

HUELLAS URBANAS.
Crecimiento y ampliación espacio-temporal

NOMBRE DEL AUTOR

Máster Artes Visuales y Multimedia. Universidad Politécnica de Valencia.

Resumen

El siguiente proyecto consiste en el estudio de la geografía y morfología urbana. La forma de las ciudades, los procesos y las personas que la modelan, son el material principal de mi trabajo. Para ello se ha profundizado en la historia, la geografía, la arquitectura, la sociología y otras disciplinas que conforman la complejidad de las ciudades y su sociedad.

Esta investigación, aplicada al mundo del arte, se ha materializado en una instalación interactiva multimedia, donde el uso de las nuevas tecnologías hacen capaz a los espectadores de poder interactuar con la obra. Los sensores colocados en el interior de la sala, harán que el propio espacio expositivo funcione como una interfaz interactiva produciendo cambios en la composición de la cartografía. Al mismo tiempo que los visitantes se mueven por la sala, la ciudad va cambiando, configurando y creciendo, haciendo reflexionar a las personas sobre el tiempo y el espacio, entendiendo a la ciudad como un fenómeno vivo y permanente.

Palabras-clave: CIUDAD, CARTOGRAFÍA, MAPAS, MORFOLOGÍA URBANA, INTERFAZ, INTERACTIVO, MULTIMEDIA, INSTALACIÓN, TIEMPO, ESPACIO.

Abstract

The next project is the study of geography and urban morphology. The shape of the cities, processes and people that shape are the main material of my work. It has delved into history, geography, architecture, sociology and other disciplines that make up the complexity of cities and society.

This investigation, applied to the art world, has resulted in an interactive multimedia installation, where the use of new technologies make viewers able to interact with the work. Sensors placed inside the room, make the exhibition space functions as an interactive interface producing changes in the composition of cartography. While visitors move around the room, the city is changing, forming and growing, making people think about time and space, understanding the city as a living, permanent phenomenon.

Keywords: CITY, CARTOGRAPHY, MAPS, MORPHOLOGY URBAN, INTERFACE, MULTIMEDIA, INSTALACIÓN, TIME, SPACE.

1. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo se reclama como un estudio de morfología urbana aplicado al Arte y las nuevas tecnologías. Esto significa que el estudio de las contingencias socioculturales y económicas que envuelven a la ciudad, difícilmente se podrá dar una visión dinámica y comprensiva de las transformaciones de los paisajes. Los procesos sociales sirven aquí, tan solo, para sistematizar y entender mejor lo que vemos cotidianamente y constituye el paisaje urbano.

Para llevar a cabo la investigación recurrimos a archivos históricos y mapas topográficos y cartográficos de la ciudad de Castellón de la Plana, con el objetivo de realizar una retrospectiva del crecimiento de la ciudad desde su fundación en 1251, fecha en la que obtuvo la Carta Puebla, hasta el día de hoy. De ese modo, podemos ver los cambios morfológicos que ha sufrido la ciudad a lo largo del tiempo.

Esos cambios, son la huella de un crecimiento urbanístico, que hacen de la ciudad un lugar dinámico y vivo para ser objetivo de estudio.

Este trabajo recolecta las morfologías que se han producido a lo largo de todas las modificaciones y expansiones de la ciudad y las utiliza para implementarlas en una instalación escultórica multimedia. Este montaje escultórico tiene una parte interactiva donde el espectador forma parte de la obra. De echo, esa interacción es vital para la pieza, sin ella no se produciría una conexión participativa, no habría dinamismo, ni se entendería el objeto de estudio.

Las personas en esta instalación son muy importantes, son las encargadas de producir los cambios en la obra gracias a unos sensores que captaran su posición y movimiento en el interior de la sala. De ese modo la instalación cobrará vida haciendo reflexionar a los visitantes sobre la ciudad, la vida, el tiempo y el espacio.

2. MOTIVACIÓN

La ciudad, la cartografía y la morfología urbana son temas de interés y de rico contenido para el estudio entre las diferentes disciplinas, ya sea la historia, la sociología, la arquitectura, etc. En mi caso, proveniente de la las practicas artísticas, las ciudades y sus transformaciones durante el tiempo son un escenario abierto para la exploración y experimentación.

En este proyecto abarco la ciudad desde el punto de vista del tiempo y el espacio, de cómo la ciudad esta viva, se transforma, cambia ,crece y se regenera. Ese perpetuo cambio viene dado por la sociedad que habita en ella, que gracias a ella existe y se transforma adaptándose a las necesidades de cada tiempo.

3. ANTECEDENTES Y CONTEXTUALIZACIÓN

3.1. LA CIUDAD

Todos tenemos claro que es una ciudad, pero no todos tienen tan claro como definirla. Según la Real Academia de la Lengua Española (RAE), *Ciudad* se define:

Ciudad
Del lat. *civitas*, -*ātis*.

1. f. Conjunto de edificios y calles, regidos por un ayuntamiento, cuya población densa y numerosa se dedica por lo común a actividades no agrícolas.

2. f. Lo urbano, en oposición a lo rural.”

Teniendo clara la definición, podemos decir que *ciudad* es una área urbana, un espacio edificado que presenta una alta densidad de población, actividad mayoritaria de los sectores terciario y secundario y gran variedad de funciones.

Las actividades que predominan en la ciudad se pueden dividir en política y administración, economía, cultura y religión, y turismo y ocio.

3.2. CARTOGRAFÍA

Volviendo a recurrir a la Real Academia de la Lengua Española (RAE), *Cartografía* se define:

Cartografía
De *carta* y -*grafía*.
1. f. Arte de trazar mapas geográficos.
2. f. Ciencia que estudia los mapas.

Después de recurrir a fuentes de referencia, la *cartografía* es la ciencia que se encarga de reunir y analizar medidas y datos de regiones de la tierra, para representarlas gráficamente a dimensiones lineales -escala reducida-.

3.3. MORFOLOGÍA URBANA

Definiendo *Morfología Urbana*, recurrimos a la Real Academia de la Lengua Española (RAE), para saber que se dice:

Morfología

De *morfo-* y *-logía*.

1. f. Biol. Parte de la biología que trata de la forma de los seres orgánicos y de las modificaciones o transformaciones que experimenta.
2. f. Gram. Parte de la gramática que estudia la estructura de las palabras y de sus elementos constitutivos.

Urbano, na

Del lat. *urbānus*, der. de *urbs*, *urbis* 'ciudad'.

1. adj. Perteneiente o relativo a la ciudad.

Por lo tanto deducimos que la *morfología o estructura urbana*, es la relación urbanística existente en el interior del espacio urbano entre las distintas partes que componen la ciudad. Su composición dependiendo de la época en que se fundó y los cambios sociopolíticos y económicos que haya sufrido la ciudad, puede tener diferentes estructuras.

En el medievo, la ciudad se considera el centro económico donde vive la burguesía. Su función también es defensiva, rodeada de murallas, y educativa con la aparición de las universidades. Es lo que hoy consideraríamos como casco antiguo o centro histórico, suelen presentar planos irregulares con calles estrechas y sinuosas, o una estructura concéntrica que se va ampliando respecto a un centro. Con la llegada de las ciudades modernas, estas se remodelan, creando plazas mayores, grandes jardines, palacios, etc.

Con el paso del tiempo las ciudades se industrializan, provocando en sus mapas un crecimiento y surgimiento de barrios obreros. Aparecen por primera vez los primeros proyectos de planificación urbana, creando ensanches y ciudades jardín.

En el siglo XX, aparecen las ciudades postindustriales, su crecimiento se acelera gracias a las mejoras de transporte y a las tecnologías. En ellas predominan la actividad terciaria y una enorme expansión da lugar a formas de aglomeraciones urbanas.

Al estudiar los planos de las ciudades actuales, podemos diferenciar de manera clara las diferentes partes que la componen. El centro histórico, parte más antigua de la ciudad, hoy en día suele acumular funciones comerciales y de ocio, y suele tener un plano irregular con calles estrechas y sinuosas. Las áreas comerciales y de negocio, con acceso a las grandes vías de comunicación distribuidas entre el centro urbano y grandes superficies comerciales en la periferia. Zonas residenciales, que se suelen extender por toda la ciudad, pero se diferencian por grupos sociales. Franjas periurbanas, donde se presentan formas de vida mixta: rural y urbana. Y las áreas industriales, instaladas en las periferias urbanas, consideradas hoy como polígonos industriales especificados.

3.4. REFERENTES ARTISTICOS

En el ámbito de la práctica artística los referentes para el proyecto son aquellos artistas, creativos e investigadores que han trabajado en proyectos relacionados en el contexto de la ciudad y las urbes metropolitanas, dando importancia a su morfología, su composición urbanística, la cartografía y la creación de mapas con el objetivo de representar el medio urbano.

En el proceso de investigación de referentes destacan varios trabajos, interesantes desde diferentes puntos de vista. En primer lugar la pieza de Miquel Navarro “*Ciudad muralla*” (Fig.1), así como la mayoría de sus montajes escultóricos, representa y compone una gran metrópolis en miniatura, dispuesta sobre el suelo ocupando la extensión de la sala.

Asimismo, la instalación realizada por Esther Pizarro “*Piel de luz*” (Fig.2), representa el tejido urbano de ciudad de Bilbao, recreando su cartografía y topografía empleando materiales como la cera y leds, dando lugar a una gran escultura de luz, que refleja la morfología de la ciudad.

No solo nos centramos en referentes que materializan físicamente la representación de la ciudad, sino que nuestra investigación también recoge artistas que trabajan con nuevas tecnologías, como es el caso de la obra de la sociedad WAAG y Esther Palok “*Amsterdam Realtime*” (Fig.3), que utilizan medios locativos y de representación para trazar en tiempo real un mapa animado, gracias a personas que se mueven por la ciudad y que disponen de dispositivos GPS que transmiten el recorrido que realizan por las calles.

Por ultimo, del Colectivo Stamen que trabaja sobre la cartografía en diferentes proyectos, queremos destacar la obra “*Cabspotting*” (Fig. 4.), es un referente interesante porque a partir de las nuevas tecnologías crea un mapa de la ciudad de San Francisco, en este proyecto utiliza también dispositivos locativos, pero esta vez instalados en taxis que están en constante movimiento, de ese modo se va trazando un entramado de líneas que componen, dibujan y desdibujan el mapa de la ciudad, dependiendo de las tendencias económicas, sociales y culturales de la sociedad.

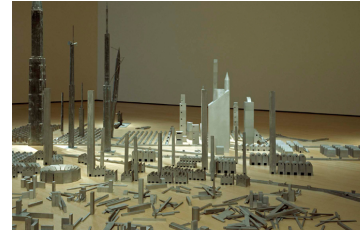


Fig.1. Miquel Navarro: *Ciudad Muralla*.

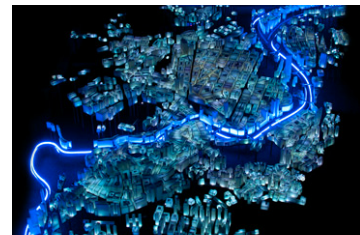


Fig.2. Esther Pizarro: *Piel de luz*.



Fig.3. Sociedad WAAG y Esther Palok: *Amsterdam Realtime*.



Fig.4. Colectivo Stamen: *Cabspotting*.

4. OBJETIVOS

4.1. OBJETIVOS DEL PROYECTO

Como objetivos genéricos, el proyecto se plantea los siguientes:

1. Profundizar en los conceptos en torno a los que se articula el proyecto y que se han enunciado anteriormente. Ciudad, Cartografía, Morfología urbana, sociedad, etc.).
2. Probar la existencia de la ciudad cambiante a través de una investigación en los archivos históricos, textos, fotografías, cartografías, etc.
3. Realizar una representación utilizando los conocimientos obtenidos durante el proceso de investigación y el desarrollo del master para realizar una instalación interactiva multimedia.

4.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS

El objetivo específico de este proyecto consiste en la representación de los cambios urbanísticos que se han ido produciendo a lo largo del tiempo de una misma ciudad. Se realizará una instalación interactiva multimedia en el interior de una sala, en cuyo centro se dispondrá una representación física del casco antiguo de la ciudad. Sobre esa maqueta se irán proyectando los diferentes cambios, transformaciones y ampliaciones de la ciudad a lo largo del tiempo.

Su parte interactiva utilizará el propio espacio expositivo como interfaz, se colocarán por toda la sala sensores de proximidad que detectaran la presencia y el movimiento que realizan los visitantes. De ese modo, las personas podrán interactuar con la obra produciendo cambios en ella. Según la cantidad de gente, su disposición en el espacio y la cercanía a la instalación, se proyectará sobre la maqueta una cartografía mayor o menor, así como la reproducción de los sonidos o imágenes de la arquitectura y lugares característicos de la ciudad.

5. BIBLIOGRAFÍA

Vilagrasa Ibarz, Joan. "Geo Critica. *El estudio de la morfología urbana: Una aproximación.*" [Consulta: 20, Noviembre, 2015]. Disponible: <http://www.ub.edu/geocrit/geo92.htm>

Gonzalez Aurignac, Esther. 2013. "De la Smart city a la ciudad sensible: Viviendo en la ciudad conectada." [En línea en PDF][Consulta: 20, Noviembre, 2015]. Disponible: http://mpison.webs.upv.es/investigacion_aplicada/pages/papers_12/gonzalez_esther02.pdf

5. REFERENCIAS ARTÍSTICAS

Miquel Navarro – "*Ciudad Muralla*" - http://www.miquelnavarro.com/Obra_MontajeEscultorico.asp

Esther Pizarro – "*Piel de luz*" - [http://www.estherpizarro.es/_instalaciones/08_piieldeluz_\(10\)/_bilder/instalaciones_viewer_08_pdl/08_piieldeluz.html](http://www.estherpizarro.es/_instalaciones/08_piieldeluz_(10)/_bilder/instalaciones_viewer_08_pdl/08_piieldeluz.html)

Sociedad WAAG y Esther Palok. – "*Amsterdam Realtime*" – <http://realtime.waag.org/>

Colectivo Stamen - "*Cabspotting*" - <http://stamen.com/work/cabspotting/>