

# La ciudad inhabitable

## Crítica de ciertos aspectos de la ciudad a través de la video creación. [Revisa el título](#)

Toni Arnedo calabuig

Master de Artes Visuales y Multimedia. Universidad Politécnica de Valencia. Curso 2010-2011. Facultad de Bellas Artes de San Carlos.

**Resumen** — El proyecto consiste en la creación de una serie de piezas de video para ser proyectadas, de entre dos y cinco minutos de duración, enmarcadas en el entorno del videoarte, cuya temática común es la crítica de ciertos aspectos de la ciudad contemporánea, como puedan ser; la contaminación, el ruido, la publicidad, el trabajo, los centros comerciales, las aberraciones urbanísticas, el consumo, etc.

**Palabras clave** — Videoarte, crítica social, experimentación, video creación, ciudad.

### I. Introducción

La idea surgió de la posibilidad de aunar la reflexión crítica sobre la sociedad contemporánea con la experimentación con el lenguaje audiovisual. Ambas partes, tanto la temática y narrativa como la formal o estética me interesan en el entorno audiovisual. La experimentación se centra sobre todo en el nivel formal y la intención es utilizar las diferentes técnicas del lenguaje cinematográfico y videográfico para conocer sus posibilidades expresivas y al mismo tiempo servirse de ellas para mostrar nuestras intenciones temáticas. La pretensión es que el espectador pueda plantearse ciertos temas que le son conocidos en su cotidianidad y tener una visión crítica de éstos, gracias a las ideas y sensaciones sugeridas en las piezas.

### II. Límites y restricciones

Hay dos claros límites marcados en el proyecto; los temáticos y los formales. Los límites temáticos de las piezas vienen dados por la acotación del contexto temático. Se trata de mostrar una serie de situaciones bien reconocidas y pertenecientes al ámbito de lo cotidiano, en donde, desde una perspectiva crítica, se entiende que dichas situaciones incurren en una clara merma de la calidad de vida y de los derechos fundamentales como ciudadanos y como seres humanos. Los límites formales, pese a estar insertos en un ámbito de gran flexibilidad creativa y experimental como es el

de la video creación, se manifiestan en la preponderancia de imágenes figurativas y de carácter fenomenológico frente a la abstracción. Se incidirá sobre todo en los efectos del montaje frente a la manipulación propia de las imágenes autónomas. En cualquier caso, pese a estas premisas, lo fundamental sigue siendo la experimentación libre sobre los lenguajes audiovisuales.

### III. Antecedentes y estado actual del tema

Desde la aparición de las vanguardias artísticas, los artistas se han servido de las imágenes en movimiento como medio y lenguaje para expresar su creatividad y las ideas propias de su tiempo. Desde la película de Walter Ruttmann, *Berlin, Sinfonía de un gran ciudad* (1927) y con el auge del futurismo, se sucedieron toda una serie de obras que no han cesado hasta nuestros días en torno a la urbe moderna y al propio medio que hablaba de ella. Así, el Centro Georges Pompidou de París entre otros tiene una colección de obras, desde los años veinte hasta la contemporaneidad, donde se trata el tema de la ciudad moderna vista a través del medio filmico y videográfico, con obras de Charles Sheeler, Joris Ivens, Man Ray, Moholy-Nagy, y más cercanos en el tiempo Peter Hutton e Igor et Svetlana Kopystiansky entre otros. El tema de la ciudad sigue plenamente vigente y es tratado por numerosos artistas de diferentes medios.

### IV. Objetivos e hipótesis

El objetivo es crear una serie de piezas de video, bien para ser proyectadas en pantalla o en espacio público sobre diferentes superficies, que muestren aspectos de la vida cotidiana en la ciudad pero de forma crítica, de modo que nos hagan reflexionar y nos hagan plantearnos los modos de vida contemporáneos en las grandes ciudades. La hipótesis parte de la idea de que hemos asumido y asimilado una serie de circunstancias que redundan en empeoramientos de la calidad de vida como puedan ser, el exceso de ruido, la contaminación,

las barreras arquitectónicas, la estética urbanística, la masificación, el bombardeo publicitario de carteles, etc. Con esa hipótesis se pretende desarrollar una serie de vídeos que, mediante un uso experimental del lenguaje y las técnicas audiovisuales, nos devuelvan la atención sobre esos temas “aceptados” y asumidos, tratando de hacernos ver esa misma cotidianidad de otro modo que nos despierte una conciencia crítica.

El texto se repite sin clarificar realmente el enfoque del proyecto

## V. Metodología

El trabajo consiste en escoger uno de los subtemas enmarcado en el tema general, pongamos como ejemplo en este caso la contaminación. A continuación se trata de ahondar en ese concepto mediante un proceso de análisis crítico y reflexión en el contexto de la propuesta audiovisual mientras paralelamente se van urdiendo imágenes en el entorno de la ciudad que puedan expresar aquellas concepciones o ideas que van surgiendo de la reflexión. Se trata de establecer un lazo muy estrecho entre las elecciones formales y las temáticas. La contaminación por ejemplo nos lleva a conceptos amplios como ecosistema, equilibrio, vida, salud, transformación, contagio, enfermedad, etc. Con todos estos conceptos y muchos otros que puedan surgir al hilo de cada tema propuesto se va creando un tejido de imágenes y sonidos y sus relaciones que traten de despertar en el espectador la consideración de renovar esos conceptos y replantearlos. Se trata en definitiva de aproximar esas reflexiones al mismo espectador para que las haga propias mediante las imágenes y los sonidos. El proceso de análisis corre parejo al de la creación de manera que uno condiciona el otro. La relación con otras obras que pretendan búsquedas similares así como la consulta de obras teóricas viene a profundizar en la percepción del tema y la configuración de su forma. Pero en cualquier caso, el proceso formal se centrará en la experimentación, es decir, habrá un cierto alejamiento sobre las técnicas y los recursos usados, buscándose una fuerte relación de necesidad entre la forma y el contenido, asumiendo los límites que esta relación imponga. **Planteamiento un tanto ingenuo**

## VI. Plan de trabajo

El marco de producción es muy limitado, dado los mínimos recursos materiales y de disponibilidad de tiempo. Dichas limitaciones vendrán a acentuar la importancia de servirse de recursos imaginativos e ingeniosos frente a la abundancia de medios. El trabajo se puede dividir en tres bloques:

- A Reflexión en torno al concepto y elucidación de imágenes.
- B Organización del rodaje y filmación.

## C Montaje y conclusión de la pieza.

Cada una de estas fases se repetirá con cada uno de los conceptos planteados. No hay un número fijo de conceptos y piezas, pueden estar entre 5 y 10 piezas, dependiendo de su desarrollo, complejidad de realización y duración. La duración de cada pieza se estima entre dos y cinco minutos y algunos de los temas propuestos son: la contaminación del aire, la contaminación acústica, la masificación, las barreras arquitectónicas y el orden urbanístico en general, la estética reticular y de colmena, los espacios abandonados, el bombardeo publicitario, la celeridad, la frialdad y la incomunicación, el sistema laboral, etc.

Como ya hemos indicado en la metodología, el proceso de análisis crítico de los conceptos y el desarrollo plástico de las piezas irán a la par.

## VII. Conclusión

Como conclusión, insistir en la hipótesis de que hemos asumido que vivir en las grandes ciudades es perder calidad de vida en cierto sentido para obtener otras supuestas ventajas que hoy día ya no lo son tanto, como es el acceso a la cultura, bienes de consumo determinados y sobre todo información. Hoy en día ese tipo de “ventajas” se pueden obtener también en entornos rurales y urbanos menos agresivos que las grandes ciudades. Por el contrario, lo específico de las grandes urbes parece ser precisamente aquello en principio indeseable o inasumible biológicamente.

## Referencias

C. Italo, *Las ciudades invisibles*, Madrid: Siruela, 2006.

S. B. Vicente, *Cine y vanguardias artísticas*, Barcelona: Paidós, 2004.

Loop: Festival de videoarte de Barcelona [el línea]  
<<http://www.loop-barcelona.com/es/index.php>>

**Sin una amplia revisión bibliográfica sobre la estructuración espacial de las formas sociales y su relación con el urbanismo y la arquitectura, el proyecto tendrá un carácter banal.**

**¿Cuál es tu background en urbanismo?**

**Si no es amplio, te aconsejo que selecciones un texto o autor como referencia (que sea destacado) y que los vídeos respondan su planteamiento, estableciendo guiños o juegos con el texto.**

**Estos pueden darte alguna idea, pero deberías buscar más:**

**JOSEPH, I.. El transeunte y el espacio urbano. Gedisa, 1992**

**BARBER, Stephen, Ciudades proyectadas. Cine y espacio urbano, Gustavo Gili, 2002.**

**Links cap. 1 y 2:**

**<http://www.upv.es/laboluz/pepa/webmaster/archivos/ciudades01.pdf>**

**<http://www.upv.es/laboluz/pepa/webmaster/archivos/ciudades02.pdf>**

