colocar libros o notas de un discurso. Algo fuera de lo común también es que el artista permite el uso de la pieza, pues una de las intenciones del trabajo es propiciar la interacción social, el diálogo.

⁷⁵ Alÿs, Francys, *Cuando la fe mueve montañas*, Madrid, Turner, 2005, p. 165-167.

Uno de los motivos para realizar estas mesas es cuando Armajani se da cuenta que la gente es feliz cuando come. A su modo de ver, algunas 'cosas' sugieren otras 'cosas' relacionadas con, por ejemplo, una mesa requiere de bancos o sillas a su alrededor. Así, la mesa con las sillas a su alrededor sugieren comunidad.

Otras de las características que hacen diferentes a estas mesas es que se pueden ubicar y mover como carretillas a cualquier sitio en donde las personas que las utilicen lo necesiten o requieran y además son expandibles. Esto último es una de las razones del arte de Armajani y eso deriva de su propia historia de vida y experiencias.

Podemos decir que sus propuestas siempre tienen la intención de poner en contacto a la gente y dar soluciones a problemas de la vida cotidiana, vinculando el arte público con respuestas urbanas que conjuntan estética y funcionalidad que se adaptan al contexto local.



Imagen 30: *Picnic Table for Six with Lectern*, Madison Museum of Contemporary Art, U.S.A., 1999.



Imagen 31: *Picnic Table*, House of World Cultures, Berlín, 1999

9. EN LA BÚSQUEDA DE RELACIONAR EL ARTE CON LA ARQUITECTURA. REFERENTES EN CUANTO AL USO DEL MATERIAL

*La tarea de la obra de arte o de arquitectura no consiste en la resolución de conflictos sociales o ideológicos en una bella obra de arte, ni en la construcción de un nuevo contenedor-contenido ideológico; la obra de arte dirige la atención hacia las costuras existentes entre las diferentes representaciones ideológicas [...]*⁷⁶

Dan Graham

⁷⁶ Graham, Dan, *El arte con relación a la arquitectura. La arquitectura con relación al arte*, Barcelona, Gustavo Gili, 2009, p. 56-57.

8.1 Wolfgang Winter & Berthold Hörbelt

Es uno de los tres pabellones de información proyectados y construidos por Winter y Hörbelt, artistas alemanes, para el acontecimiento “Skulpture. Projecte” celebrado en Múnster. El uso de un objeto ready-made –una caja de botellas estándar– como material de construcción, es sorprendentemente apropiado para semejante construcción efímera. El resultado es una estructura parecida a un esqueleto ondulante cuyas paredes parecen sólidas desde el exterior. En el interior, los orificios superpuestos de las cajas filtran la luz de modo sutil, creando motivos cambiantes de luz y sombra en colores cálidos luminosos.⁷⁷

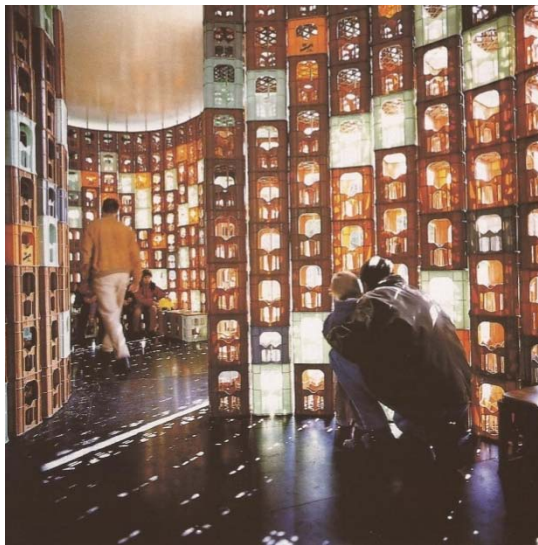


Imagen 32: Pabellón para *Skulpture. Projecte*”

⁷⁷ Schulz-Dornburg, Julia, *Arte y Arquitectura: nuevas afinidades*, Barcelona, Gustavo Gili, 2002, p. 86.

Una de sus instalaciones más difundidas se ubicó en la playa de Zeebrugge, como un contenedor de agua que se deja caer desde el cielo. Nueve mil seiscientas cajas de agua exactamente se utilizaron para armar una especie de mirilla de plástico de una cueva en el mar. Cualquier persona que entra, primero debe pasar a través de un poco de agua y barro para posteriormente adentrarse en un túnel oscuro mirando al mar, donde experimentará el sentirse aislado, como Brecht ha escrito.

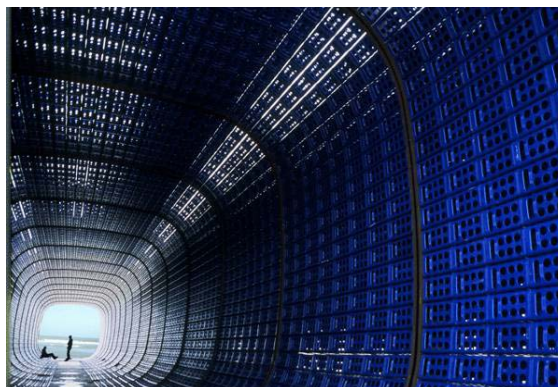


Imagen 33: Contenedor de agua para “Beaufort”.

Esta exposición forma parte de “Beaufort”, la Trienal de Arte Contemporáneo en el mar. Desde Panne, en la frontera francesa a Knokke / Heist en el norte, esculturas y filas de instalaciones se suceden en casi 100 km. La exposición se divide en cuatro capítulos: emocional, visual, narrativa y el acceso al mar con visión de futuro.

“Beaufort” es la medida de fuerza del viento. Las mediciones costeras con fines artísticos de nuevo arte y la naturaleza se reflejan entre sí y se potencian mutuamente, Winter y Hörbelt con su “pasarela” proclaman que la tormenta aúlla en las cajas y de nuevo, coloca al espectador en el centro de la escultura actual. Wolfgang Winter piensa en una “televisión sin electricidad” cuando describe su instalación, habla de la “seriedad” que grabó la mayor parte de la noche junto al mar. La poesía está muy lejos de cualquier material de esta “Pasarela” ya que está más cercana a típicos restos flotantes y desechos, producidos por la civilización que terminan por contaminar todos los océanos del mundo.⁷⁸

10. REFERENTES DE ARQUITECTURA NÓMADA

El movimiento moderno en arquitectura es la historia de dos conceptos contradictorios del papel del arquitecto: por un lado, se considera al arquitecto como un ingeniero y, por otro, un artista. [...] ⁷⁹

Dan Graham

⁷⁸ <http://stgo.es/2010/06/cajas-de-plastico-winter-hoerbelt/> (Citado en 25 de mayo, 2011)

⁷⁹ Graham, Dan, *El arte con relación a la arquitectura. La arquitectura con relación al arte*, Barcelona, Gustavo Gili, 2009, p. 13.

9.1 Arquitectura móvil concebida por Yona Friedman

El primero en utilizar el término de 'arquitectura móvil' oficialmente fue Yona Friedman, quien publicó en 1958 su primer manifiesto sobre arquitectura móvil y fundó el GEAM (Group d'Etude d'Architecture Mobile), que proponía diferentes estrategias y acciones para adaptar la creación arquitectónica a las necesidades del usuario moderno en lo referente a la movilidad social y física. Aunque no es el tema de estudio, es necesario dejar claro el concepto para entender la diferencia. En el *Diccionario de conceptos para la 'arquitectura móvil' (1957-1958)*, Friedman lo definía así:

Arquitectura móvil:

Sistemas de construcción que permiten al habitante determinar por sí mismo la forma, la orientación, el estilo, etc., de su apartamento, así como cambiar dicha forma cada vez que así lo decida.

El edificio debe ser, pues, 'móvil' en el sentido de que, cualquiera que sea el uso que desee darle el usuario o un grupo social, sea siempre posible y realizable sin que el edificio presente obstáculos a las transformaciones que de ello resultasen.⁸⁰

Aunque no hay una definición oficial, de lo anterior podemos decir que el concepto de móvil se refiere a una arquitectura fija pero cambiante o mutable, es decir, a pesar de sus adaptaciones según las necesidades de sus usuarios, la arquitectura de alguna manera sigue siendo 'estática' en

⁸⁰ Friedman, Yona, *La arquitectura móvil: Hacia una ciudad concebida por sus habitantes*, Barcelona, Poseidón, 1978.

cuanto a su ubicación, es decir, la ubicación del edificio como objeto físico permanece en su sitio.

El concepto de movilidad de Friedman es quizás el que podríamos conservar para nuestro estudio, pues es un acierto pensar en adaptarse a necesidades futuras pero a la vez utópico, pues entre otras cosas por ejemplo, no sabemos qué nuevo invento tecnológico surgirá que nos haga modificar alguna instalación existente o uso del espacio. Pues el concepto de movilidad dice lo siguiente:

Movilidad:

Las transformaciones sociales y las del modo de vida cotidiano son imprevisibles para una duración comparable a la de los actuales edificios. Los edificios y las nuevas ciudades deben poder adaptarse fácilmente según la voluntad de la futura sociedad que ha de utilizarlos: tienen que permitir cualquier transformación sin que ello implique la demolición total. [...] ⁸¹

Se emplea también el término móvil a algunos ejemplos de arquitectura que también son desplazables o que se pueden reubicar. Para nuestro tema en cuestión, aplicaremos el término móvil siendo fieles a Friedman y el término nómada a cómo lo concibe Shigeru Ban, como lo veremos más adelante.

Esperando haber dejado claro, de una manera muy genérica y breve, a lo que se refiere la 'arquitectura móvil', nos referiremos a arquitectura

⁸¹ Friedman, Yona, *La arquitectura móvil: Hacia una ciudad concebida por sus habitantes*, Barcelona, Poseidón, 1978.

nómada a aquella que va de un sitio a otro y lo veremos a través de los siguientes referentes.

A continuación se expondrán algunos ejemplos (aunque algunos de ellos son sólo propuestas) con los cuales se intenta descubrir el término de 'arquitectura nómada', Ya se ha hablado previamente de arquitectura nómada refiriéndose y adaptándose más a las tribus a través de los tiempos, pensamos (sin ánimo de demeritar las investigaciones previas) que se han enfocado más al estudio de estas tribus y cómo viven, dejando atrás el estudio en sí de un tipo de arquitectura más experimental y que va más allá de alguno o algunos grupos específicos solamente. Y en esto nos referimos a la ciudad y los distintos escenarios que comprende, los cuales están abiertos, en teoría, a cualquier uso, que no tiene que ver con algún grupo de personas, sino a un conjunto de multiplicidades de formas de pensar y de usos.⁸²

9.2 Walking City, New York,USA

No podemos empezar a hablar de arquitectura nómada sin mencionar a los precursores con ideas inspiradoras de muchos arquitectos y diseñadores en cuanto a espacios 'andantes' y ellos son Ron Herron, arquitecto, en conjunto con Archigram Group, quienes idearon el proyecto de una ciudad conformada por conjuntos de edificios de oficinas que se moverían tranquilamente cruzando un entorno de superficie plana. Sin afán de profundizar en las utopías de los años 60, la aportación de esta propuesta como tema de estudio es el de un 'todo' conformado por varios

⁸² Definición de arquitectura nómada enfocada a las tribus:

http://www.zonalibre.org/blog/parafrenia/archives/archivos/articulos_fantasmas/arquitectura_nomada.php

elementos y que a su vez se mueve, la idea de una ciudad móvil como un 'objeto viviente' y que camina junto con otras ciudades que caminan a su vez también. A pesar de ser un planteamiento utópico, finalmente retomamos y juntamos la idea de desplazamiento y el de un camino a alguna parte para dar un posible alojamiento al 'nómada del presente'.⁸³

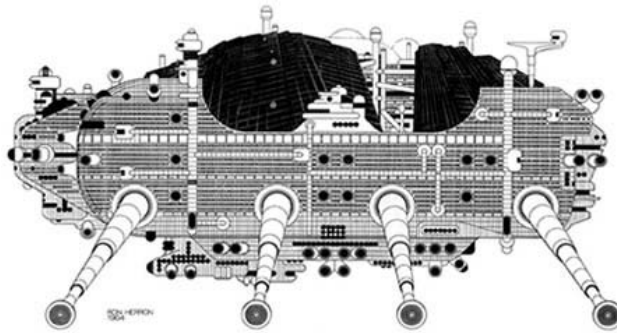


Imagen 34: *Walking City*, New York, USA

⁸³ Cook, Peter, *Archigram*, Princeton Architectural Press, New York, 1999, p. 48-49.

9.3 El museo nómada de Shigeru Ban

Shigeru Ban es arquitecto nacido en Tokio en 1965. Su diseño arquitectónico retoma elementos de la arquitectura tradicional japonesa, tales como elementos estructurales e integrándolos al diseño de los edificios. Ban ha realizado la mayor parte de su trabajo en su país, obras como el Curtain Wall House, la Naked House y la iglesia católica Takatori, construida en Kobe, Japón y trasladada a Taiwán en 2005. No obstante, la ONU ha llevado casas diseñadas por Ban a sitios de desastres, como de Ruanda y Turquía, para asistir a la población.⁸⁴

Pero la obra que más nos interesa de Ban es la que surge de un encargo en 2003, imaginar un museo nómada.

El museo debía viajar alrededor del mundo para mostrar las imágenes que el fotógrafo canadiense Gregory Colbert ha tomado a lo largo de treinta y tres expediciones por lugares insólitos del mundo. Las fotografías responden al criterio de buscar aquellas relaciones originales entre los animales y las personas que el hombre contemporáneo ya ha perdido.

Precisamente esa misma noción de viajar con la cámara era la que Colbert quería para su museo. La construcción tendría que moverse, tendría que viajar por todo el mundo y provocar entre sus visitantes un fuerte compromiso con el entorno.⁸⁵

⁸⁴ Datos biográficos: www.soloarquitectura.com/arquitectos/shigeru_ban.html

⁸⁵ <http://nubesrosasenarquitectura.blogspot.com/2008/11/el-museo-nmada-de-shigeru-ban.html>

La exposición requería que el museo se desplazara a los lugares más remotos lo cual precisaba utilizar elementos y materiales reciclables fáciles de montar y desmontar. La experiencia de Ban con estructuras móviles fue decisivo para que le asignaran desarrollar el nuevo concepto de museo.

Ban se interesó por los contenedores de transporte de mercancías como un posible material de construcción que ya tenían intrínseco en su naturaleza la idea del viaje: “Al viajar por todo el mundo cada contenedor tiene su propia historia”. Los contenedores, al incorporar también otras cualidades como su facilidad de ensamblarse y apilarse, podrían transportar el museo completo y cambiar su disposición en cada localización.

El arquitecto calculó que necesitarían ciento cincuenta y dos contenedores para crear una estructura que cerraría los 4.180 m² que ocupa el Museo Nómada. Puesto que la exposición empaquetada requería tan sólo de los ocho contenedores en los que viajaría, para completar la estructura del museo se tomarían prestados otros contenedores en cada nueva localización. Sería, por lo tanto, esencial que los dibujos del arquitecto acompañasen a la exposición en todo momento, aunque el edificio final pudiese alterar levemente su disposición dependiendo de las diferentes condiciones del lugar.

Los contenedores están apilados siguiendo el dibujo de un damero y crean unos frentes de 10² metros de altura, y con el fin de protegerse del viento que sople entre la cuadrícula de contenedores, se cerraron las aperturas con una tela a modo de membrana inclinada.⁸⁶

⁸⁶ <http://nubesrosasenarquitectura.blogspot.com/2008/11/el-museo-nmada-de-shigeru-ban.html>



Imagen 35: Museo Nómada. Vista Exterior.

En cuanto a su interior, siguiendo con su interés por el uso de materiales reciclables con los que sea fácil construir y de obtener, además, en cada lugar, Shigeru Ban ha proyectado su techo y las columnas que lo sustentan con tubos de cartón. Para protegerlos del agua y cumplir con la normativa de protección contra incendios, los tubos, además de estar sellados, incluyen un revestimiento impermeable interno y externo. El entramado de la cubierta está construido con tubos de 30 cm de diámetro que descansan sobre los contenedores y las sesenta y cuatro columnas formadas por tubos de 60 cm de diámetro.

Los visitantes entran en la penumbra del espacio de exposiciones del museo al cruzar por una cortina de doce metros de longitud que está hecha con un millón de bolsas de papel de té procedentes de Sri Lanka. Entonces una majestuosa vista se abre frente a ellos: un largo paseo hacia una sala de proyección recorre entre la colección de las fotografías de Colbert. El sencillo diseño de la cubierta a dos aguas refuerza el efecto de perspectiva y dramatiza el espacio en el que las fotografías parecen flotar entre las columnas por estar colgadas con finos cables. Es como si se entrase en un santuario en el que no hay

*palabras ni textos, sólo imágenes: unas pacíficas escenas del hombre con animales que nos hacen reflexionar.*⁸⁷



Imagen 36: Museo Nómada. Interiores.

⁸⁷ <http://nubesrosasenarquitectura.blogspot.com/2008/11/el-museo-nmada-de-shigeru-ban.html>

9.4 Santiago Cirugeda y su relación con los nómadas

“Todas las recetas urbanas son de uso público, pudiendo ser utilizadas en todo su desarrollo estratégico y jurídico por los ciudadanos que se animen a hacerlo. Se recomienda el estudio exhaustivo de las distintas localizaciones y situaciones urbanas en las que el ciudadano quiera intervenir. Cualquier riesgo físico o intelectual producido con el uso de las mismas correrá a cargo del ciudadano”⁸⁸

Santiago Cirugeda

A continuación se presentan dos proyectos como parte de las ‘Recetas Urbanas’, estrategias subversivas de ocupación urbana, lideradas por Santiago Cirugeda.

Santiago Cirugeda es arquitecto sevillano que apuesta por una arquitectura útil, móvil, crítica y comprometida con el ciudadano. Junto con otros colaboradores realizan ocupaciones sistemáticas de espacios públicos con contenedores, hasta la construcción de prótesis en fachadas, patios, cubiertas e incluso en solares.

9.4.1 La araña

Proyecto que consiste en una oficina portátil y reciclable realizada con contenedores, estructura metálica a base de perfiles metálicos desmontables y con estabilizadores a la vez que permiten un mejor amortiguamiento al contacto con el suelo. La estructura puede montarse y

⁸⁸ VV.AA. *Nowhere/ Now / Here Explorando nuevas líneas de investigación en el diseño contemporáneo*, Laboral Centro de Arte y Creación Industrial Gijón, Asturias, LABoral, 2008, p. 197.

desmontarse permitiendo temporalidad en el uso de suelo. Quizás uno de los ejemplos más claros de arquitectura nómada.



Imagen 37: La Araña. Vista exterior.

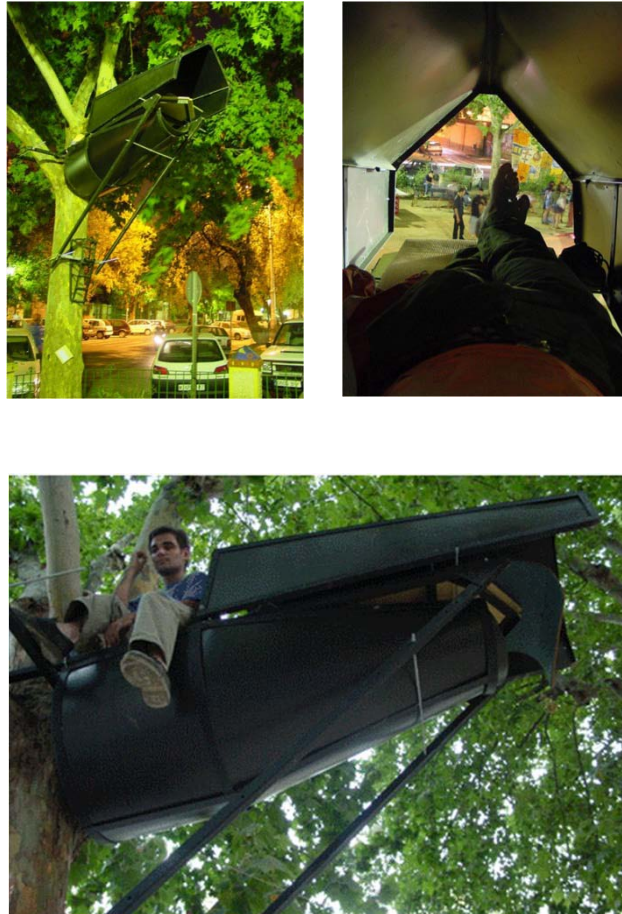
9.4.2 La casa insecto

Consiste en un refugio provisional sobre un árbol que se monta estratégicamente como una garrapata, cuyas características generales son la resistencia a la política urbana, un sistema ligero de construcción, una estrategia de colonización reversible, una acción lúdica desestabilizadora y una secuencia temporal instantánea entre otras. El desarrollo se realiza en los árboles de la Alameda de Sevilla, diseñada con módulos y piezas de montaje inmediato.

Un nivel horizontal situado a 4,5 metros de altura, una carcasa inferior a modo de estómago-almacén y una carcasa superior deslizante de protección, conforman junto con las piezas de la estructura de fijación y soporte al árbol, un cuerpo que posee una peculiar ventilación-insecta que recorre su interior de forma continua, permitiendo una habitabilidad placentera en la época estival en la cual se desarrolla su temporal estado de ocupación.⁸⁹

⁸⁹ <http://www.recetasurbanas.net/index.php?idioma=ESP&REF=1&ID=0005>

Las intenciones son, entre otras, recordar que en el desarrollo de la ciudad, los individuos y los grupos humanos siguen teniendo una capacidad de actuar y de decidir sobre el uso y manera de actuar sobre ella.



Imágenes 38: La casa insecto. Exteriores e interior.

9.5 La casa huevo

Aunque no es el objetivo de esta tesis ahondar sobre el tema de la vivienda y mucho menos sobre la casa móvil o ambulante, el siguiente ejemplo nos plantea de una manera simplificada y a la vez sofisticada de lugar de estancia temporal y además desplazable. Sin embargo en algunos de los planteamientos de espacios o sitios temporales para estar queda la duda si realmente son cómodos o por lo menos óptimos para esas temporadas o estancias dentro, pues finalmente, viviendo los espacios es como nos daremos cuenta de ello. Es así como ocurre con esta casa portátil.



Imagen 39: 'La casa huevo'. Exteriores.



Imagen 40: 'La casa huevo'. Interiores

Diseñada por la firma de arquitectos belgas dmvA, una vivienda portátil con forma de huevo donde ningún detalle está sin diseñar en cuanto a los acabados. Cuenta con un baño y cocina interiores, además de espacio para dormir, estar y nichos a manera de estanterías para colocar objetos. Uno de los extremos del huevo se abate a manera de bóveda con mecanismo de pistones, generando una terraza. Una compuerta lateral a manera de puerta que abate hacia arriba con el mismo mecanismo genera entrada y salida. Sin embargo, como lo hemos mencionado, estos espacios no suelen ser muy cómodos como lo podemos ver con la cama, finalmente por reducir el espacio, pueden llegar a asfixiar al usuario que finalmente es una persona y es lo más importante a considerar en un diseño y más tratándose de vivienda. En cuanto a la forma podemos decir que tiene una intención lúdica que no deja atrás la obviedad y el formalismo forzado de algunas arquitecturas de la actualidad. A pesar de esto deja claro que es un espacio temporal y en contraste con los ejercicios de Cirugeda no es nada económico. Podríamos decir que es el último modelo de una casa rodante tipo camper, la diferencia y quizás algo rescatable y muy actual es que nos da la opción de utilidad múltiple que además de dormir, podríamos colocar una mesa, una silla y un ordenador para trabajar en medio de la tranquilidad del campo como nos lo pinta la imagen.

9.6 Miele Space Station

Es una instalación arquitectónica, hecha por la firma de arquitectura Architecten en 2006, en Rotterdam. Se caracteriza por estar hecha completamente a partir de lavadoras de ropa y que a su vez enfatiza el nombre. Es una unidad móvil multifuncional conformada por cinco módulos independientes, cada una puede ser movida o acarreada por dos personas. El ancho de los módulos o segmentos es de 60 cm. y la altura de 2.10, medidas estándar. Cada módulo tiene una puerta abatible hacia arriba que genera acceso y salida. Para facilitar el desplazamiento,

pueden ser ensamblados como caravana dentro de un contenedor de tráiler, una vez en el sitio, los segmentos se pueden colocar en distintas configuraciones. Está habilitada también para cumplir las funciones de oficina, bar y tienda.



Imagen 41: Miele Space Station

Aunque nos queda clara la intención de reciclaje, el resultado es poco estético aunque no le quita la originalidad. El diseñar las piezas de manera modular y con medidas estándar es algo importante incluso para colocar mobiliario. El montaje y desmontaje en cuanto a proceso es importante también, pues se debe considerar la practicidad sin dejar a un lado la versatilidad que proporciona el módulo. Finalmente podría ser un set perfecto para 'star wars', sin embargo el hecho de contar con instalaciones interiores múltiples y además ser móvil le dan singularidad.

9.8 Características de la arquitectura nómada

De los ejemplos anteriores de arquitectura nómada podemos destacar las siguientes características a manera de conclusiones:

- Considerar siempre a los usuarios sin olvidar que son seres humanos y proporcionarles espacios habitables y dignos.
- Tener en cuenta las medidas estándar pues influye de manera importante en la construcción, armado e incluso en el mobiliario que llegara a requerir el espacio. Esto tiene que ver con el estudio y aplicación de las medidas antropomórficas, pues finalmente son personas las que utilizarán o habitarán los espacios aunque sea temporalmente.
- Utilizar materiales reciclables preferentemente.
- Pensar en el momento de diseñar en el lugar o ubicación del proyecto, pues por lo que hemos observado y sabemos de antemano, hay que buscar suelos estables. A pesar de lo anterior, debemos considerar niveladores o estabilizadores en las bases

como amortiguador con el suelo. En el caso de tener ruedas, como es nuestro caso, pueden cumplir esa función siempre y cuando tengan freno las ruedas.

- Es necesario plantear acceso y salida al proyecto, en nuestro caso, cómo subir y bajar del vehículo.
- La estética es importante, sin ser extremistas, es decir, ni muy elaborado ni tan austero. El equilibrio entre estética, funcionalidad y buenos acabados que finalmente proporcionen confort.

11. INVESTIGACIÓN ADICIONAL

10.1 Apuntes breves sobre reutilización del plástico

Aunque esta no es una tesis sobre reciclaje, es importante tener presente de manera muy general las características del plástico y los motivos por los cuales es indispensable la reutilización del plástico.

El plástico es un material logrado en laboratorio mediante transformación sintética y de combinación de elementos provenientes del petróleo. Algunas de sus características son que es difícilmente biodegradable, altamente contaminante (ya que al quemarse producen gases nocivos a la salud), que los procesos de reciclaje son costosos, sin embargo, el 90% de los plásticos se puede reciclar.⁹⁰

Nos deben quedar claros algunos conceptos para así entender y llamar correctamente a lo que haremos con las cestas de plástico del proyecto.

⁹⁰ <http://www.slideshare.net/guesta3d1bc/reciclaje-del-plastico>

Reciclaje

Es un término empleado de manera general para describir el proceso de utilización de partes o elementos de un artículo, aparato que todavía pueden ser usados, a pesar de pertenecer a algo que ya llegó al final de su vida útil.⁹¹

10.2 Cajas de plástico recicladas como muebles

Naty Moskovich, en 2008, como estudiante de diseño israelí, diseña mobiliario a partir de cajas de plástico, sin embargo, la 'utilidad' que se le ha dado a estas cajas en los pueblos durante años atrás no es nuevo, pues se utilizan como mesas improvisadas o incluso como bancos.

A continuación se muestran sus prototipos pues no son fabricados en serie aún. En ellos podemos observar una parte de hibridación a partir de las cajas y otros elementos existentes como son soportes o patas de madera, respaldo y asientos tipo cojín y, por último, un prototipo en render de un contenedor con puerta abatible móvil y asiento a la vez con un manubrio metálico y ruedas.

⁹¹ <http://www.recicladosanico.es/index.html>



Imagen 42: Mobiliario con cajas de plástico.



10.3 Arco de triunfo de cajas en Barcelona



Imagen 43: Arco del triunfo con cajas.

Durante este mes de junio se ha podido ver en los jardinetes de Gràcia, en Barcelona, un arco de triunfo construido con cajas de plástico y diseñado por el artista Xana para celebrar la semana de Portugal en Barcelona.

El artista portugués Xana inauguró el divertido *Arco del triunfo* que han presidido los actos de la Semana Cultural Portuguesa que se ha celebrado entre los días 8 y 14 de junio de 2009.

Según Xana, con el Arco de triunfo de cajas quería ofrecer a los ciudadanos de pie una imagen positiva. Comentar que ha usado solo cajas de colores blanco, azul y rojas, y sobre esto ha dicho que quería que el Arco de triunfo fuera de colores vivos como los empleados por Matisse o Joan Miró, alejados de los que hay en las banderas de España y Portugal.⁹²

⁹² http://www.3viajesaldia.com/wp-content/uploads/2009/06/arco_triunfo_barcelona.jpg

EL PROYECTO

1. INTRODUCCIÓN. EN LA BÚSQUEDA DE UN LUGAR EN EL HORIZONTE

Aunque ya hemos hablado extensamente de los espacios públicos, queda claro que la urbanización de los mismos es un tema de siempre y en constante desarrollo desde los inicios de la civilización moderna. Todo aquello que conforma a los pueblos y a las ciudades que entre otras cosas son los edificios, viviendas y demás construcciones que necesitan también de calles, parques y plazas por los cuales desplazarse, sentarse, jugar o reunirse. Pues también como ya se ha estudiado a través de algunos teóricos, la calidad de vida de los habitantes de una ciudad tiene que ver en gran medida con la proporción de espacios comunes y del uso que se les da. Es por ello que, para propiciar una estancia cómoda y agradable en estos lugares, los elementos urbanos juegan un papel muy importante y protagonista. Estos elementos proveerán de vida a estos sitios, los harán accesibles y establecerán relaciones con los usuarios. A pesar de ser lugares comunes de tránsito, la estancia ahí puede ser única, determinante o influyente en la vida de muchos, incluso en ese momento fugaz en que el contacto o la experiencia pueden ser trascendentales en la memoria individual y colectiva.

1.1. Notas de los viajes del '*nómada del presente*'

Como los objetos que se desvanecen en lo más profundo del mar, contener imágenes como recuerdos o mejor dicho 'fotografías mentales'; permanecer, ante una inmensidad infinita, de caminos y de recorridos, por

tierra o por mar, andando o navegando, de día o de noche, al final uno mismo entre otros miles de 'unos mismos'...

Ese deseo de búsqueda y a la vez de encuentro que nos impulsa a desplazarnos, ya sea buscándonos a nosotros mismos o a nuestro destino, eso de lo que cada uno piensa es lo que necesita o es lo mejor para sí mismo. Al final en esa búsqueda cada vez más inalcanzable – aparente en la actualidad- e idealizada de lo que llamamos 'felicidad', pues en teoría todo se hace en torno a ella.

Pero como se ha dicho, todo esto son ideales o por lo menos así se nos 'venden', es decir, los medios intentan vender día con día ideas generalizadas e impuestas de lo que supuestamente nos debe y nos hace felices a todos, como puede ser 'tomar coca-cola', tener un buen trabajo, una casa, un automóvil y por supuesto, entre otras muchas cosas más, una familia y una vida casi perfectas (sólo por mencionar algunas y sin tomar en cuenta el orden , pues dependen de los valores de cada quien).

El dinero y los valores, dos palabras que existen simultáneamente pero tan difíciles de conjuntar, sobre todo porque una puede implicar otras palabras como avaricia y ambición –sentimientos que experimenta el hombre día a día- y que algunos incluso viven ajenos a ellos.

Al parecer el dinero es lo que nos mueve o nos obliga a hacerlo, sobrevivir puede convertirse en la lucha por conseguir un ingreso económico y no importa de qué forma, pues la necesidad se fusiona con el deseo de 'tener' desde un punto de vista extremista, entonces hay que dirigirse a las 'fuentes productoras de dinero' aunque en la actualidad lo global ha afectado tanto y de igual manera que esas fuentes sólo alcanzan a producir 'gotas' para muchos 'sedientos'.

En la búsqueda de esos lugares con ‘oportunidades’, elegir a donde ir puede resultar algo muy tentador, quizás hasta lúdico o por otro lado una suerte echada por los dados, ganancia o pérdida, aunque esta última puede que no sea una opción, dependiendo de cómo se mire, sobre todo si al final nos llevamos una maleta de ‘cosas aprendidas’ o simplemente la experiencia de vivir.

En el juego del ‘turista del presente’ se dibuja o se traza la vida ‘by the way’ o sobre la marcha, igual que el camino o la huella que se deja al caminar. Viajar o mejor dicho, el trayecto, es al final un fragmento en el tiempo, que genera recorridos durante los cuales es imposible no vincularse, no descontextualizarse de algún modo, no relacionarse con otras personas sin influir y ser influenciado; andar sin dejar rastro o rastros, todo aquello que hacemos durante esos fragmentos de tiempo que se podrían llamar trayectos, que quedan en la memoria fragmentada, que se manifiestan con los recuerdos y que en algunos casos se podrían relacionar con lo emocional (ya sea de manera positiva o negativa) y que pueden ser un motivo más que nos influya. Los recuerdos, revivirlos o prolongarlos por un lado u olvidarlos por el otro, quizá como dicen por ahí ‘abriendo puertas y cerrando heridas’.

En un punto cualquiera, dependiendo de dónde se mire y cómo se sienta en el interior, adelante o atrás, estando en ese punto, en ese espacio ‘medio’ donde el deseo de volver a casa es más lejano, la incertidumbre, el cambio, el sentirse totalmente descontextualizado, quizás el miedo y la inseguridad se hagan presentes, al final... hay que continuar...

1. 2 Juego del 'Turista del presente'

–El principito atravesó el desierto y no encontró más que una flor.

Una flor de tres pétalos, una flor de nada...

–Buenos días–dijo el principito.

–Buenos días dijo la flor.

–Dónde están los hombres? –preguntó cortésmente el principito.

Un día la flor había visto pasar una caravana.

–¿Los hombres? Creo que existen seis o siete. Los he visto hace años. Pero no se sabe nunca dónde encontrarlos. El viento los lleva. No tienen raíces. Les molesta mucho no tenerlas.

–Adiós –dijo el principito.

–Adiós –dijo la flor.⁹³

Para entender este juego, es necesario hacer referencia al libro de Saint-Exupéry, '*El Principito*' pues es un ejemplo de los recorridos por otros mundos pero no sólo eso sino también de su interacción o contacto con otros que están ahí, en alguna parte, esperando ser influenciados o influenciarnos (como ya se ha dicho), durante esos recorridos donde se puede sentir la necesidad de hacer raíces.

Y es que no importa a dónde nos dirijamos, en el juego del '*turista del presente*', lo importante es no permanecer, es cambiar de sitio según nos apetezca (como lo que nos plantean los situacionistas o Yona Friedman anteriormente mencionados) pues en realidad no pertenecemos a ningún lugar, en cuanto el sentimiento de arraigo y apego a un lugar o a las personas se haga presente es posible moverse. Incluso junto con las personas a donde queramos pues siempre hay un lugar para acudir.

⁹³ Saint-Exupéry, Antoine, *El principito*, Barcelona, Salamandra, 1953, p. 62-63

Para que esto fuera posible en una utopía, sería necesario siempre cargar con lo indispensable, pues esto ayudaría en gran medida a no apegarse a las cosas, a la materia. Lo ideal es que a donde quiera que fuéramos encontráramos lo necesario y que de alguna forma fueran las cosas impersonales, pues nada sería de nadie en este mundo. Pero como en todo juego e incluso en la vida real, ¿Quién es el que gana? ¿Qué hay del dinero? El planteamiento sería que las personas pudieran acudir a un centro de trabajo en cualquier parte del mundo y cumplir encomiendas específicas de acuerdo a unas aptitudes y capacidades concretas que van de acuerdo a conocimientos. Trabajar en el trabajo 'mundial', para lo cual sí sería necesario un mundo globalizado, donde gente de todo el mundo pueda dejar y retomar otro trabajo en cualquier parte sin que afecte el desarrollo del mismo. Con este planteamiento muy general, las personas tendrían tiempo para realizar otras actividades para sí mismas y con otras personas, incluso para la recreación y el arte. Así, el resultado sería gente realizada y feliz, pues hay tiempo para todo y se hace lo que apetece, hay acceso a todo, entre otras cosas, a oportunidades.

Guardar y cargar cosas, mudanzas, empacar y desempacar no sería necesario, sólo lo que estaríamos dispuestos a experimentar y a aprender del mundo y de las personas, quizás ni siquiera sea necesario 'jugar' pues sería la vida misma. Estaríamos hablando de viajes sin retorno, de viajes a ninguna parte...

Después de las reflexiones previas, podemos decir que el concepto general del proyecto gira en torno al nómada, sus caminos y el espacio en donde se desplaza.

2. EL PROCESO PREVIO AL PROYECTO DEFINITIVO

2.1 Bocetos primeras ideas

Como otros artistas, en esa búsqueda por conjuntar el arte con la arquitectura y el urbanismo, se desarrollaron algunas ideas bocetadas y que, a manera de continuar con las reflexiones previas con el carro de supermercado y el contenedor de basura, se presentan a continuación.

El 'auto-maceta' surgió por tratar de contrarrestar la contaminación visual que generan tantos coches aparcados sobre las aceras de barrios legendarios como es el barrio de Russafa cuyas aceras y calles son muy estrechas, carentes de áreas de descanso próximos debido al poco espacio en algunas calles y el poco espacio es ocupado por los restaurantes y bares que llenan con mesas y sillas de aluminio comunes. La observación aquí no es una crítica al urbanismo, pues no hay culpabilidad ante un trazo urbano de antaño, más bien es, entre otras cosas, uno de los objetivos de la presente tesis, que es hacer propuestas donde los habitantes tengan participación y tratar de atender aquéllas carencias a falta de espacio.



Imagen 44. Bocetos 'auto-maceta'.

Tomando como previos estos bocetos, la idea evolucionó en dos posibilidades: la del coche y la de una plataforma a manera de duna como se observa en las imágenes.



Imagen 45. Prototipos. Renders y fotomontajes.

Finalmente no se concretaron estas ideas ya que por un lado conseguir un auto que se pudiera modificar de esta manera, que funcionara para poder cambiarlo de sitio, entre otras cosas, nos llevaron a desistir de esta propuesta. La de la plataforma requería de una construcción nueva y total de la pieza, lo cual conlleva un coste elevado y que finalmente se consideró que era un ejercicio que no lograba conjuntar las disciplinas antes mencionadas.

2.2 Prototipo 1. Prueba

Parte de la metodología aprendida en la forma de trabajar haciendo escenografía para televisión es la realización de planos constructivos y bocetos informativos con todas las indicaciones técnicas. Primero para el constructor, que la mayoría de las veces es un carpintero y posteriormente a los talleres existentes en la televisora, que son entre otros: montaje, pintura y acabados finos.

A continuación se presenta el boceto previo y el plano constructivo con indicaciones del primer prototipo inspirado en un islote de la cultura prehispánica azteca en México, que como parte de la práctica era simular que el islote realmente fue extraído de México y se encontraba a la 'deriva' en otra ciudad. El proyecto incluía instrucciones de uso, pues como parte de la experimentación por parte de los usuarios, era subirse, relajarse o estar en una posición cómoda, cerrar los ojos y reflexionar sobre estar en un 'fragmento de tierra mexicana'.

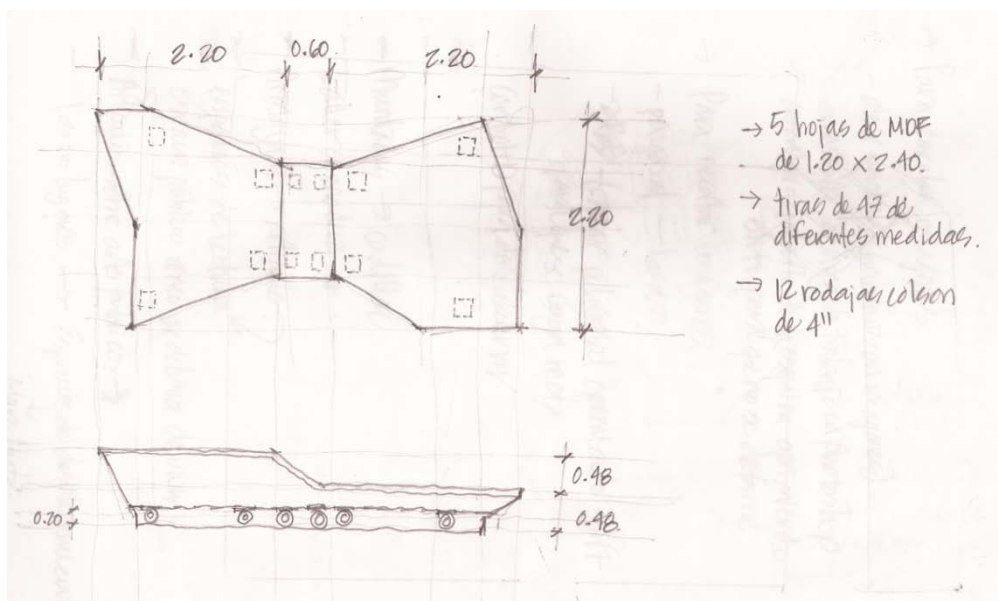


Imagen 46. Boceto islote.

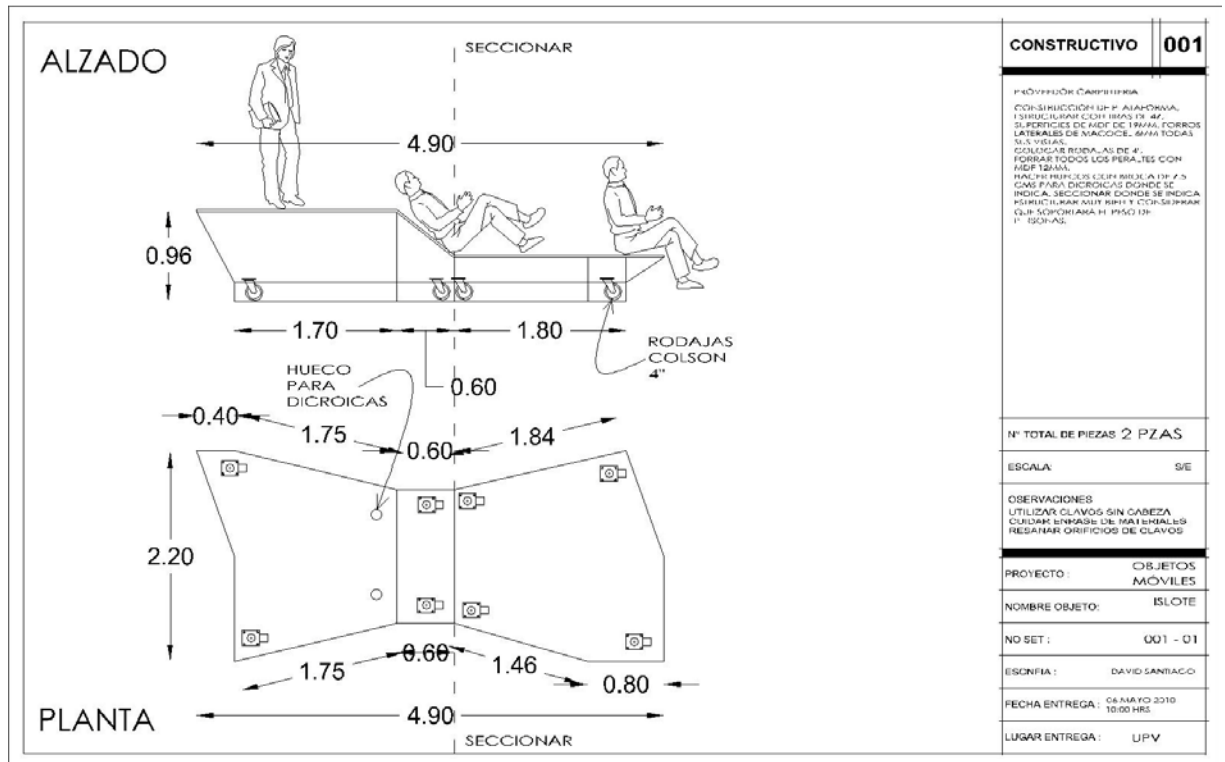


Imagen 47. Plano constructivo islole.

El constructivo se envió tal cual para cotizar a diferentes carpinterías valencianas, las cuales en promedio pusieron un coste de 380 euros promedio, suma con la cual no contábamos pero que no era determinante para seguir en el proceso de experimentación, diseño y propósito de realizar un prototipo para poder hacer prácticas en la calle, pues sólo así, *in situ*, se demuestra la funcionalidad de las cosas, es decir, el trabajo en campo es indispensable para determinar si el proyecto funciona o no.

Es por ello que fue necesario buscar elementos y materiales alternativos para la elaboración de la pieza e incluso recurrir al reciclaje.

3. CONCEPTUALIZACIÓN

3.1 Bocetos Previos

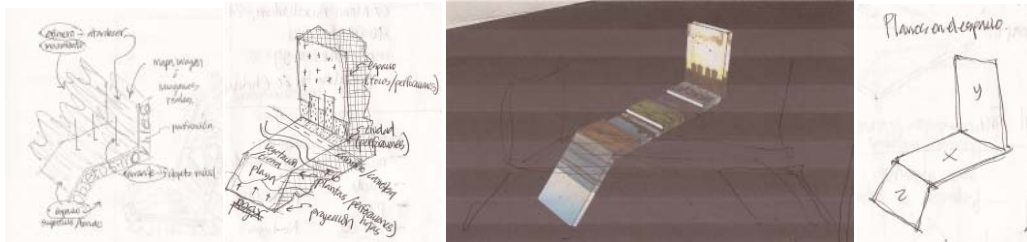


Imagen 48. Bocetos del 'horizonte'.

Bocetos que muestran las primeras ideas como las de los planos en el espacio y los distintos sitios en general a donde se puede ir o recorrer; de extremo a extremo sobre la tierra. Propuesta de postal con fondo negro que representa el espacio y que en algún momento puede ya no ser un límite. Las franjas de impresión baja se pensaron en algún momento para emular franjas de señalamientos urbanos relacionados con la ubicación a través de 'pinchetas'.

3.2 El horizonte

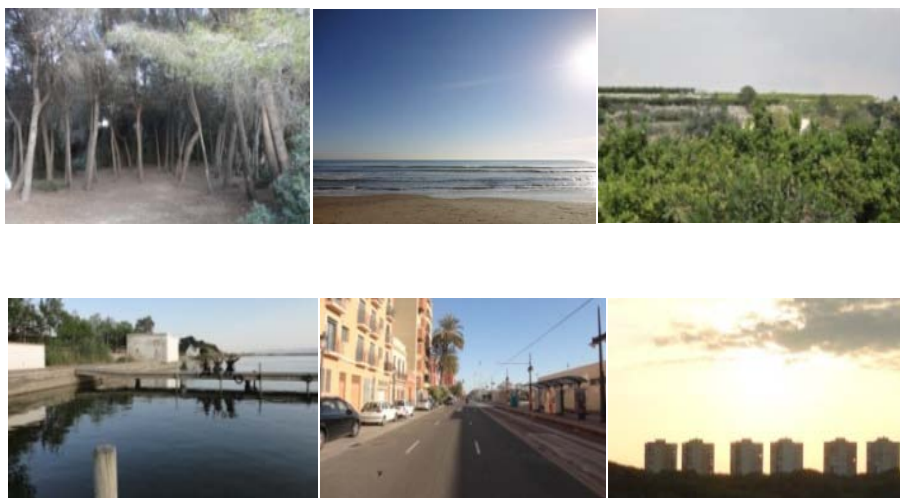


Imagen 49. Fotografías de recorridos en la Comunidad Valenciana.

Imágenes fotográficas que representan ese horizonte, finalmente recorridos en distintos sitios de la Comunidad Valenciana, los cuales intentan representar el bosque, el mar, los ríos, lagos y las ciudades que pueden ser recorridos a lo largo de nuestra vida. Un recorrido de la experiencia propia en un lugar totalmente desconocido.

Bajo esta idea de horizonte, la propuesta se enfoca en 3 escenarios específicos que aluden al horizonte de la ciudad, el pueblo y la playa, lugares donde podemos encontrar, tener contacto y dialogar con la gente.

3.3 Palabras 'clave'

Imágenes y conceptos desarrollados en formato 'postal free' relacionados con el proyecto en la asignatura Diseño y creación artística del Máster en Producción Artística 2011, donde podemos apreciar claramente ya la forma definida e implícita en las tres postales, que para ser más explícitos es una forma parecida a un *zig-zag*.

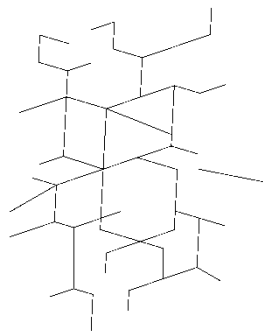


Imagen 50: Camino. Postal.

Camino

Cada uno de los viajes que hacía el aguador o el conductor de otras cosas.⁹⁴

⁹⁴ *Diccionario de la Real Academia Española* [en línea]: <http://buscon.rae.es/drae/>

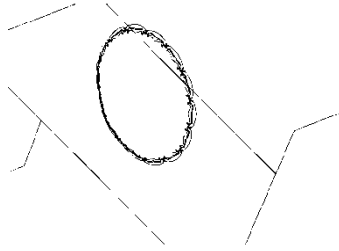


Imagen 51: Móvil. Postal.

Móvil

Que puede moverse o se mueve por sí mismo.

Que no tiene estabilidad o permanencia.

Cuerpo en movimiento.⁹⁵



Imagen 52: Ubicación. Postal.

Ubicación

Lugar en que está ubicado algo.⁹⁶

⁹⁵ *Diccionario de la Real Academia Española* [en línea]: <http://buscon.rae.es/drae/>

⁹⁶ *Íbidem.* <http://buscon.rae.es/drae/>

3.4 Concepto y nombre definitivo del proyecto:

'Fragmento del horizonte'

'*Fragmento del horizonte*' es una trama que representa el horizonte, entendido como todo espacio a donde puede llegar el hombre y la comunicación, ese espacio a su vez conformado por planos posicionados o alineados con los ejes cartesianos 'x', 'y' y 'z'.

'La historia no es tiempo sino espacio'⁹⁷

Espacio

Extensión que contiene toda la materia existente.

Parte que ocupa cada objeto sensible.

Capacidad de terreno, sitio o lugar.

Distancia entre dos cuerpos.

Distancia recorrida por un móvil en cierto tiempo.⁹⁸

Sin espacio no hay caminos, ni móviles, ni ubicación.

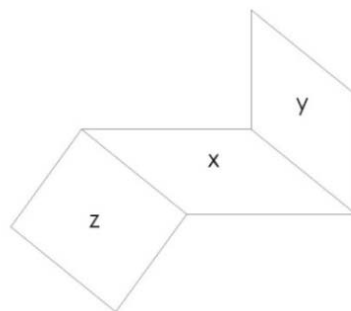


Imagen 53. Concepto de espacio.

⁹⁷ Mckenzie, Wark, *Telegrama a ninguna parte*.

⁹⁸ *Diccionario de la Real Academia Española* [en línea]: <http://buscon.rae.es/drae/>

*[...] etimológicamente 'espacio' es un término que no existe; tampoco existe, prácticamente, el 'espacio' como entidad física. El sentido japonés del espacio no describe una encarnación física, sino más bien un lugar 'experimental'. Implica una connotación de tiempo en el sentido de que un acontecimiento puede servir para definir un lugar y de que su naturaleza es subjetiva, tanto si se trata de formas tangibles y espacios visiblemente definidos, como de los creados por el movimiento y los acontecimientos.*⁹⁹

4. DESARROLLO DEL PROYECTO PROCESO DE ESTUDIO Y DISEÑO PREVIO

4.1 Definición del proyecto

Un '*objeto móvil*', cuya concepción surge de la necesidad de un elemento urbano emergente.

4.2 Justificación

Es una respuesta ante la exclusión o al no hacer partícipe a la ciudadanía sobre diversos aspectos que comprende el espacio urbano y la ciudad finalmente. Un ejemplo es el mobiliario urbano que se construye y que finalmente se instala en la urbe, es decir, alguien toma esa decisión y al final nos encontramos con elementos urbanos que quizá no correspondan a nuestras necesidades o sean ajenos a nosotros y a los demás usuarios.

4.3 Descripción general

Con lo anteriormente expuesto y tomando en cuenta a los habitantes de alguna parte de la comunidad valenciana, la propuesta es hacer una

⁹⁹ Kennedy, Declan, *La ciudad interior*, Barcelona, Gustavo Gili, 1978, p. 86.

plataforma móvil con material de reciclaje, a partir de cajas de plástico y tarimas de madera, construyendo y conformando un elemento lúdico, dirigido a todo público y se ubicará preferentemente en emplazamientos. La plataforma podrá desplazarse a otros sitios ya que estará habilitada con ruedas para ello como se explica en los dibujos.

4.4 ¿Por qué cajas de plástico?

Como ya se ha mencionado y se ha investigado previamente, el coste de una pieza nueva de madera (un material más maleable y más barato que el metal) es muy costosa por lo cual se tuvo que buscar y pensar en otras alternativas, sobre todo en material de reciclaje. Las cajas de plástico son ideales ya que tienen medidas estándar y a la vez pueden generar módulos al juntarlas. No son muy pesadas y se pueden transportar fácilmente aún unidas o apiladas. Además reciclar el plástico de esta manera ayuda a proteger el medio ambiente y qué mejor que utilizándolas para proyectos en beneficio de la sociedad.

4.5 La composición de las cajas

Previo a todo y como en todo proceso de diseño, se parte de un boceto que exprese lo mejor posible la idea de lo que se quiere realizar.

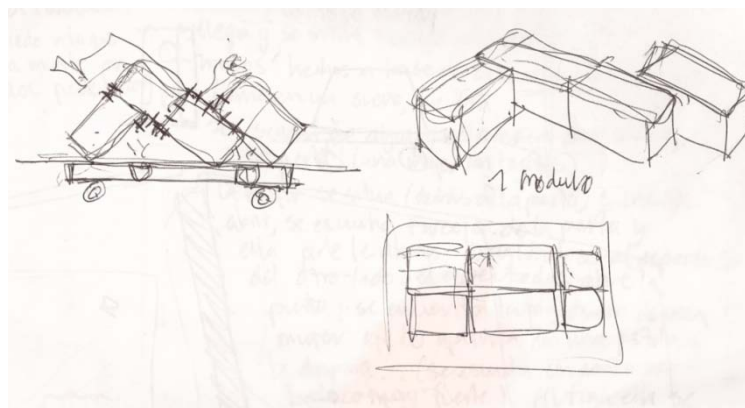
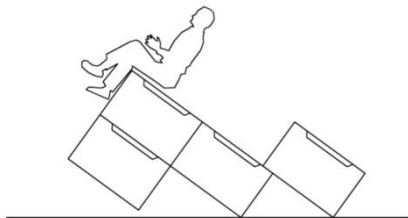


Imagen 54: Boceto de composición de las cajas.

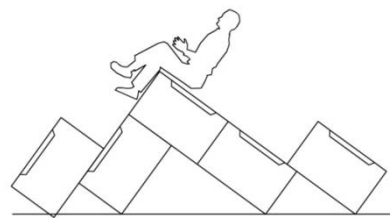
Retomando lo que se ha mencionado en la investigación previa y haciendo alusión a ello, como en el juego de lego y la idea de agrupación, se experimenta la agrupación. Este fue el primer dibujo donde podemos observar los pre-dimensionamientos, escala humana e incluso ensamble de las piezas con tornillos y placas metálicas, también la posición de las ruedas. Representación en corte, isométrico y planta. Se plantea una inclinación y se sugiere colocar los pies en el extremo alto pues es una posición de descanso.

4.6 Dimensionamiento y captura en cad

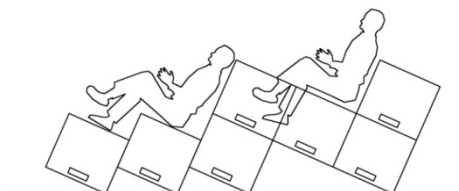
A pesar de tener el boceto, en el momento de trabajar con escalas reales, es cuando realmente empezamos a hacer una verdadera composición y a diseñar en función de ello. Pues finalmente la unión de las cajas debe albergar a una persona. Para ello debemos medir bien las cajas y dibujarlas en autocad. He aquí los planteamientos.



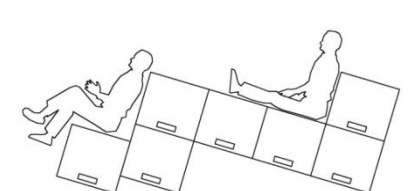
Primera opción



Segunda opción



Tercera opción



Opción Definitiva

Imagen 55: Opciones de armado de la pieza en cad.

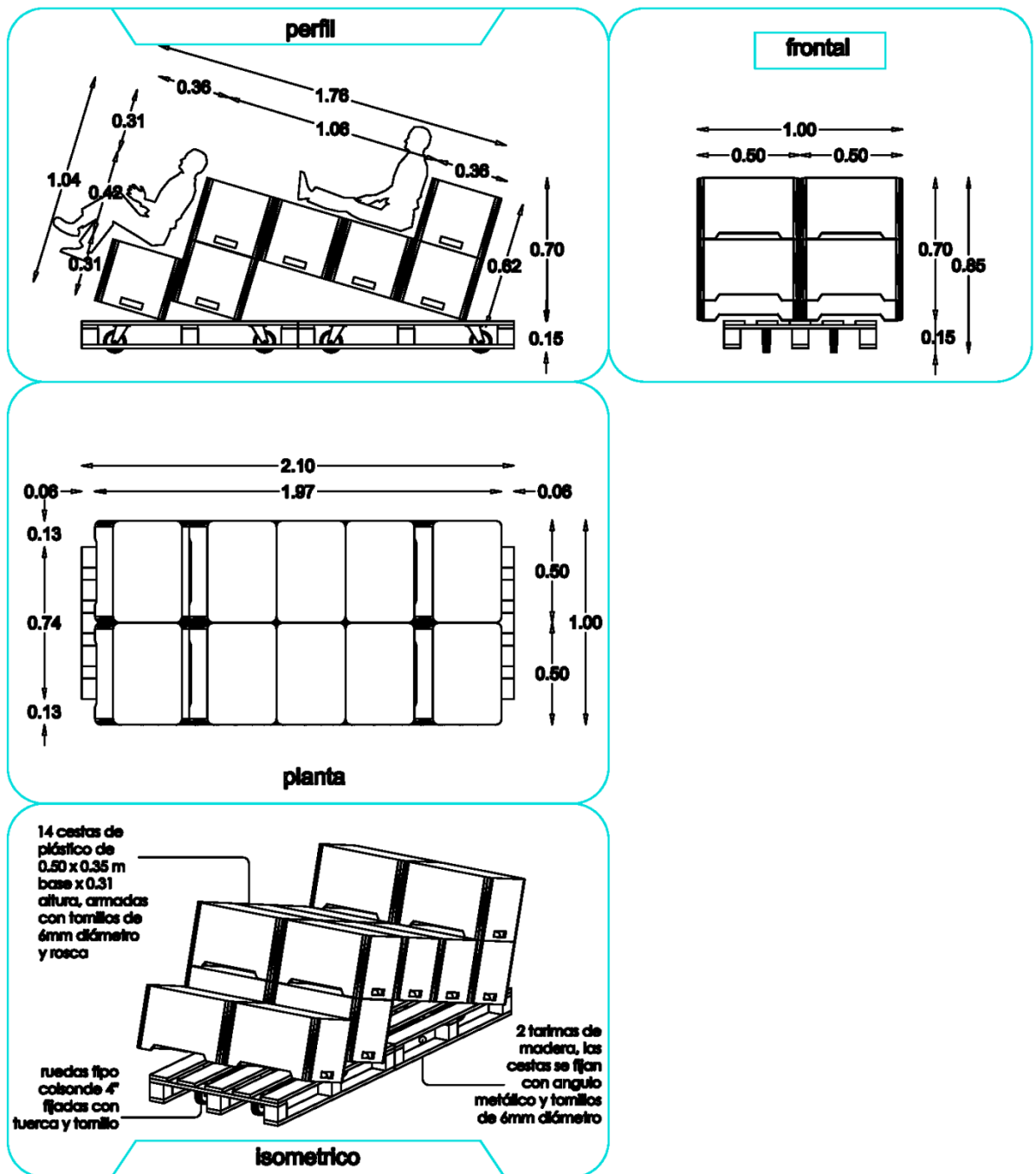


Imagen 56: Plano Constructivo de la pieza.

Una vez teniendo el planteamiento definitivo, se dibujan los planos definitivos con todas las vistas y el modelo en 3D. En el plano se desarrolla y se especifica el proyecto. Entre otras cosas una plataforma hecha a base de palés de madera, cómo se armará y en qué sentido van

los palés con respecto al armado de las cajas. Pre-dimensionamiento y ubicación de las ruedas y finalmente, las propuestas de utilización.

4.7 Modelado en 3d y renders en el sitio propuesto



Imagen 57: Renders y fotomontajes de la pieza en la plaza.

Importantes son estos fotomontajes ya que nos proporcionan una visualización muy cercana a la realidad en cuanto al entorno del lugar se refiere. He aquí las primeras visualizaciones con propuestas de color armado de la pieza y escalas humanas.

4. 8 Realización de prototipo o maqueta a escala

A veces es necesario, como parte del proceso y estudio, realizar un prototipo o maqueta a escala incluso como parte de la presentación de un proyecto a posibles compradores o usuarios, pues a veces las imágenes y los dibujos no bastan para que las personas comprendan los proyectos y no es precisamente por falta de entendimiento sino que es necesario ver de alguna forma ‘materializada’ la propuesta. Así a quien se le presenta, puede manipular y observar a su manera la pieza.



Imagen 58: Desarrollo maqueta 1.

Partiendo de un escurridor de plástico chino, se recortaron tiras de cuatro cuadros de ancho y con esas tiras se vuelve a recortar y pegar para formar las cajas.

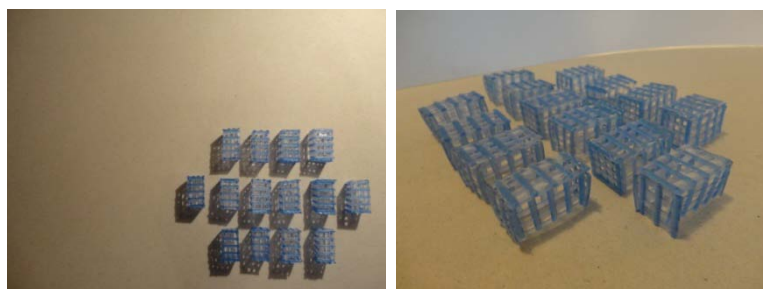


Imagen 59: Desarrollo maqueta 2.

Una vez terminadas las cajitas se arman los módulos de acuerdo al plano y volumen realizados previamente. Se cortan tiras de cartón y se empiezan a armar los palés pegando los extremos con pegamento.

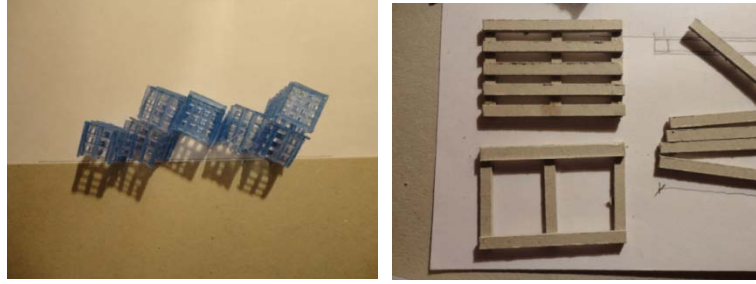


Imagen 60: Desarrollo maqueta 3.

Se terminan de armar las piezas de plástico y se montan sobre los palés de cartón pegándolas con pegamento.



Imagen 61: Desarrollo maqueta 4.

Imágenes de la maqueta ya montada y terminada.

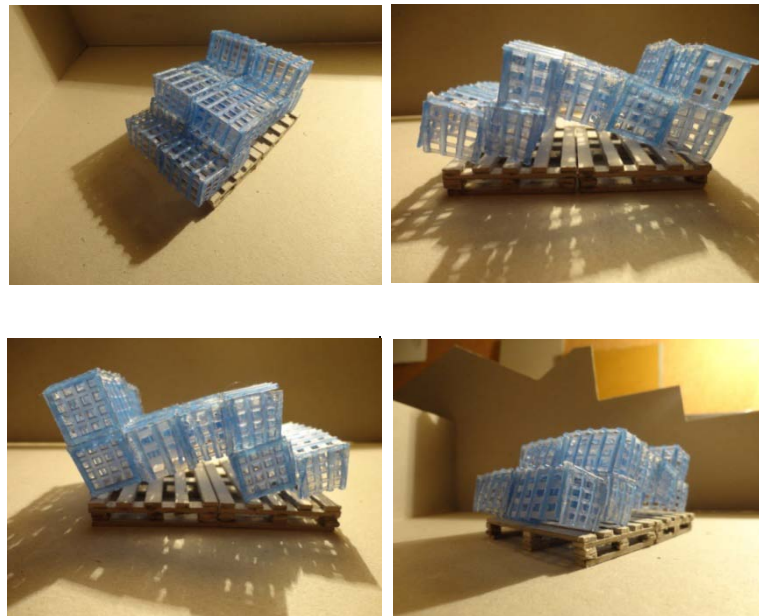


Imagen 62: Desarrollo maqueta 5.

5. LA PRÁCTICA

5.1 Datos estadísticos generales de Valencia

5.1.1 A quien va dirigido

Debido al diseño lúdico del proyecto, dirigido a personas que, sin ayuda, tengan la facultad de poder subir por su propio pie e interactuar con la pieza, estamos hablando de un rango de edad entre los 20 a 45 años de edad, obviamente sin excluir a las demás personas, que en un sentido estricto, deberían ser supervisados o asistidos por otra u otras personas para su seguridad.

Como la práctica artística se realiza en la Comunidad Valenciana, y una vez establecido el rango de edad es necesario ver la estadística poblacional de edad y sexo.¹⁰⁰



Imagen 63: Gráfica de población.

¹⁰⁰ Datos obtenidos de la página web del Instituto Valenciano de Estadística:
<http://www.ive.es/>

Observando la gráfica, es obvio el incremento poblacional anualmente, sin embargo lo importante es que el mayor número de personas tienen entre 20 y 45 años de edad que es el rango establecido de edad y son las personas a quien va dirigido el proyecto preferentemente. Por lo tanto, la población de la ciudad es relativamente joven, con un 19% de sus efectivos en las generaciones de 15 a 29 años y un 33% en las de 30 a 49 años.

Lo antes mencionado no garantiza que esos porcentaje de personas estén dispuesta a experimentar o a dialogar con la pieza o piezas del proyecto, lo que sí nos puede proporcionar la siguiente gráfica es una orientación o datos referenciales en el número de personas que se interesan por las actividades culturales, que aunque no se comparan con la 'actividad cultural' propuesta, pueden ser un indicador de las posibles personas a quien se dirige el proyecto y estarían dispuestas a participar o simplemente a ser espectadores de otras personas que sí participarían y se animarían a 'jugar'.

Visitantes de los museos y colecciones museográficas permanentes.¹⁰¹

2008	C. Valenciana
Número de museos y colecciones museográficas con información sobre el número de visitantes	139
Visitantes ¹	
Total	5.618.232
Por museo	33.244
Por museo abierto	34.896

¹ Los visitantes recogidos en este cuadro están referidos únicamente a los Museos y Colecciones Museográficas que informaron sobre el número de visitantes.

¹⁰¹ Fuente: Ministerio de Cultura. Estadística de Museos y Colecciones Museográficas.

Artes Escénicas.¹⁰²

2007		C. Valenciana	
Espacios escénicos estables teatrales	142	Representaciones de obras teatrales ⁽¹⁾	
por 100.000 habitantes	3,0	Representaciones	5.695
Compañías de teatro	264	Espectadores (miles)	1.436
		Recaudación (miles de €)	7.855

⁽¹⁾ 2005.

En esta gráfica lo que nos interesa es observar el número de espectadores o visitantes que asisten a los establecimientos relacionados con la cultura, en este caso museos y establecimientos de artes escénicas que en el caso de artes escénicas son 1,436 personas que es el 0.17% del 100% que corresponde a 815,440 habitantes únicamente en el centro, sin contar al área metropolitana. De lo cual podemos corroborar que es un porcentaje muy reducido, sin embargo es parte de la labor ardua de la que ya se hablado, de colaborar en conjunto para ofrecer otro tipo de actividades relacionadas al arte y a lo lúdico ofreciendo así otro tipo de experiencia y de interés en el espacio público.

*Esa expresión espacial pública es, por cierto, la razón de la participación pública para la creación del ámbito viviente... lo que hoy necesitamos desesperadamente.*¹⁰³

Migraciones

Ya se ha mencionado como parte fundamental del tema desarrollado las migraciones y su repercusión en el ámbito social, económico y político. En los primeros años del siglo XXI la ciudad está experimentando una

¹⁰² Datos obtenidos de la página web del Instituto Valenciano de Estadística: <http://www.ive.es/>

¹⁰³ Kennedy, Declan, *La ciudad interior*, Barcelona, Gustavo Gili, 1978, p. 87.

dinámica demográfica muy positiva, impulsada por los movimientos migratorios.¹⁰⁴

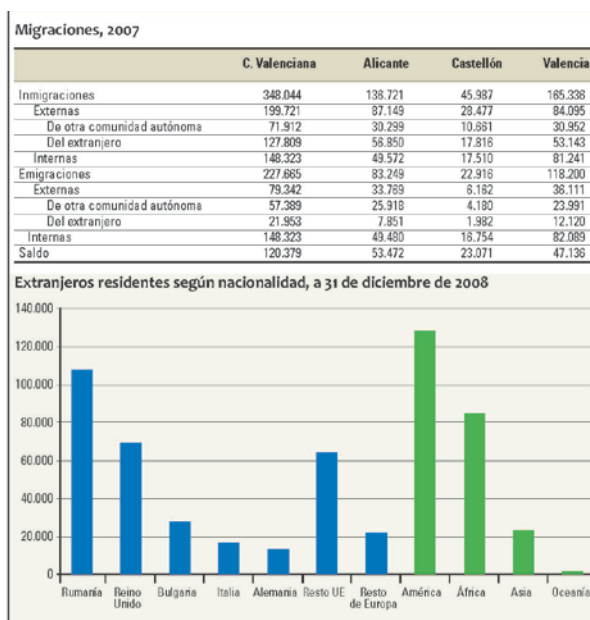


Imagen 64: Gráfica de migraciones.

Si consideramos que la mayoría de la población es joven, una parte de esta población es extranjera, quienes son, de alguna manera, los protagonistas, de quienes se habla y entorno a quien gira el desarrollo del proyecto, pues son finalmente los ‘nómadas del presente’.

5.1.2 Climatología

Indispensable es considerar el clima, pues la práctica artística se realiza al aire libre y es necesario propiciar, en la medida de lo posible, que la gente se pueda involucrar y para ello hay que saber dónde ubicar las piezas, empezando por la ciudad, que en este caso es Valencia y las posibilidades de lluvia, pues los factores climáticos pueden incluso

¹⁰⁴ Fuente:

<http://www.valencia.es/ayuntamiento/laciudad.nsf/vDocumentos TituloAux/poblacion%20c ontenido?opendocument&lang=1&nivel=2%5f1>

embellecer, resaltar o dar matices a los proyectos. Un ejemplo que podemos recordar de esto

Valores climatológicos normales. Pluviometría¹⁰⁵

2009	Alicante (El Altet)	Alicante (Ciudad Jardín)	Castellón (Almazora)	Valencia	Valencia (Manises)
------	---------------------------	--------------------------------	-------------------------	----------	-----------------------

Número de días de
lluvia

Enero	9	11	8	10	12
Febrero	7	11	5	7	8
Marzo	8	8	7	7	8
Abril	9	9	14	11	11
Mayo	5	6	6	4	4
Junio	0	0	3	3	2
Julio	1	2	5	1	3
Agosto	3	3	2	3	4
Septiembre	13	14	14	14	15
Octubre	9	7	6	8	8
Noviembre	2	3	3	2	3
Diciembre	13	16	13	13	14

Número de días de
nieve

0	0	0	0	0	0
---	---	---	---	---	---

¹⁰⁵ Fuente: Ministerio de Medio Ambiente y Medio Rural y Marino. Agencia Estatal de Meteorología (AEMET). Centro Meteorológico de Valencia. Datos obtenidos de la página web del Instituto Valenciano de Estadística: <http://www.ive.es/>

Número de días de
tormentas

Enero	1	0	0	0	0
Febrero	0	0	0	0	0
Marzo	2	1	0	0	0
Abril	1	3	1	3	4
Mayo	4	2	0	0	1
Junio	0	0	2	1	2
Julio	0	0	2	1	0
Agosto	2	1	2	0	1
Septiembre	11	10	9	1	10
Octubre	0	0	1	0	0
Noviembre	0	0	0	0	0
Diciembre	0	0	0	0	0

Podemos concluir que los días de lluvia son en septiembre, mes en que el proyecto podría estar resguardado o simplemente no efectuarse en esos días.

5. 2 Proyecto en Carrícola

Como parte de la práctica artística de la asignatura Gestión y diseño del entorno urbano, parte de los estudios del Máster en Producción Artística 2010-2011, surge la invitación a participar en Carrícola, pueblo que como ya es tradición se interesa y permite un fuerte contacto con las manifestaciones artísticas. Desde que se realiza 'Biodivers', se han intervenido artísticamente diversos espacios de su comunidad.

Algunos de las pautas y premisas de intervención son:

- Plantear acciones o intervenciones que sean afines a las
- Costumbres, intereses e idiosincrasia del pueblo.

- Generar vínculos con los espectadores a través de las obras o prácticas.

- Todos los proyectos deben ser de carácter efímero.

- Utilizar la escultura como recurso para intervenir el espacio.

- Los proyectos deben incluir y conjuntar soluciones constructivas y estéticas. Contemplar e incluir si es necesario a la arquitectura y al mobiliario urbano.

- Las propuestas deben corresponder a un concepto y ser de carácter lúdico.

Áreas posibles de intervención:

- Ámbito propio del pueblo
- Periferia (accesos aledaños, naturaleza)
- Del caso anterior la acequia y el terreno del campo

5.2.1 Sobre Carrícola. Datos generales¹⁰⁶

Carrícola es un municipio de la Comunidad Valenciana, España. Perteneciente a la provincia de Alicante, en la comarca del Valle de Albaida. Tiene su origen en una alquería musulmana y fue lugar de moriscos.

¹⁰⁶ Fuente: <http://www.bocairent.es>

El valle de albaida

Al-Baidà (término árabe que significa “la blanca”, pero que también significa “las tierras blancas”) es el nombre que recibió la comarca en tiempo de los musulmanes.

La traducción en valenciano del término árabe cuando hace referencia a las ‘terres albes’, las tierras blancas. La comarca tiene una extensión de 624,9 km² y una población de 88.700 habitantes, aproximadamente; integrada por 34 pueblos, tiene la capital en Ontinyent.

Geografía

Situado en la vertiente norte de la Sierra de Benicadell. La superficie del término es montañosa, especialmente en las estribaciones de la sierra, donde alcanza los 812 m. de altitud en el Alto de la Fontfreda.

Clima

Es templado, con inviernos fríos; los vientos dominantes son los del oeste y este; éste último provoca las lluvias, generalmente de noviembre a febrero; en las alturas de Benicadell nieva en enero. Drenan el término los barrancos del Castellet y del Pleit.

Economía

Basada tradicionalmente en la agricultura. La casi totalidad de los cultivos son de secano como almendros, algarrobos y olivos.

Superficie: 4,60 Km²

Población: 85 Hab.

Idiosincrasia

Reconocen la durabilidad y desgaste de los materiales así como el uso de los mismos. Es un pueblo que permite y está dispuesto a las aportaciones de diversos artistas y con esto enriquecer a la comunidad, siendo así, un campo propicio para la creación y el arte, así se establece un diálogo entre las obras, la población y sus visitantes. Reconocen la durabilidad y desgaste de los materiales del sitio así como el uso de los mismos.

Carrícola es un lugar atractivo para el turismo, este tipo de espectador indaga para ver el contexto en el que está inmerso, para saber si es ajeno o correspondiente.

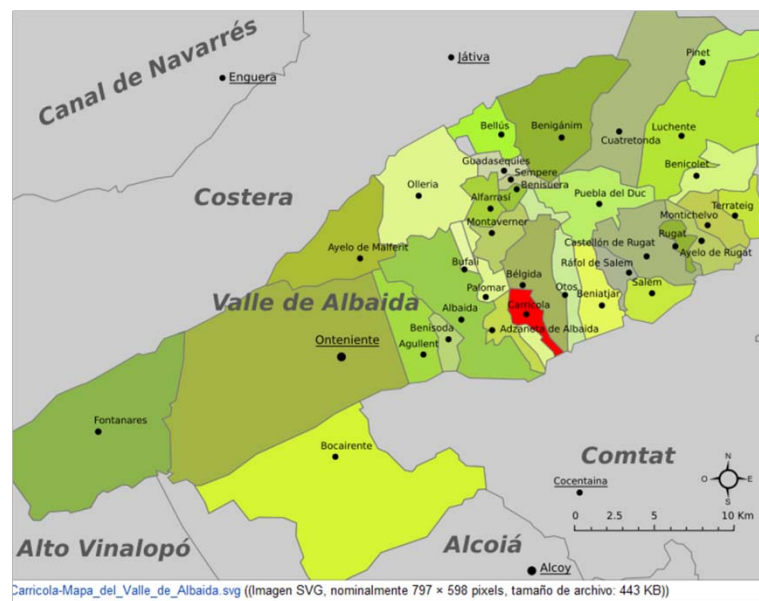


Imagen 65: Ubicación de Carrícola respecto al valle de Albaida.



Imagen 66: Ubicación de Carrícola respecto a la Comunidad Valenciana

5.3 Elección del sitio de la práctica

Teniendo claro el proyecto y los objetivos del mismo, se buscó un sitio dentro del pueblo para realizar la práctica. Se realizó una visita previa al lugar para visualizar y estudiar los posibles sitios de acción, cuya característica principal fue la de un emplazamiento o calle lo suficientemente amplia para poder desplazar la pieza de un lado a otro sin obstruir las circulaciones y actividades cotidianas de los habitantes y que no implicara un peligro para los usuarios durante la práctica. Las opciones son las calles o las plazas, para lo cual se muestran a continuación fotografías de los posibles lugares.



Imagen 67: Calles de Carrícola.

El pueblo es pequeño y las calles son muy estrechas, como podemos ver, por lo cual hay pocas opciones de sitio. Las imágenes anteriores nos muestran algunos ensanchamientos de calles pero que finalmente no proporcionan el espacio necesario para la práctica. Finalmente la opción más viable fue el emplazamiento junto a la alberca comunitaria del lugar. A continuación se muestran las fotos.



Imagen 68: Plaza junto a la alberca, Carrícola.

5.3.1 Croquis de localización del sitio

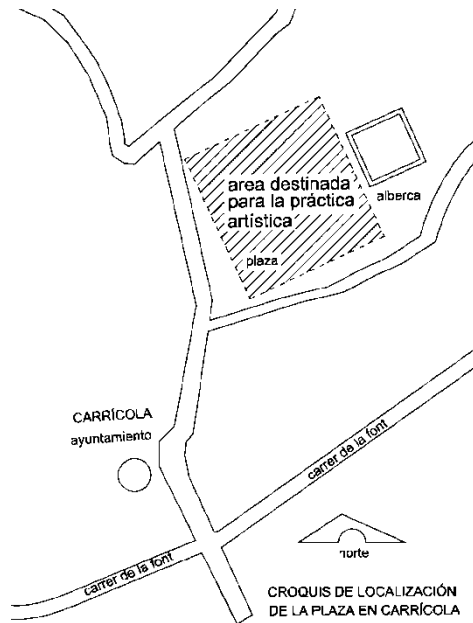


Imagen 69: Croquis de localización del área destinada a la práctica artística.

5.3.2 Área de estudio. Posibles desplazamientos de la pieza del proyecto

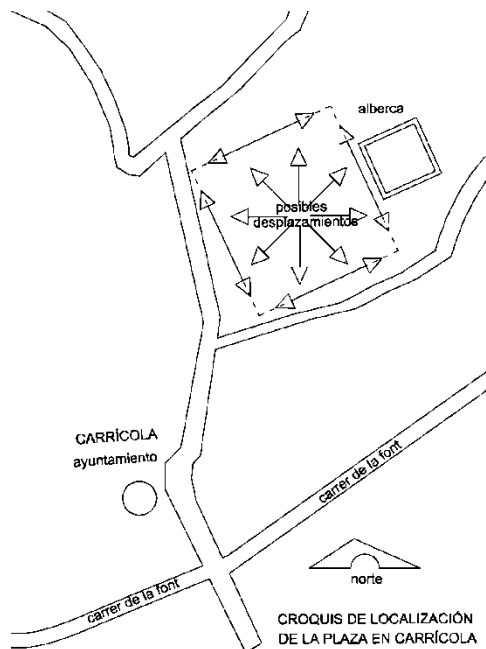


Imagen 70: Desplazamientos posibles en un área de 250 m. x 250 m. aproximadamente.

5.4. Presupuesto. Lista y adquisición de materiales

Lo primero es hacer un presupuesto para afinar lo que realmente se necesita y tener una estimación de coste base para la posible realización de más piezas. Esto no sería posible si no tuviéramos los pre dimensionamientos. Es así como se decide que lo primero en conseguir son las cajas de plástico y así con las piezas físicamente cuantificar de una manera más objetiva el material en cuanto a cantidad y dimensiones de los mismos. Incluso tener las cajas previamente nos permite experimentar antes de la práctica en campo.

Así la lista de materiales, para 1 pieza modular, por orden de prioridad y coste son:

	CONCEPTO	PIEZAS	PRECIO UNITARIO €	TOTALES €
1	Caja de plástico	14	5.00	70
2	Palé de madera	2	22.75	45.5
3	Ensamble metálicos tipo ángulo	16	0.43	6.88
4	Tornillo de 1 1/2"	40	0.10	4
5	Tornillo de 2"	40	0.20	8
6	Llanta de goma con freno	8	10.00	80
7	Bisagra de 6 huecos	4	0.60	2.4
8	Pintura blanca de agua	1	3.33	3.33
9	Fibra lavaplatos color blanco	64	0.90	57.6
			TOTAL €	277.71

Nota: No incluye transporte, ni maquinaria, ni mano de obra.

5.5. Proceso de pre montaje de la pieza

Las 14 cajas de plástico se adquirieron en el mercado de Russafa. Posterior a ello fue lavarlas, el trabajo más laborioso pues sólo fregándolas más de tres veces y en cada uno de los huecos, se les quitó la suciedad y la grasa.

Los palés una vez conseguidos, se les aplica una primera mano con rodillo y pintura blanca acrílica a manera de pátina con la intención de dar calidad de uso y el paso del tiempo, como parte de la estética y acabado final de la pieza. También para que las cajas luzcan más que la base.



Imagen 71: Lavado de las cajas.

El proceso de lavado minucioso con cepillo de dientes, fibra lava vajillas, jabón y lejía. Este proceso se realiza en una bañera convencional.



Imagen 72: Pátina a palés 1.

Aplicación con rodillo de la primera mano de pintura blanca a los palés hasta lograr la pátina deseada.



Imagen 73: Pátina a palés 2.

Una vez terminada la pátina se deja secar.



Imagen 74: Pre montaje cajas.

Una vez limpias las cajas, se atornillan por las esquinas y al centro con los tornillos de 1 ½” . Aquí es donde se hacen pruebas de ensamblaje y montaje, calculando la inclinación y pruebas de colocación de las fibras como acabado final posible.

Antes de partir a Carrícola, las cajas debían estar pre-montadas, unidas con tornillos entre cada caja.

Los palés se unieron entre sí con cuatro bisagras de 8 cms distribuidas proporcionalmente. Ya unidas se le colocan las ocho rodajas en cada esquina y centros de los pales.

5.6 Práctica en la plaza de Carrícola

Estando ahí, se buscó un lugar cerca de una salida de corriente eléctrica para poder utilizar el destornillador. Los palés se unieron entre sí con cuatro bisagras de 8 cms distribuidas proporcionalmente. Ya unidas se le colocan las ocho rodajas en cada esquina y centros de los pales.



Imagen 75: Unión de palés con bisagras.

Se reforzó la estructura con ángulos y placas metálicas de 8 cms y tornillos de 1 ½". Una vez reforzada se fija la estructura de plástico a los pales con tornillos de 2".



Imagen 76: Detalles de unión de las cajas 1.



Imagen 77: Detalles de unión de las cajas 2.



Imagen 78: Detalles de unión de las cajas con los palés.



Imagen 79: Unión de las cajas con los palés 1.



Imagen 80: Unión de las cajas con los palés 2.



Imagen 81: Unión de las cajas con los palés 3.

Como se muestra en las imágenes, se formaron dos hileras de cajas y posteriormente cada hilera se montó a los palés con los tornillos de 2" y se unieron las hileras de cajas de plástico entre sí y se reforzaron con tornillos de 2".



Imagen 82: Pieza armada 1.



Imagen 83: Pieza armada 2.



Imagen 84: Pieza armada 3.



Imagen 85: Pieza armada 4. Detalles.



Imagen 86: Pieza armada 5. Detalles.

Ya armada y reforzada la pieza, como parte del diseño y como propuesta, se pegan y se arman en hileras las fibras de color blanco a manera de cojines. Los cuales son montables y desmontables, el usuario puede modificarlos y adaptarlos para su comodidad. La idea de las hileras de fibras es la de un trazo, sendero o camino que se dibuja al andar, podría ser incluso una franja de pintura sobre el 'pavimento' parte del segmento que hemos 'extraído' del horizonte. A la manera también de Francis Alÿs y la pintura verde que va dejando caer al caminar. En este caso, las fibras unidas tienen una utilidad y pueden dibujarse y redibujarse de acuerdo a cada usuario.



Imagen 87: Elaboración de tiras de fibra.

Y es así como se montan sobre la pieza las hileras de fibras, donde podemos observar más claramente ese fragmento de horizonte geometrizado y que podría ser cualquier sitio, un lugar de paso, la representación de un no lugar quizás globalizado sobre otro no lugar, la superposición de un elemento espacial sobre otro a mayor escala.



Imagen 88: Pieza terminada 1.

5.7 El 'fragmento' adaptándose al entorno

Experimentación con la pieza ya terminada en el sitio. Las posibles rutas, ubicaciones y búsqueda de la sombra según la orientación del sol.



Imagen 89: Pieza terminada 2.



Imagen 90: Pieza terminada 3.

5.8 Experimentación y observación.

Entrega de la pieza a los usuarios.



Imagen 91: Usuario 1.



Imagen 92: Usuario 1.



Imagen 93: Usuario 1.



Imagen 94: Usuario 2.



Imagen 95: Usuarios 3.



Imagen 96: Usuarios 4.



Imagen 97: Usuarios 5.



Imagen 98: Usuarios 5.



Imagen 99: Usuarios 5.

6. CONCLUSIONES

1. En esta última imagen que se ha reservado para el final, resume y expresa gráficamente uno de los principales objetivos de la presente tesis que es: ***Devolver o proporcionar el carácter lúdico que necesitan los espacios públicos y a las personas que los viven.***
2. La experiencia a nivel profesional y la parte de investigación fueron de gran utilidad para dejarnos claros todos los conceptos referentes al tema de estudio, aportándonos información, entre otras cosas, de formas y métodos para abordar y resolver el problema.
3. Fue posible desarrollar un 'objeto móvil' que cumple también con las funciones de mobiliario urbano, como propuesta llevada a la práctica en campo utilizando material de reciclaje como se puede observar en las imágenes.
4. 'Fragmento del horizonte' finalmente es una pieza de mobiliario urbano móvil que conjunta al arte, la arquitectura y al urbanismo por medio del concepto, material, composición, forma, objeto, espacio y finalmente el lugar.
5. La parte artística de la pieza es desarrollada en cuanto a la idea y el nombre a nivel conceptual. Esa parte se ve reflejada también en la práctica.
6. Las personas subidas sobre el 'objeto' buscan la posición más cómoda, pero no sólo eso, buscan sentir y experimentar, incluso con otras personas. Buscando la sombra, entre otras cosas, mueven y ubican la pieza en diferentes formas y sitios donde les apetece estar. Así, llevan su relación con la pieza a un nivel más trascendental.
7. La interacción se realiza cuando intervienen dos a tres personas, ya sea las dos subidas al objeto, o una que empuja y la otra arriba.

8. La capacidad del mobiliario es de cuatro personas arriba y una más abajo que puede empujar, como se observa en las imágenes.

9. Para efectos de mejora del proyecto se puede considerar cubrir toda la superficie con fibra, aunque la pieza sin ningún recubrimiento luce mejor. Esos fueron los comentarios y observaciones en general. Finalmente había posibilidad de mover las tiras de fibra de la manera que mejor acomodara a los usuarios y hubo quien lo hizo.

10. El resultado final de la pieza coincide con los dibujos, planos y maqueta previos a la práctica.

11. El proyecto se materializa gracias a la invitación de intervenir en el pueblo de Carrícola, con lo cual se facilitaron los medios tanto de transporte, técnicos y de espacio, indispensables para el proyecto. Es importante, pues es ahí donde se plantean gran parte de las conclusiones.

12. Este proyecto no hubiera sido posible sin la indispensable ayuda del trabajo en equipo por parte de los profesores y compañeros lo cual es parte también de la experiencia.

13. Se puede contemplar a futuro seguir experimentando en otros sitios y en otros contextos. Finalmente una de las ideas del proyecto (partiendo de un módulo o pieza como el de 'lego') se trata de ir 'armando caminos' con otras piezas más, de manera que el mobiliario pueda convertirse también en espacio, arte y arquitectura tal y como se muestra en las siguientes imágenes, dejando abierto el tema para continuar investigando.



Imagen 100. Propuesta con módulos armados horizontalmente.

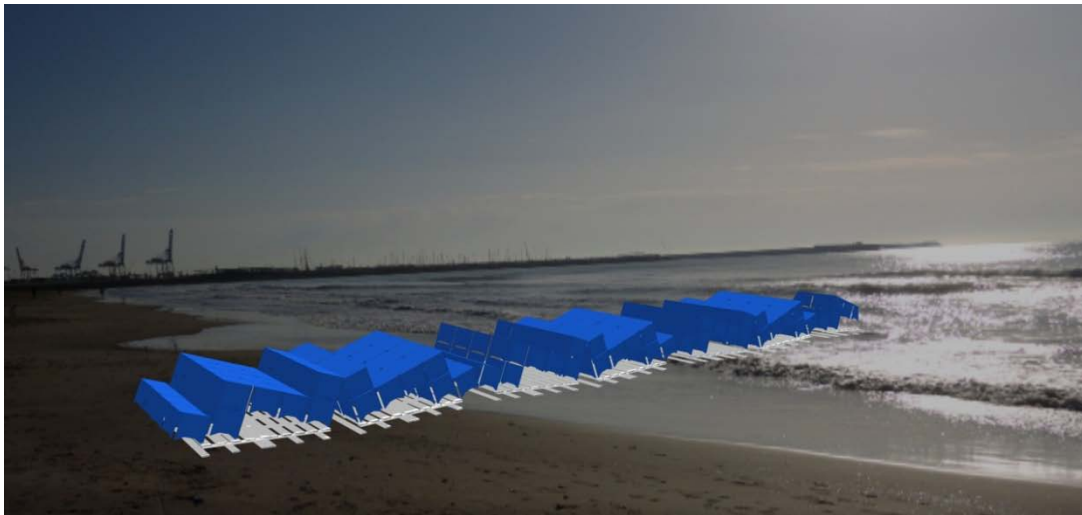


Imagen 101. Propuesta con módulos armados verticalmente.

BIBLIOGRAFÍA

1. Mongardini, Carlo, *Miedo y sociedad*, Madrid, Alianza, 2007.
2. Lleó, Blanca, *Sueño de habitar*, Barcelona, Gustavo Gili, 2005.
3. Colomina, Beatriz, *La Domestividad en guerra*, Barcelona, Actar, 2006.
4. Varios autores, *Mutaciones*, Barcelona, Actar, 2000, p. 2.
5. Gray, John, *Tecnología, Progreso y el Impacto humano sobre la Tierra*, Madrid, Katz Editores, 2008
6. Mckenzie, Wark, *Telegrama desde ninguna parte*, *Mutaciones*, Barcelona, Actar, 2006, p. 30-39.
7. Virilio, Paul, *El Cibermundo, la política de lo peor. Entrevista con Pphilippe Petit*, Madrid, Cátedra, 1997, p. 21.
8. Voivod, Vaida III, Presidente de la Comunidad mundial de los gitanos (extraído de una entrevista publicada en el *Algemeen Handelsblad*, Amsterdam, 18 de mayo de 1963).
9. Huizinga, Johan, *Homo ludens. Ensayo sobre la función social del juego*, Madrid, Alianza, 2002.
10. Andreotti, Libero, *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas sobre la ciudad*, Barcelona, Actar, 1996, p. 155.
11. Augé, Marc, *Los no lugares. Espacios del anonimato*, Barcelona, Gedisa, 2008, p. 98.

12. Kennedy, Declan, *La ciudad interior*, Barcelona, Gustavo Gili, 1978, p. 80.
13. Gómez Aguilera Fernando, *Arte, Ciudadanía y Espacio Público, Arte Público en el medio urbano*, en *On the w@terfront*, Arte público: memoria y ciudadanía, no. 5 (Marzo, 2004).
14. Armajani, Siah, Manifiesto para la exposición *Siah Armajani* en la Fundación César Manrique, junio-septiembre 2000.
15. Maderuelo, Javier. *El espacio raptado: interferencias entre Arquitectura y Escultura*, Biblioteca Mondadori, Madrid, 1990.
16. Blanco, Paloma, Explorando el terreno, en VV.AA., *Modos de hacer. Arte crítico, esfera pública y acción directa*, Salamanca, Universidad de Salamanca, 2001, p. 23-50.
17. Lazy, Suzanne, Debated Territory: Toward a Critical Language for Public Art, en *Mapping the Terrain. New Genre Public Art*, Seattle, Bay Press, 1995, p. 171-185
18. Monleón, Mau, *Arte Público/Espacio Público*, Universidad Politécnica de Valencia, Valencia, texto realizado en febrero de 2000.
19. Graskamp, Walter, *Kunst and Stadt*, en AA.VV., *Skulptur. Projekte in Münster 1997*, Ostfildern-Ruit, Verlag Gerd Hatje, 1997, p 7-41
20. Armajani, Siah, *El arte público en el contexto de la democracia americana*, en AA.VV., *Siah Aramajani*, Catálogo exposición Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid, 1999, p. 3.

21. Serra, Josep Ma., *Elementos urbanos, mobiliario y microarquitectura*, Barcelona, Gustavo Gili, 1996.
22. Lahuerta, Paco, *Hello Motor, Un 500 en tu salón*, en Hello Valencia, no. 123 (Mayo, 2011); p. 51.
23. Aljys, Francys, *Cuando la fe mueve montañas*, Madrid, Turner, 2005.
24. Davila, Thierry, *Fables/Insertions* en Francis Alys, Musee Picasso, Antibes, 2001
25. Graham, Dan, *El arte con relación a la arquitectura. La arquitectura con relación al arte*, Barcelona, Gustavo Gili, 2009, p. 56-57.
26. Schulz-Dornburg, Julia, *Arte y Arquitectura: nuevas afinidades*, Barcelona, Gustavo Gili, 2002, p. 86.
27. Friedman, Yona, *La arquitectura móvil: Hacia una ciudad concebida por sus habitantes*, Barcelona, Poseidón, 1978.
28. Cook, Peter, *Archigram*, Princeton Architectural Press, New York, 1999, p. 48-49.
29. VV.AA. *Nowhere/ Now / Here Explorando nuevas líneas de investigación en el diseño contemporáneo*, Laboral Centro de Arte y Creación Industrial Gijón, Asturias, LABoral, 2008, p. 197.
30. Saint-Exupéry, Antoine, *El principito*, Barcelona, Salamandra, 1953, p. 62-63

WWW

1. <http://buscon.rae.es/drae/> (Citado en 10 de enero de 2011)
2. <http://catalogo.artium.org/book/export/html/320> (Citado en 12 de julio, 2011)
3. <http://www.medienkunstnetz.de/works/homeless-vehicles/images/1/> (Citado en 12 de julio, 2011)
4. <http://www.designboom.com/eng/archi/wodiczko.html> (Citado en 12 de julio, 2011)
5. http://phomul.canalblog.com/archives/wodiczko_krzysztof/index.html (Citado en 12 de julio, 2011)
6. <http://www.bienalmercosul.art.br/7bienalmercosul/es/pablo-rivera> (Citado en 16 de julio, 2011)
7. http://www.zittel.org/work_ss.php (Citado en 16 de julio, 2011)
8. http://www.elcultural.es/version_papel/ARTE/12891/Andrea_Zittel (Citado en 16 de julio, 2011)
9. De Vicente, José Luis, *Buckminster Fuller: el hombre que soñó el mañana*, en 'Think Tank' La cultura como laboratorio, revista en línea, <http://www.adn.es/blog/thinktank/cultura/20080702/POS-0007-Buckminster-manana-hombre-sono.html> (Citado en 12 de agosto, 2011)
10. Espejo Bea, *Francis Alÿs, 'Con la exposición en el MomA ya tengo un pie en la tumba'*, en El Cultural, revista en línea,

http://www.elcultural.es/version_papel/ARTE/28336/Francis_AI%EF%BF%BDs (Citado en 12 de agosto, 2011)

11. <http://www.banrepcultural.org/exposicion-francis-alyis.htm> (Citado en 12 de agosto, 2011)

12. [http://www.google.com/images?as_q="Siah%20Armajani"&safe=active&as_st=y&biw=1280&bih=717](http://www.google.com/images?as_q=) (Citado en 02 de Julio, 2011)

13. <http://www.flickr.com/photos/hanneorla/2094476568/> (Citado en 04 de julio, 2011)

14. <http://stgo.es/2010/06/cajas-de-plastico-winter-hoerbelt/> (Citado en 25 de mayo, 2011)

15. http://www.zonalibre.org/blog/parafrenia/archives/archivos/articulos_fantasmias/arquitectura_nomada.php (Citado en 6 de mayo, 2011)

16. http://www.archigram.net/projects_pages/walking_city_4.html (Citado en 10 de mayo, 2010)

17. www.soloarquitectura.com/arquitectos/shigeru_ban.html (Citado en 25 de febrero, 2011)

18. <http://nubesrosasenarquitectura.blogspot.com/2008/11/el-museo-nmada-de-shigeru-ban.html> (Citado en 25 de febrero, 2011)

19. http://www.shigerubanarchitects.com/SBA_WORKS/SBA_OTHERS/SBA_OTHERS_14/SBA_others_14.html (Citado en 25 de febrero, 2011)

20. <http://www.recetasurbanas.net/index.php?idioma=ESP&REF=1&ID=0005> (Citado en 10 de agosto, 2011)

21. <http://www.homedit.com/blob-v3-gives-modern-housing-a-new-dimension/> (Citado en 20 de enero, 2011)

22. <http://2012architecten.nl/2003/10/mss-2/> (Citado en 20 de enero, 2011)

23. <http://www.slideshare.net/guesta3d1bc/reciclaje-del-plastico> (Citado en 18 de agosto, 2011)

24. <http://www.recicladosanico.es/index.html> (Citado en 18 de agosto, 2011)

25. <http://designholeonline.com/2008/milk-crate-design-by-natymoskovich/> (Citado en 25 de mayo, 2011)

26. http://www.3viajesaldia.com/wpcontent/uploads/2009/06/arco_triunfo_barcelona.jpg (Citado en 25 de mayo, 2011)

27. <http://www.ive.es/> (Citado en 7 de abril, 2011)

28. <http://www.valencia.es/ayuntamiento/laciudad.nsf/vDocumentosTituloAux/poblacion%20contenido?opendocument&lang=1&nivel=2%5f1> (Citado en 20 de junio, 2011)

29. Fuente: Ministerio de Medio Ambiente y Medio Rural y Marino. Agencia Estatal de Meteorología (AEMET). Centro Meteorológico de Valencia. Datos obtenidos de la página web del Instituto Valenciano de Estadística: <http://www.ive.es/> (Citado en 7 de abril, 2011)

30. <http://www.bocairent.es>

Video: <http://www.youtube.com/watch?v=koWfsd5N92Y&feature=share>

(Citado en 20 de julio, 2011)

LISTADO DE IMÁGENES

Imagen 4: La casa del vigilante. El coche y el televisor. La casa futura, un oasis a la carta, finales del siglo XX. Lleó, Blanca, *Sueño de habitar*, Barcelona, Gustavo Gili, 2005.

Imagen 5: La nueva libertad. Colomina, Beatriz, *La Domesticidad en guerra*, Barcelona, Actar, 2006.

Imagen 6: La calle como escenario principal en Tokio. Kennedy, Declan, *La ciudad interior*, Barcelona, Gustavo Gili, 1978, p. 82.

Imagen 7. Izquierda: Plano de la ciudad de Tokio. Calle principal que recorre la ciudad. Kennedy, Declan, *La ciudad interior*, Barcelona, Gustavo Gili, 1978, p. 85. Derecha: Imagen actual de la ciudad de Tokio. <http://www.yes-tokio.es/orientacionbasica.php>, (consultado en 20 de julio, 2010)

Imagen 8: Silla típica griega sobre uno de los espacios públicos. Kennedy, Declan, *La ciudad interior*, Barcelona, Gustavo Gili, 1978, p. 89.

Imagen 9: Costumbres griegas de mirar hacia la acción. Arriba: en la ciudad. Abajo: en el puerto. Kennedy, Declan, *La ciudad interior*, Barcelona, Gustavo Gili, 1978, p. 95, 97.

Imagen 10: Piezas similares a las del 'lego' para plantear y solucionar problemáticas de edificios. Kennedy, Declan, *La ciudad interior*, Barcelona, Gustavo Gili, 1978, p. 211.

Imagen 11: Sitting/stance, 1988, Richard Artschwager.
http://www.batteryparkcity.org/page/page4_7.html (Citado en 20 de julio de 2011)

Imagen 12: South Cove, Mary Miss, Stanton Eckstut, Susan Child.
http://www.batteryparkcity.org/page/page4_7.html (Citado en 20 de julio de 2011)

Imagen 13: Sillas del Jardín de Luxemburgo. Serra, Josep Ma., *Elementos urbanos, mobiliario y microarquitectura*, Barcelona, Gustavo Gili, 1996, p. 13.

Imagen 14: Rehri actual: furgón de reparto para bombonas de gas, botellas de leche, carbón, queroseno, aceite, etc. Kennedy, Declan, *La ciudad interior*, Barcelona, Gustavo Gili, 1978, p. 74.

Imagen 15: Carrito de helados. Serra, Josep Ma., *Elementos urbanos, mobiliario y microarquitectura*, Barcelona, Gustavo Gili, 1996, p. 267.

Imagen 16: Carrito de helados. Plano constructivo. Serra, Josep Ma., *Elementos urbanos, mobiliario y microarquitectura*, Barcelona, Gustavo Gili, 1996, p. 267.

Imagen 17: 'Postal free'.

Imagen 18: Muebles Fiat 500. www.fiat500design.com (Citado en 15 de mayo, 2011).

Imagen 20: 'Homeless vehicles'.

<http://www.medienkunstnetz.de/works/homeless-vehicles/images/1/>

(Citado en 12 de julio, 2011).

Imagen 21: Proceso 'Homeless vehicles'

http://phomul.canalblog.com/archives/wodiczko_krzysztof/index.html

(Citado en 12 de julio, 2011).

Imagen 22: Prototipo para una vivienda mejor # 1

Fotografías de Pablo Rivera / Alejandro Muñoz / Felix Lazo.

<http://www.bienalmercosul.art.br/7bienalmercosul/es/pablo-rivera>

(Citado en 16 de julio, 2011).

Imagen 23: Prototipo para una vivienda mejor # 1, interior.

Fotografía de Pablo Rivera / Alejandro Muñoz / Felix Lazo.

<http://www.bienalmercosul.art.br/7bienalmercosul/es/pablo-rivera>

(Citado en 16 de julio, 2011).

Imagen 24: 'Wagon Stations'

http://www.zittel.org/work_ss.php (Citado en 16 de julio, 2011).

Imagen 25: 'Wagon Stations'

http://www.zittel.org/work_ss.php (Citado en 16 de julio, 2011).

Imagen 26: Izquierda: *Dynamixon Car*, 1933, R. Buckminster Fuller.

Derecha: *Wichita house*, 1945, R. Buckminster Fuller. Lleó, Blanca,

Sueño de habitar, Barcelona, Gustavo Gili, 2005.

Imagen 27: *Cuando la fé mueve montañas*, Lima 2002

En colaboración con Cuauhtémoc Medina y Rafael Ortega

<http://www.banrepcultural.org/exposicion-francis-aly.html> (Citado en 12 de

agosto, 2011).

Imagen 28: *Paradox of Practice*, México 1997. Aliys, Francys, *Cuando la fe mueve montañas*, Madrid, Turner, 2005.

Imagen 29: *The Green Line Walk*, Jerusalén 2004
Aliys, Francys, *Cuando la fe mueve montañas*, Madrid, Turner, 2005.

Imagen 30: *Picnic Table for Six with Lectern*, Madison Museum of Contemporary Art, U.S.A., 1999.
[http://www.google.com/images?as_q="Siah%20Armajani"&safe=active&as_st=y&biw=1280&bih=717](http://www.google.com/images?as_q=) (Citado en 02 de Julio, 2011).

Imagen 31: *Picnic Table*, House of World Cultures, Berlín, 1999
<http://www.flickr.com/photos/hanneorla/2094476568/> (Citado en 04 de julio, 2011).

Imagen 32: Pabellón para *Skulpture. Projecte*". Schulz-Dornburg, Julia, *Arte y Arquitectura: nuevas afinidades*, Barcelona, Gustavo Gili, 2002, p. 86.

Imagen 33: Contenedor de agua para "**Beaufort**".
<http://stgo.es/2010/06/cajas-de-plastico-winter-hoerbelt/> (Citado en 25 de mayo, 2011).

Imagen 34: *Walking City, New York, USA*
http://www.archigram.net/projects_pages/walking_city_4.html (Citado en 10 de mayo, 2010).

Imagen 35: Museo Nómada. Vista Exterior
http://www.shigerubanarchitects.com/SBA_WORKS/SBA_OTHERS/BA_OTHERS_14/SBA_others_14.html (Citado en 25 de febrero, 2011).

Imagen 36: Museo Nómada. Interiores.

http://www.shigerubanarchitects.com/SBA_WORKS/SBA_OTHERS/SBA_OTHERS_14/SBA_others_14.html (Citado en 25 de febrero, 2011).

Imagen 37: La Araña. Vista exterior.

<http://www.ciutatscreactives.net/instalaciones/> (Citado en 10 de agosto, 2011).

Imágenes 38: La casa insecto. Exteriores e interior.

<http://www.recetasurbanas.net/index.php?idioma=ESP&REF=1&ID=0005> (Citado en 10 de agosto, 2011).

Imagen 39: 'La casa huevo'. Exteriores. <http://www.homedit.com/blob-v3-gives-modern-housing-a-new-dimension/> (Citado en 20 de enero, 2011).

Imagen 40: 'La casa huevo'. Interiores. <http://www.homedit.com/blob-v3-gives-modern-housing-a-new-dimension/> (Citado en 20 de enero, 2011).

Imagen 41: Miele Space Station

<http://2012architecten.nl/2003/10/mss-2/> (Citado en 20 de enero, 2011).

Imagen 42: Mobiliario con cajas de plástico.

<http://designholeonline.com/2008/milk-crate-design-by-naty-moskovich/> (Citado en 25 de mayo, 2011).

Imagen 43: Arco del triunfo con cajas.

http://www.3viajesaldia.com/wpcontent/uploads/2009/06/arco_triumfo_barcelona.jpg (Citado en 25 de mayo, 2011)

Imagen 63: Gráfica de población. Datos obtenidos de la página web del Instituto Valenciano de Estadística:

<http://www.ive.es/> (Citado en 20 de junio, 2011).

Imagen 64: Gráfica de migraciones. Fuente:

<http://www.valencia.es/ayuntamiento/laciudad.nsf/vDocumentosTituloAux/poblacion%20contenido?opendocument&lang=1&nivel=2%5f1> (Citado en 20 de junio, 2011).

Imagen 65: Ubicación de Carricola respecto al valle de Albaida. Fuente:

www.bocairent.es (Citado en 20 de junio, 2011).

Imagen 66: Ubicación de Carricola respecto a la Comunidad Valenciana.

Fuente: <http://www.bocairent.es> (Citado en 20 de junio, 2011).

Imágenes, realizadas por el autor

Imagen 1 : Programa 'Hazme Reír', escenario principal, Televisa, México 2009.

Imagen 2: Programa 'Hazme Reír', sketches, Televisa, México 2009.

Imagen 3: Proceso de diseño para escenografía. Programa 'Atínale al precio', Televisa, México 2010.

Imágenes 19: Contenedores de ideas. Realizadas en Valencia.

Imagen 44. Bocetos 'auto-maceta'.

Imagen 45. Prototipos. Renders y fotomontajes.

Imagen 46. Boceto islote.

Imagen 47. Plano constructivo islote.

Imagen 48. Bocetos del 'horizonte'.

Imagen 49. Fotografías de recorridos en la Comunidad Valenciana.

Imagen 50: Camino. Postal.

Imagen 51: Móvil. Postal.

Imagen 52: Ubicación. Postal.

Imagen 53. Concepto de espacio.

Imagen 54: Boceto de composición de las cajas.

Imagen 55: Opciones de armado de la pieza en cad.

Imagen 56: Plano Constructivo de la pieza.

Imagen 57: Renders y fotomontajes de la pieza en la plaza.

Imagen 58: Desarrollo maqueta 1.

Imagen 59: Desarrollo maqueta 2.

Imagen 60: Desarrollo maqueta 3.

Imagen 61: Desarrollo maqueta 4.

Imagen 62: Desarrollo maqueta 5.

Imagen 67: Calles de Carrícola.

Imagen 68: Plaza junto a la alberca, Carrícola.

Imagen 69: Croquis de localización del área destinada a la práctica artística.

Imagen 70: Desplazamientos posibles en un área de 250 m. x 250 m. aproximadamente.

Imagen 71: Lavado de las cajas.

Imagen 72: Pátina a palés 1.

Imagen 73: Pátina a palés 2.

Imagen 74: Pre montaje cajas.

Imagen 75: Unión de palés con bisagras.

Imagen 76: Detalles de unión de las cajas 1.

Imagen 77: Detalles de unión de las cajas 2.

Imagen 78: Detalles de unión de las cajas con los palés.

Imagen 79: Unión de las cajas con los palés 1.

Imagen 80: Unión de las cajas con los palés 2.

Imagen 81: Unión de las cajas con los palés 3.

Imagen 82: Pieza armada 1.

Imagen 83: Pieza armada 2.

Imagen 84: Pieza armada 3.

Imagen 85: Pieza armada 4. Detalles.

Imagen 86: Pieza armada 5. Detalles.

Imagen 87: Elaboración de tiras de fibra.

Imagen 88: Pieza terminada 1.

Imagen 89: Pieza terminada 2.

Imagen 90: Pieza terminada 3.

Imagen 91: Usuario 1.

Imagen 92: Usuario 1.

Imagen 93: Usuario 1.

Imagen 94: Usuario 2.

Imagen 95: Usuarios 3.

Imagen 96: Usuarios 4.

Imagen 97: Usuarios 5.

Imagen 98: Usuarios 5.

Imagen 99: Usuarios 5.

Imagen 100. Propuesta con módulos armados horizontalmente.

Imagen 101. Propuesta con módulos armados verticalmente.