



DISPOSITIVO DE SIMULACIÓN URBANA

DISPOSITIVO DE SIMULACIÓN URBANA

Erik Harley Martínez Lavado

NIUB: 16133294

Tutora: Núria Ricart Ulldemolins

Dep. Escultura, Facultat de Belles Arts

Universitat de Barcelona

2014 - 2015

ÍNDICE

1.	Statement	4
2.	Presentación	6
3.	De la representación de la ciudad a su simulación	8
4.	La imagen de la ciudad	14
4.1.	Sobre el <i>landmark</i> : la verticalidad	18
4.1.1.	El monumento	18
	- Barcelona como sujeto de estudio	20
	- Listado de arte público vertical	23
4.1.2.	La arquitectura: Barcelona - España - Europa	26
	-Listado de edificaciones remarcables por su altura	26
5.	La pieza escultórica	30
	- Elementos	31
6.	Plan de actuación de DSU	32
6.1.	Definir la imagen y montaje de instalación	34
6.1.1.	Imagen	34
6.1.2.	Participantes	36
6.1.3.	Vestuario	37
6.1.4.	Montaje	39
6.1.4.1.	Timelapse	39
6.1.4.2.	Rodaje: Spot y Audiovisuales	44
6.1.4.3.	Editorial	45
6.2.	Difusión y presentación de producto	47
6.2.1.	El <i>#workinprogress</i>	48
6.2.2.	La expectación	49
6.2.3.	El <i>feedback</i> social	54
6.2.4.	La resaca	56
6.3.	Dinamización	60
6.3.1.	Workshops	60
6.3.2.	Barcelona Design Week	64
7.	Metodología de trabajo	68
7.1.	Metodología general. De febrero a mayo	68
7.2.	Planificación general. Abril	69
7.3.	Planificación específica de equipo - 09 / 04 / 2015	70
7.4.	Planificación específica participantes / modelos	71
8.	Presupuesto	72
9.	Equipo	78
10.	Reflexión	80
11.	Fuentes consultadas	82
12.	Contenido DVD	86

1. STATEMENT

Harley Martínez (Terrassa, 1993) desarrolla su trabajo alrededor de la arquitectura y de sus fenómenos urbanos, conceptos a partir de los cuales concibe obras / piezas / dispositivos impregnados/as de una fuerte actitud formal y analítica. Mediante una estética muy marcada y cuidadosamente tratada, hace especial hincapié en la búsqueda de la relación entre los elementos escultóricos y las imágenes. De ese modo, el discurso estético-ideológico sobre el que se apoya su producción intenta, ante todo, ser coherente con la visión plástica que le caracteriza.

Dispositivo de simulación urbana es, sin lugar a dudas, una instalación de carácter escultórico que se nutre de nociones propias del urbanismo y de la percepción visual del sujeto. Esta afirmación, indudablemente cierta, nos permite observar únicamente la parte más residual de este proyecto. DSU es, además, el conjunto de tácticas y estrategias concebidas alrededor de un producto escultórico en busca de una mejor comprensión y conjunción de este, por parte del consumidor¹. Así, afirmar que DSU es una pieza escultórica formada por 10.000 cubos es hacer una afirmación cierta, pero extremadamente superficial.

¹ Es muy importante hacer especial hincapié en el modo en el que nos referimos aquí al receptor. En este trabajo, se presenta un tipo de práctica que, al abordar conceptos propios del producto, contempla ser consumido como tal

2. PRESENTACIÓN

Dispositivo de Simulación Urbana es la suma de un trabajo de documentación, archivo, ensayo, escultura, performance, video, fotografía, diseño gráfico, sonido, moda, conferencias, workshops y publicidad. Se trata entonces de un proyecto multidisciplinar, desarrollado entre 2014 y 2015, en el que han trabajado un total de 14 profesionales² de diferentes ámbitos bajo la dirección de Harley.



Como método de experimentación, DSU ha participado en la celebración del 240º aniversario de l'Escola d'Art i Superior de Disseny Llotja y ha formado parte del programa de actividades de Barcelona Design Week, iniciativa organizada por BCD (Barcelona Centre de Disseny) en colaboración con FAD (Foment de les Arts Decoratives).

² En la página 78 encontrará el listado de todos los involucrados y el trabajo que han realizado.

2. DE LA REPRESENTACIÓN DE LA CIUDAD A SU SIMULACIÓN

Dispositivo de Simulación Urbana es, a grandes trazos, la representación de una ciudad, la simulación de lo urbano. La ciudad, es algo que ha sido representado por el arte de todas las épocas. Para poder entender el modo en el que DSU simula la urbanidad, demos un repaso al modo en el que la ciudad es representada, desde la Edad Media, pasando por el Renacimiento, el Barroco, el Manierismo y el Impresionismo, así como algunas tendencias y movimientos artísticos del siglo XX; y fenómenos tecnológicos como la fotografía, el vídeo y los programas digitales; y el efecto sobre la concepción de ciudad, de representación y/o de simulación de la misma.

El arte es un hecho urbano, una constante creación de imaginarios que exigen reflexionar en torno a su lectura como fenómeno estético y como evidencia de una subjetividad histórica concreta. Esto evidencia el cambio dialéctico entre simulación y realidad. La imagen anticipa la fisicidad del espacio urbano, pero paradójicamente, la arquitectura también es un punto de partida artístico. Preguntarse sobre la relevancia de lo arquitectónico en las representaciones visuales a través de los rastros de permanentes formulaciones icónicas, resulta aparentemente simplistas; sin embargo, al cuestionar la poética de la imagen, es posible encontrar las pistas de la configuración de la ciudad no sólo como estructura constructiva sino, mediante su dimensión plástica, en su condición de imagen colectiva.³

Como fenómeno iconográfico, la ciudad ha recreado el modelo de la urbe más allá de lo proyectual. Pero aún así, tampoco es suficiente pensar la imagen como algo que solo reproduce, de manera objetiva y con ciega fidelidad. El ejercicio de observar, procesar y proyectar es parte del inevitable juego de asimilación y distorsión de aquello que se pretenda mostrar. La imagen⁴ hace posible un espacio que no está presente y se pone en su lugar, para conseguir un determinado nivel de iconicidad.⁵ Este mecanismo de producción de sentidos, construye referentes aún cuando la ciudad es intencionalmente ignorada o negada. La imagen es susceptible de interpretación, independientemente de su pretensión figurativa; permitiendo así la exploración de técnicas

³ “En primer lugar deberíamos preguntarnos si en este momento es deseable combinar arquitectura, pintura y escultura. Creo que no solo es deseable, sino que en ciertos casos es necesario. La arquitectura hoy tiene que ser más funcional y no puede existir sin un sentido de los valores plásticos. El arquitecto, al igual que el escultor o el pintor, necesita un sentido de dichos valores; sin ellos producirá edificios, pero no serán arquitectura. En estos momentos la arquitectura puede tener actitud pictórica o escultórica, y la pintura y la escultura pueden tener sensibilidad arquitectónica” (J. L. Sert a través de BUJOSA, 2014)

⁴ “Etimológicamente el término imagen se deriva del término latín imago que significa imitar. En este sentido [...] la característica primordial de la imagen es la representación. Las imágenes representan/recrean objetos, situaciones, personas, cosas de la vida real” (Grisolia, 2006: 9).

⁵ “La palabra ícono proviene del latín eikon y hace alusión a la correspondencia entre una imagen y su objeto matriz o modelo real (referente)” (Grisolia, 2006: 10)

visuales, desde los grabados rupestres hasta las reproducciones cartográficas digitales de Google maps.

Hagamos pues, para poder comprender el ámbito simulativo de DSU, un recorrido histórico por los diferentes modos de representación y/o simulación urbana; una revisión superficial desde la formulación bidimensional, hasta la incorporación de una cuarta dimensión como resultado de la creciente virtualización del medio urbano y de su experiencia.

Resulta prácticamente imposible determinar el momento exacto del surgimiento de la ciudad en el escenario plástico. Se muestra, sin embargo, con cierta claridad en Occidente durante la conformación de los complejos residenciales románicos. La edad media temprana, se caracterizó por las actividades agrícolas, debido a que los conjuntos habitacionales existentes -durante el imperio romano- se habían desmembrado al ser progresivamente abandonados y consecuentemente reemplazados por el feudalismo. Paulatinamente, pequeños espacios de ocupación, empezaron a configurarse dispuestos fuera de la zona del señorío, y lo que inicialmente eran aldeas desarticuladas, se transformó en asentamientos llamados burgos; cimientos de las futuras ciudades.

La superación del feudo como unidad cerrada a finales del románico, adoptó el método de trazado hipodámico -calles rectas que se superponen ortogonalmente-. Son muchas las imágenes que muestran la ciudad como una planimetría en reticulada, pero por aquél entonces, la inclusión de elementos como edificios o paisajes urbanos no buscaba crear una percepción de emplazamiento, ya que se mostraba la ciudad como un ideograma más que como un objeto real. Las edificaciones eran representadas con una dramatizada **verticalidad** y, además, con un evidente ornamento que pretendía ocultar la ausencia de una correcta formulación volumétrica.

En el período románico tardío, la influencia de la arquitectura se impuso en la imagen construida a partir de la ley del esquema geométrico, que establecieron lógicas como la simetría, el equilibrio o el uso de formas básicas, sin importar que las figuras se distorsionasen; la belleza como *numerus, pondus et mensura*.

Se produce un cambio profundo hacia el siglo XIV, la estructuración de la idea de Estado y el fortalecimiento de la urbe como centro de control; la aparición de las escuelas universitarias y la escolástica, cambian la vida monástica, hacia la conformación clerical. Así, con una nueva dimensión en torno a la idea del hombre como sujeto, empieza a constituirse un primer humanismo que, mediante el arte, alcanza un formalismo estructurado en la expresión de la ciudad gótica. Esto permite el inicio del distanciamiento con el proyecto estético románico. Pero más allá del problema de la búsqueda de una supuesta expresión visual del entorno urbano a través de la perspectiva, el

logro reside en la irrupción de la ciudad como **representación en sí misma**, dejando atrás la urbe como mero marco. Esta nueva dimensión, es para muchos artistas una visión positivizada de la imagen de la ciudad como confirmación del pensamiento humanista. En muchos casos, la curiosa asociación del arte y la indagación científica, se traduce en la necesaria unidad de ambos universos, como en la perspectiva lineal, cuyo testimonio más preciso se expone en la representación pictórica que consigue su formal expresión en el edificio mismo, introduciendo códigos geométricos que pretenden la apertura de una ventana⁶ a la realidad, lo que supone la lectura de la condición urbana a través de un **culo**; metáfora de un universo determinado, en el que gobiernan los códigos ópticos y geométricos. Sin embargo, esta voluntad de recuperar la divina proporción, entra en crisis cuando se hace evidente la pérdida de la independencia del artista. Habiendo conquistado la posibilidad de una exactitud, la consecuente exploración manierista da cabida a la autodeterminación y a la indagación plástica.

Seguidamente, el barroco vuelve al realismo y a la recuperación del modelo figurativo alcanzado en el Renacimiento. Se dan los procesos de consolidación de la centralidad urbanista, recurriendo a diversos modos de exploración que pretenden el control de la visión del espacio exterior como representación desbordada de la naturaleza. Es necesario llegar al siglo XVIII para que la ciudad se reafirme como género y tema por sí sola.⁷ La consagración de la burguesía como clase social, sumado al vertiginoso aumento de la población urbana -consecuencia del fuerte desplazamiento rural-, provocaron la renovación de la estructura urbana. Como resultado a este dinámico cambio, se produjo un crecimiento espacial no planificado, que agregado a los modelos de industrialización, implicó la progresiva disminución del control estatal sobre la economía y la gradual autonomía del **ciudadano como constructor**. Esto, influenciado por los procesos de reestructuración de las clases sociales, trajo una modernidad temprana, que entiende la disposición de la ciudad como un hecho sociológico antes que estético, y que, sin embargo, da cabida a la pretensión matemática y mimética de lo urbano.⁸

A finales del siglo XIX, el impresionismo surge como búsqueda de la dimensión lumínica de la ciudad. Se advierte entonces una primera indagación pictórica que da especial atención a la relación entre la luz y el espacio exterior. La pintura impresionista registra la efervescencia de un momento particularmente vertiginoso: la urbe se muestra desvaneciéndose, evaporándose o materializándose. La fotografía surge como lenguaje autónomo, que se establece como

⁶ Según explica Alberti: "Para pintar, pues, una superficie, lo primero hago un cuadro o rectángulo del tamaño que me parece, el cual me sirve como de una ventana abierta, por la que se ha de ver la historia que voy a expresar, y allí determino la estatura de las figuras que he de poner" (Alberti, 1976: 215).

⁷ "Las ciudades europeas recibieron muchas veces sus rasgos principales y sus monumentos más impresionantes durante la época del Barroco [...] la ciudad formaba parte del paisaje ideal" (Rosenau, 1986: 79).

⁸ "En la Venecia del siglo XVIII se desarrolla un nuevo género pictórico de lo urbano, uno de los aportes esenciales de la historia a este género: las llamadas vedute" (Colorado, 2007: 64).

herramienta de captura formal. Con la llegada de la modernidad en el siglo XX, con las vanguardias, se evidenció que la idea de progreso dispuesto sobre un eje lineal, se da a través de la contradicción y la fractura de las convenciones. Los planteamientos de las vanguardias se proyectaron en torno a una espacialidad emancipada, etérea, continua, perenne, fragmentada, simple o abstracta; pero en ruptura con las nociones de un espacio claramente dispuesto como modelo reconocible, unitario y cartesiano. Escuelas como la Bauhaus o el De Stijl, determinaron posiciones en torno al principio *form follows function* y sugerían la reconstrucción total de la ciudad.

La segunda guerra mundial establece una fractura histórica que traslada los centros de producción intelectual europeos a Norteamérica. Esta neovanguardia o transvanguardia también es evidencia de transformaciones urbanas. Una abstracción aún más radical como rechazo total a la perspectiva formal, o por el contrario, la reproducción de la cultura de masas de una ciudad abandonada al comercio, fueron las condiciones de la reestructuración y el crecimiento urbano de la postguerra. El proyecto 'creativo' es visto como fin y no como un proceso en pos de una pieza 'visualmente arquitectónica'.⁹ El resultado produjo la redefinición del arte como objeto, al arte-en-sí-mismo como proceso dinámico cuyo valor simbólico está determinado por el devenir creativo.¹⁰ Las categorías artísticas tradicionales son vencidas por la consolidación de la fotografía como lenguaje estético. Surge la *street photography* como narrativa visual en la naciente metrópolis. Las primeras experiencias se ocupan de explorar la capacidad técnica para mostrar la realidad de la ciudad, y sólo la asociación a las vanguardias permite la manipulación como alternativa visual. Sin embargo, la preocupación por captar el movimiento invitó a que la imagen fija fotográfica fuese articulada secuencialmente. Así, con la aparición de la cinematografía, se consolida la demanda de una eventual tridimensionalidad.

Paradójicamente, aunque el cine ofrezca la capacidad de convertir la ciudad en personaje o la arquitectura en escenografía, muchas veces pierde su condición protagónica; deja de ser contenido para transformarse en el contenedor que hace posible la ficción al mostrar espacios no referenciales ensamblados mediante el montaje.¹¹ Con la aparición del vídeo -medio de reproducción menos complejo-, se replantean las condiciones de la imagen y se revisan las propiedades del retrato de la metrópolis. Estas nuevas formas de concebir la realidad urbana,

⁹ "El objeto arquitectónico no es en modo alguno un estímulo preparatorio que sustituye a un objeto estimulante, a falta de este, sino que es pura y simplemente el objeto estimulante" (Eco, 1999: 258).

¹⁰ "A finales de los años ochenta se situaría el inicio del tercer período en la obra de Eisenman que arrancaría inicialmente de la idea de la primacía del 'acontecimiento', con base en el pensamiento de Gilles Deleuze, en una época en la que, observará el arquitecto, los eventos serán mucho más significativos que los objetos, y en la que desde la dislocación, fragmentación y desplazamiento de la forma, tenderá finalmente a generar una especialidad de tipo informe" (Pons, 2002: 69).

¹¹ "Para Eisenstein, la arquitectura en sí misma encarna los principios del montaje; de hecho, sus particulares características de arte espacial fueron experimentadas, con el tiempo, como predecesores del cine en un sentido mucho mayor que una simple analogía" (Vidler, 2000: 50).

están ligadas a los planteamientos de una especie de *telepolis*, que reflexiona en torno a nuevos modelos urbanos que pueden encontrar antecedentes en las imágenes de los movimientos pictóricos del siglo XX. Nacen conceptos como la *exópolis* -una heterotopía surrealista urbana en la que la experiencia se presenta como un simulacro-. Una visión neoplasticista, propone un espacio no constituido concéntricamente sino excéntricamente: un urbanismo del *zoning* que divide la complejidad de la urbe en trozos dispuestos a ser manipulados autónomamente. La *metápolis*, que contempla la heterogeneidad de la rotura y la no contigüidad. La *hiperciudad* estructurada sobre la dadaísta fragmentación topológica y la anulación de la centralidad. La *urban village*, conjunto de comunidades cercanas a los grandes centros urbanos, densificadas de modo autónomo -un pop art discretamente clasista-. Estos neologismos¹² parten del análisis del naufragio del urbanismo moderno, de la infactibilidad del ideal de la ciudad-jardín de las primeras décadas del siglo XX, de la banalización de los ideales del Movimiento Moderno y de la Carta de Atenas; y del fracaso de la incontrolada densificación de la postguerra, que trajo consigo el aumento de áreas urbana socialmente 'vulnerables'. Esta proliferación de atopías, propician arquitecturas del no-lugar que proyectan la urbe como el escenario del acontecimiento y no como un contenedor existencial permanente¹³.

El debate sobre la simulación de la ciudad posmoderna, enfatiza la reflexión estética porque admite considerar la crisis de la autoría de la imagen digital, y aún más, las búsquedas artísticas interactivas cuestionan la experiencia estética ante la posibilidad de creación sin referencia palpable. De este modo, el arte expone una constante necesidad de generar utopías visuales. La condición virtual nos permite soñar con aquellas ciudades imaginadas y creernoslas. Por primera vez, se puede estar ajeno a la construcción material. El incremento exponencial de la relación entre las TIC (tecnologías de la información y la comunicación) y la existencia de la metrópolis digital, ha aprobado el desarrollo de modelos que brindan la posibilidad de recrear y tener acceso visual a escenarios tridimensionales simulados. Sin embargo, el arte digital -pero no solo este- se encamina a la posibilidad de una exploración visual al interior de la obra urbana en términos de una cuatridimensionalidad;¹⁴ obras que se valen de la formulación del propósito digital e invitan a la

¹² Se presentan aquí algunos conceptos propuestos por diversos autores en diferentes investigaciones –H. Lefebvre, E. Soja, F. Ascher, A. Corboz y otros–, recogidos en el trabajo investigativo *¿Nuevas Palabras, Nuevas Ciudades?* (RUFÍ, 2003).

¹³ “Se ha empezado a filosofar vanamente sobre la *villa ecartée*, el *terrain vague* y otros eufemismos de la misma especie. El caos como nuevo valor vivencial, el individualismo, la riqueza conceptual de lo indefinido, la modernidad telemática como nuevo parámetro humanístico, la estética de lo feo y hasta el valor revolucionario de una aceptación conformista como denuncia de la realidad son distintos capítulos de esta variopinta exégesis de una desurbanización que ya no tiene nada que ver ni estéticamente ni éticamente con las viejas utopías, con las evocaciones bucólicas ni con los programas socialistas y reformistas” (O. Bohigas, 1999: 4).

¹⁴ “Para describir los sucesos de la naturaleza debemos usar, en realidad, cuatro y no dos números. Nuestro espacio físico, concebido a partir de los objetos y sus movimientos, tiene tres dimensiones, determinándose las posiciones dentro de él por tres números. El instante en que se produce el suceso es el cuarto número. Todo suceso queda caracterizado por cuatro números; y cada cuatro números responde,

inmersión, reconociendo la superación de la representación de la tercera dimensión, conseguida en la década de 1980 a través de los diferentes programas informáticos de planificación arquitectónica computada.

Lo anterior, regresa sobre uno de los fundamentos del nuevo paradigma del proyecto urbano, la ausencia de una clara comprensión de la noción de realidad interactiva, que frecuentemente confunde el logro propio de la simulación virtual con el de la ficción digital. La virtualización de lo visual implica tener presente la existencia de la diferencia entre representación y simulación. Si bien, toda obra de arte es una representación de la idea de un autor, no toda obra de arte es una simulación de esta supuesta realidad. La vivencia en este espaciotiempo, está ligada a la superación progresiva de la representación ofrecida por la imagen digital *exovisual*, y pretende establecer un estado que afirme la necesidad simulatoria *endovisual*.¹⁵ Esta exigencia simulatoria supone concebir la existencia de una *endoestética*¹⁶ visual-arquitectónica, que debe considerar la creación de distintos modelos representacionales de realidad o de realidades artificiales que, sin embargo, no pueden concebirse ajenos al sistema cognitivo humano, ya que el individuo necesita de un referente -fundamentalmente visual- comparativo.

En cualquier caso, es muy importante entender que la urbe como imagen, no es únicamente un modo relativamente ingenioso de ofrecer una percepción, sino una herramienta que actúa como puente entre el sujeto y su coetaneidad. La urbe se expande incansablemente, renovándose y reconceptualizándose, pero esencialmente mutando entre lo inacabado y lo inacabable; y a pesar de que la imagen es insuficiente para capturar este continuo movimiento, permite dejar huellas en el tiempo. La simulación urbana involucra lo relativo del gusto, y mediante la evidente existencia de una estética de la recepción, hace posible comprender los nexos que establece el sujeto con la imagen de la ciudad. Esta imagen es el resultado del deseo de fundar referentes en la memoria colectiva.

Pero ¿cuál es la imagen a la que recurrir para la construcción de la simulación urbana? La propuesta aquí planteada se nutre de nociones formales de representatividad física y su correspondiente simplificación formal; para con la configuración de la búsqueda de una supuesta imagen urbana global en relación a los diferentes modos de concepción volumétrica del sujeto.

recíprocamente, un suceso. Por eso, el mundo de los sucesos es un continuo de cuatro dimensiones" (Einstein & Infeld, 1958: 179).

¹⁵ Lo endovisual trataría, como sugiere Giannetti, de los mundos artificiales, dependientes de la interfaz como sistema mediador entre estos y el sujeto; y en los que el individuo puede participar (endo) y/u observar (exo).

¹⁶ "A la estética de la simulación se suma, en este tipo de obras interactivas, la endoestética: el interactor desempeña una función dentro de la obra, comparte una experiencia espacio-temporal. La obra se presenta como una simulación del mundo peculiar, como un endosistema" (Giannetti, 2005: 92).

3. LA IMAGEN DE LA CIUDAD

Existen múltiples estudios urbanos que contemplan los diferentes elementos visuales que configuran la totalidad de la ciudad. Se han realizado diferentes aproximaciones teórico-técnicas desde ámbitos tales como el urbanismo, la arquitectura, la antropología, la sociología, la simbología o la semiótica; y es que la ciudad es vista con diferentes luces en todo tipo de tiempo¹⁷ Pero es desde la percepción visual de la morfología urbana, dónde recae el interés icónico planteado en Dispositivo de Simulación Urbana.

Mediante el exhaustivo estudio de *The image of the city*, libro en el que Kevin Lynch expone los diferentes modos en los que el sujeto percibe y se desplaza en el medio urbano; aseguramos que la ciudad puede definirse e identificarse con cinco elementos diferenciados. A saber: Senda, borde, distrito, nodo y *landmark*¹⁸. Estos son los elementos que articulan -visualmente- la imagen de la urbe, al mismo tiempo que permiten simplificar la gran complejidad intrínseca del trazado interurbano.

Las **sendas** son los conductos que recorre el sujeto normalmente, ocasionalmente o potencialmente. Pueden estar representadas por calles, senderos, líneas de tránsito, canales y vías férreas. Para muchas personas son estos los elementos preponderantes en la imagen de la ciudad. La gente observa la ciudad mientras va a través de ella y conforme estas sendas se organizan y conectan con los demás elementos ambientales. Son de especial interés formal, porque es a través de esta connotación lineal que el ciudadano organiza, mentalmente, la planimetría del medio urbano.

Los **bordes** son los elementos lineales que el observador no usa, que no puede transitar ni atravesar. Son los límites entre dos fases, rupturas lineales de la continuidad, como playas, cruces de ferrocarril o muros. Constituyen referencias laterales y no ejes coordinados. Estos bordes pueden ser vallas, más o menos penetrables, que separan una región de otra. Pueden también ser suturas, líneas según las cuales se relacionan y unen dos regiones. Estos elementos fronterizos, si bien posiblemente no son tan dominantes como las sendas, constituyen para el sujeto importantes

¹⁷ "Like a piece of architecture, the city is a construction in space, but one of vast scale, a thing perceived only in the course of long spans of time. City design is therefore a temporal art, but it can rarely use the controlled and limited sequences of other temporal arts like music. On different occasions and for different people, the sequences are reversed, interrupted, abandoned, cut across. It is seen in all lights and all weathers" (K. Lynch, 1959: 9)

¹⁸ Utilizamos aquí el término original en inglés *landmark*, pues la traducción al español de Enrique Luis Revol editado por Gustavo Gili -con fecha en 1984- se refiere a ello como *mojón*. Esta traducción no sólo es incorrecta, sino que tiene una connotación peyorativa que se aleja de su significado original. Además hemos sustituido 'barrio' por 'distrito'; en primer lugar porque el término original en inglés es *district*, en segundo lugar porque distrito tiene una connotación más actual y en él tiene cabida una visión de la ciudad más internacional y alejada ya de connotaciones locales.

rasgos organizadores, en especial en la función de mantener juntas zonas generalizadas, como ocurre en el caso de Barcelona, dónde el contorno de la ciudad es trazado por los accidentes geográficos y el agua; los ríos Besós y Llobregat que actúan como separación con las ciudades limítrofes de L'Hospitalet y Sant Adrià.



19

Los **distritos** son las secciones de la ciudad cuyas dimensiones oscilan entre medianas y grandes, concebidas como de un alcance bidimensional, que son reconocibles como si tuvieran un carácter común que las identifica y diferencia de otras. La mayoría de los ciudadanos estructuran mentalmente su ciudad hasta cierto punto de esta forma, dejando margen para las diferencias individuales en cuanto a si las sendas, los bordes o los distritos la delimitan mejor. Esto parece depender no solo del individuo sino también de la ciudad de que se trate. Podemos establecer una diferencia basada en las características formales de sus espacios públicos: la tipología de edificaciones, la anchura de las calles, el tipo de vegetación, etcétera; esto nos permite diferenciar Ciutat Vella de Sants, por ejemplo. Pero lo que hace particularmente interesante el caso de Barcelona es el Ensanche, la configuración de un trazado hipodámico que une y articula la totalidad de las villas que configuran la actual Barcelona, deviniendo distrito en sí mismo y

¹⁹ Imagen generada por Maps (Apple Inc) que ilustra el modo en el que los accidentes geográficos y el agua actúan como bordes en la ciudad de Barcelona.

definiendo el carácter urbano propio de esta ciudad. Este *megadistrito* que se expande a lo largo y ancho del territorio barcelonés, es al mismo tiempo subdividido en zonas y barrios, dependiendo de la tipología de las construcciones, de las edificaciones específicas -como *Hospital Clínic* o la *Sagrada Família*- o de su ubicación a un lado u otro de *Passeig de Gràcia* o *Avinguda Diagonal*.

Los **nodos** son los puntos estratégicos de una ciudad. Constituyen los focos intensivos de los que parte o a los que se encamina el ciudadano. Pueden ser ante todo confluencias, sitios de una ruptura en el transporte, un cruce o una convergencia de sendas, momentos de paso de una estructura a otra; o bien los nodos pueden ser sencillamente, concentraciones cuya importancia se debe a que son la condensación de determinado uso o carácter físico, como una esquina donde se reúne la gente o una plaza cercada. Algunos de estos nodos de concentración constituyen el foco y epítome de un distrito, sobre el que irradian su influencia y del que se yerguen como símbolos. Se les puede dar el nombre de núcleos. Por supuesto, muchos nodos tienen rasgos de confluencias al mismo tiempo que rasgos de concentraciones. El concepto de nodo está vinculado con el concepto de senda, ya que son una típica consecuencia de la convergencia de sendas como por ejemplo la antigua *Plaça de les Glòries Catalanes*. Del mismo modo está vinculado con el concepto de distrito, puesto que los nodos son típicamente los focos intensivos de barrios y su centro polarizador.



20

²⁰ Imagen tridimensional generada con Maps (Apple Inc) y modificada con iPad, que muestra la antigua Plaça de les Glòries Catalanes e ilustra claramente el concepto de nodo.

Los **landmarks** son otro tipo de punto de referencia, pero en este caso el observador²¹ no entra en ellos, sino que le son exteriores. Por lo común se trata de un objeto físico definido con bastante sencillez, un edificio, una tienda o una montaña. Su uso implica la selección de un elemento entre una multitud de posibilidades. Algunos *landmarks* están distantes y es característico que se los vea desde muchos ángulos y distancias, por encima de otros elementos más pequeños, y que se los utilice como referencias radiales. Pueden estar dentro de la ciudad o a tal distancia que para todo fin práctico simbolizan una dirección constante -el mar o las montañas en el caso de Barcelona-. Es ilustrativo pensar en edificios de gran altura o monumentos característicos.



22

²¹ Kevin Lynch se refiere así al sujeto que transita por la ciudad, el ciudadano que percibe estas formas y articula la imagen de la ciudad gracias a ellas.

²² Imagen tridimensional generada mediante Maps (Apple Inc) en la que vemos la Calle Marina como ejemplo de senda y la Torre Mapfre y el Hotel Arts actuando como landmarks.

3.1 Sobre el *landmark*: la verticalidad

Una vez introducidos los cinco conceptos a través de los cuales articulamos e identificamos la imagen de la ciudad, tomaremos el *landmark*, entendiéndolo como algo que *sobresale* por encima de otros elementos urbanos, como ejemplo ilustrativo; ya que este nos permite la organización visual del espacio público y por ende, su comprensión y asimilación visual.

Son muchos los elementos que asumen calidad de *landmark*, pero aquellos que resultan más evidentes son los monumentos y las construcciones arquitectónicas de remarcable altura. Esto permite introducir una de las premisas principales sobre las que se articula Dispositivo de Simulación Urbana; y es que la verticalidad, no solo es la tercera dimensión urbana, sino que es, además, la que tiene una mayor relevancia en la construcción iconográfica de la imagen colectiva de la ciudad.

3.1.1 El Monumento

Un monumento debe tener unos valores históricos suficientemente determinantes como para que sirvan de espejo a la sociedad que lo envuelve. Debe tener unas excelencias estéticas que, de algún modo, subrayen la garantía del estado y de las instituciones para promover un arte elevado; y por último, debe tener unos valores patrimoniales.

Alois Riegl

El monumento es un hito urbano que se coloca sobre el territorio de la ciudad. Es un elemento nuevo y como todo elemento que expresa el poder, o que mantiene de manera clara un mensaje del poder fáctico, colocándose de manera física sobre la ciudad; induce de forma inmediata en mecanismos de control. Estos mecanismos de control que el monumento expande sobre el espacio urbano, sobre su propia estructura, sobre los flujos de movilidad de la población, sobre cómo miramos la ciudad²³ y sobre los puntos desde los cuales el ciudadano ve el monumento. Por tanto, un monumento no es un lugar, sino una red de lugares desde los cuales uno puede ver el monumento.

Existe un ejemplo extremadamente ilustrativo que evidencia la gran capacidad simbólica que tiene la colocación de los monumentos en el espacio público. Podemos comparar la plaza de la Señoría de Florencia, donde encontramos unos cuantos monumentos, empezando por el David de Miguel Ángel; con la Plaza del Campidoglio de Roma, donde encontramos una escultura de Marco Aurelio

²³ Muchos monumentos son hijos de la perspectiva, del urbanismo del S. XIX que coloca elementos como arcos de triunfo, obeliscos, estatuas ecuestres; son elementos canónicos que modifican el modo en el que leemos un espacio público determinado.

en el centro de la plaza, además de otras esculturas a los lados. En el caso de Florencia, de las esculturas que representan a la ciudad, destaca el David de Miguel Ángel (David venciendo a Goliat, Florencia venciendo a la República) que está colocado junto a la pared del palacio viejo, dejando la plaza libre para que esta sea ocupada por los ciudadanos. En el caso de Roma, en cambio, la estatua ecuestre de Marco Aurelio se coloca en el centro de la plaza por deseo de Pablo III; de manera que los ciudadanos, ya no sólo no ocupan el centro de la plaza, sino que además cuando se dirigen desde la rampa por la que se asciende al Campidoglio para llegar al ayuntamiento que está detrás, tienen que elegir si pasar por la izquierda o la derecha del monumento que hay en el centro, determinando la condición en la el ciudadano accede al ayuntamiento. En este caso la plaza ya está ocupada, y hay una elección que es consecuencia no arbitraria de la posición del monumento.

Des del punto de vista del urbanismo, diferenciamos tres fases históricas en la construcción de un monumento. Estas son también las principales tareas del urbanismo, que son la producción, jerarquización y gestión de los espacios urbanos. Producción, crear un espacio público nuevo. Jerarquización, entender los espacios público como una red de espacios relacionados entre ellos -el París de Haussmann- y finalmente la gestión de estos elementos.

En primer lugar el monumento, en la sociedad del S. XIX, tiene un papel conmemorativo y señalético; por ejemplo dar la bienvenida a una nueva parte de la ciudad, una nueva zona urbanizada, etcétera. Durante el S.XX la ciudad se hace más compleja, aparecen las grandes metrópolis y esta deja de ser un espacio en el que estar, para convertirse en un espacio de tránsito constante de personas y mercancías. La segunda generación de monumentos, ya no tienen la función de anunciar icónicamente que la ciudad está creciendo- ni tiene tampoco la función específica de señalar los límites de la ciudad, sino que articula los espacios por los cuales el ciudadano se mueve dentro del núcleo urbano. En este tránsito constante, los monumentos tienen la función de puntear la lectura que hacemos de la ciudad. En un momento de máxima movilidad, el monumento señala los lugares por los que pasamos. Por último, en el momento actual, se produce la tercera fase que, en relación al urbanismo, tiene diferentes misiones. Por un lado, sirve para señalar los momentos de la ciudad normativizada -por el consumo o el turismo-; por otro lado, acoge los cambios urbanos incorporándose en el rediseño de espacios públicos existentes; y, por último, establecer la relación de un lugar particular en comparación con un todo más global, haciendo presente la cultura de la globalización sobre el espacio local urbano.

Barcelona como sujeto de estudio

Barcelona, desde el punto de vista monumental, tiene una claridad absolutamente impecable. En 1888 -con motivo de la Exposición Universal- y desde unos cuantos años antes, la burguesía barcelonesa decide monumentalizar su ciudad, hacerla moderna y presentarse al mundo. Elige entonces, en mimetización con otras ciudades europeas, tener parques, grandes avenidas, iluminación eléctrica y monumentos. La primera gran operación monumental en Barcelona consiste en un triángulo que organiza el monumento a Colón, el monumento a Joan Güell i Ferrer²⁴ y el monumento a Antonio López²⁵. Así, mediante el proyecto de expansión imperialista y colonialista protagonizado por estos dos burgueses, se legitiman en semejanza con 'el gran almirante'.

La Exposición Internacional de 1929, aún estuvo más marcada por el carácter monumental en pos de la representación de una gran metrópoli heterogénea. En palabras del propio Puig i Cadafalch: *La Exposición será la realización provisional de aquella Barcelona proyectada por el arquitecto de Toulouse; será el camino para hacer de Barcelona una ciudad grande, dándole el carácter de París y quitándole para siempre jamás este aire de América cursi en cuadrícula que se extiende hacia el infinito*²⁶, refiriéndose al Plan Jaussely y al Plan Cerdà respectivamente²⁷. Lo realmente interesante de la exposición no fue, en ningún momento, su estilo -un claro pastiche neo barroco-renacentista-, sino la sucesión de elementos compositivos y espaciales del complejo en general. De hecho, lo que se pretendía era establecer una serie de ejes y simetrías que reforzasen la importancia del eje principal Plaza España - Palacio Nacional, resaltando así la monumentalidad pretendida y bajo la que se articula toda planificación urbana; ya no solo del recinto, sino de todas las intervenciones urbanísticas que se dieron en la ciudad²⁸. Es remarcable el emplazamiento elegido: Montjuic. Resulta sorprendente la contradicción por parte de los propios políticos, quienes introdujeron un cambio radical en las prioridades y, en vez de potenciar lo que proponía Jaussely, abandonaron la idea de Plaza de las Glorias Catalanas como centro neurálgico de la ciudad para

²⁴ 1888. Gran Vía de les Corts Catalanes con Rambla de Catalunya. Pieza destruida durante la Guerra Civil y reconstruida en 1945. Escultores: Rossend Nobas, Torquart Tasso, Eduard B. Alentorn, Maximí Sala, Francesc Pagès. Reconstrucción de Frederic Marès, Joan Martorell y Joaquim Vilaseca.

²⁵ 1994 Plaça António López. Destruída la efigie de López en 1936, reconstruida en 1944. Escultores: Venanci Vallmitjana i Barbany. Relieves: Lluís Puiggener, Joan Roig i Solé, Rossend Nobas, Francesc Pagès. Restauración de Frederic Marès.

²⁶ Josep Puig i Cadafalch, a través de I. Solà-Morales. La exposición internacional de Barcelona 1914-1929: Arquitectura y ciudad [1985:46]

²⁷ El Plan Cerdà fue un plan de reforma y ensanche de la ciudad de Barcelona diseñado en 1860 por el ingeniero Ildefons Cerdà. Seguía criterios del plan hipodámico, con una estructura en cuadrícula, abierta e igualitaria. Es destacable su concepción higienista y las nociones de ciudad-jardín que lo impregnan. El Plan Jaussely fue un proyecto propuesto por León Jaussely en 1903 que estudiaba la adaptación del planeamiento urbanístico definido en el Plan Cerdà con el fin de encajar la trama del ensanche barcelonés con los trazados originales de las villas que rodeaban la ciudad de Barcelona.

²⁸ La remodelación de la Plaza Cataluña en 1927, o la prolongación de Avenida de Alfonso XIII (actual Avinguda Diagonal) y urbanización de la Plaza de Alcalá Zamora (actual Plaça Francesc Macià)

promocionaron otro nuevo, muy poco importante hasta aquel momento, que sería Plaza España. De índole totalmente distinta, es la segunda cuestión que planteaba la elección de Montjuïc. Se trata de las características topográficas del terreno: una montaña en lugar de un llano, resaltando así el juego de perspectivas para exagerar el pretendido carácter monumental de la Gran Barcelona.²⁹ Por otro lado, resaltar brevemente la gran cantidad de infraestructuras y modificaciones urbanas que ganó la ciudad gracias a la celebración de estos certámenes. La iluminación de la Rambla, el paseo Colón, la mejora del puerto de madera o el barrio de La Riera - en el caso de 1888-, y la construcción del teleférico, la Estación de Francia, la línea de metro transversal (actual L1); además del propio recinto-expo que ha sido conservado en gran medida dotando así a la ciudad de un gran complejo de equipamientos culturales, de ocio y deportivos³⁰ que terminó de gestarse gracias a las Olimpiadas de 1992. Actualmente, en las exposiciones que se celebran, el fenómeno post expo³¹ se concibe como elemento importante y determinante del éxito o fracaso de una exposición, viéndose así la buena calidad de la obra urbana que se ha llevado a cabo; haciendo especial hincapié en la finalidad de los equipamientos residuales de una exposición de esta índole.

Francesc Cambó ofrece una inmejorable definición: *Si las exposiciones suelen marcar un momento de intensidad para la vida económica de los pueblos, cristalizan en definitiva en exteriorizaciones de grandes desarrollos de la vida ciudadana, acaban por ser el pretexto, la ocasión determinante para resolver el mayor número de problemas de orden urbano y la mayor cantidad posible de reformas y embellecimientos necesarios*³². Partiendo de esto, debemos observar las exposiciones -y todos los otros eventos multitudinarios³³- como una herramienta utilizada para la modificación de la ciudad y de su imagen, que además están impregnadas de cierta tematización convirtiendo Barcelona -gracias a su gestión en este ámbito- como el escenario idóneo para el monocultivo turístico. Barcelona, es especialmente interesante en este aspecto

²⁹ Esta manipulación toponímica extraída de textos de la época, ilustra la nueva imagen que quería darse de la ciudad, desvinculándose de la concepción regionalista o provinciana en pos del cosmopolitismo.

³⁰ Estos equipamientos son los siguientes: El Palacio Nacional, convertido en Museo de Arte Nacional de Cataluña, el Palacio de las Artes Gráficas, readaptado en Museo de Arqueología de Cataluña, el Palacio de la Agricultura, destinado a Mercat de les Flors e instalaciones deportivas, los Pabellones de la Metalurgia, Comunicaciones y Transportes, Textil, Alfonso XIII y Victoria Eugenia, convertidos en pabellones de la Feria de Muestra de Barcelona, el Palacio Real, actualmente residencia de la familia real española en sus visitas oficiales a la ciudad o a Cataluña, el Pueblo Español, el Teatro Griego, el Estadio Olímpico y el conjunto de fuentes, jardines, cascadas y escaleras del recinto.

³¹ Concepto extraído del libro *Exposiciones Internacionales y Urbanismo. El proyecto Expo Zaragoza 2008*, J. Monclús (2008)

³² F. Cambó. Informe del Comité Directivo de la Exposición presentado al Ayuntamiento de Barcelona el 27/III/1914, a través de SOLÀ-MORALES(1985:40)

³³ El Congreso Eucarístico Internacional de 1952, los Juegos Mediterráneos de 1955, las Olimpiadas de 1992 o el Fórum de les Cultures de 2004

porque, mediante su monumentalización, ha intentado constituirse como capital de un estado que no existe³⁴.

Con la aparición del arte contemporáneo y los programas de 1992 de escultura pública -Ellworth Kelly, Claes Oldenburg, Roy Lichtenstein, Eduardo Chillida, entre otros-, se deja a un lado la idea del monumento político, conmemorativo e histórico en pos de la vertebración de una idea que no tiene un carácter simbólico establecido. Podríamos preguntarnos ¿qué quiere decir la Cara de Barcelona? La escultura pop, que no refleja ningún discurso de poder, de alguna manera, lo que hace es crear un espacio público totalmente sometido a unas situaciones estrictamente comerciales, donde no hace falta entender o interpretar nada. La estética, dentro del arte contemporáneo, supone en este caso la negación de cualquier conflicto. Entonces, el arte contemporáneo se convierte en la gran marca de consenso donde todo el mundo puede dar su opinión. Evidentemente, existen expertos y profesionales del arte; Gloria Moure, Espai Poblenu, entre otros, quienes decidieron cuáles eran las piezas de arte público que mejor articulaban esta nueva idea de ciudad, la Barcelona abierta a todo el mundo, la imagen que el turista aprecia.

Para poder ilustrar y defender la preponderancia de la verticalidad en el monumento y como *landmark*, se ha realizado un estudio del parque escultórico de Barcelona. La colección de arte público que encontramos en Barcelona resulta de especial interés por la gran cantidad de ejemplares que encontramos diseminados por toda la ciudad. Barcelona, como consecuencia a una fuerte política en inversión de obra de carácter público durante los años 90, se ha convertido en una ciudad con una riqueza escultórica destacable que abarca la totalidad de la ciudad e incluye la periferia -mediante la monumentalización- en este catálogo escultórico contemporáneo.

A continuación, se presenta el listado de la totalidad de los monumentos que destacan por su verticalidad o altura en la ciudad condal. En el DVD adjunto a este trabajo, encontrará un documento PDF con las imágenes de las esculturas que seguidamente se presentan.

³⁴ “Barcelona és una ciutat estranya, perquè ha hagut de construir-se com a capital d’un estat que no existeix. Tot el somni de les classes burgeses [...] ha vingut marcat per aquesta idea de que si no podem tenir un país, d’alguna manera haurem de crear ciutadania” MARZO [2014]

Listado de arte público vertical en Barcelona DSU					
	NOMBRE	AUTOR	AÑO	TIPOLOGÍA	UBICACIÓN
1	Los Mástiles del Portal	Josep Alemany, Antonio Montes, Ignasi de Lecea	1992	Mástil	Avinguda Portal de l'Àngel
2	Farola de Canaletas	Félix de Azúa Pastors	1928	Farola	La Rambla
3	Encaje	Margarita Andreu	2003	Homenaje	Gran Vía, 581
4	Creu de l'Hospital de la Santa Creu	Bernat Vilar	1591	Religioso	Jardins de Rubió i Lluch
5	Arc 44,5°	Bernar Venet	1992	Arte	Placeta del Comerç
6	Mástiles de la Exposición Universal	Antoni Rovira i Trías	1888	Mástil	Paseo Lluís Companys
7	A Francesc Rius i Tauler	Manuel Fuxà, Eusebi Arnau, Pere Falqués	1901	Homenaje	Passeig de Lluís Companys
8	Fuente de la Corporación Metropolitana	Xavier Corberó	1985	Fuente	Parc de la Ciutadella *Retirado
9	Barcelona Head	Roy Lichtenstein	1992	Arte	Moll de la Fusta
10	Elementos de iluminación del Parc de l'Estació del Nord	Beverly Pepper	1988	Iluminación	Parc de l'Estació del Nord
11	Sin retorno N°2	Sergi Aguilar	1986	Homenaje	Estació de França
12	A Pepita Teixidor	Manuel Fuxà	1917	Homenaje	Parc de la Ciutadella
13	A Teodor Llorente	Eusebi Arnau	1912	Homenaje	Parc de la Ciutadella
14	A Galceran Marquet	Damià Campeny i Estany, Josep Anicet Santigosa, Francesc Daniel Molina	1851	Decoración	Plaça Duc Medianaceli
15	Fuente de la Corporación Metropolitana	Xavier Coberó	1985	Fuente	Passeig de Colom *Retirado
16	Obelisco	Frederic Marès, Adolf Florensa, Josep Vilaseca	1934	Homenaje	Av. Diagonal con Paseo de Gracia
17	A Mossèn Jacint Verdaguer	Joan Borrell i Nicolau, Lluçia Oslé, Miquel Oslé	1912	Homenaje	Av. Diagonal con Paseo de Sant Joan
18	Monumento a Cristóbal Colón	Josep Carcassó, Rossend Nobas, Agapit Vallmitjana i Abarca, Gaietà Buigas	1888	Homenaje	Portal de la Pau
19	Veleta Barcelona	Lluís Ventós	1994	Arte	Pl. Glòries Catalanes *Retirado
20	David y Goliat	Antoni Llena	1992	Arte	Plaça dels Voluntaris

21	L'estel ferit	Rebecca Horn	1992	Arte Homenaje	Passeig Marítim
22	Monumento a José Antonio Primo de Rivera	Jordi Estrany, Jordi Puiggalí	1964	Homenaje	Av. Josep Tarradellas con Av. de Sarrià *Derribado
23	A Nicolau Maria Rubió i Tudurí	Xavier Corberó	1983	Homenaje	Plaça Gaudí
24	Dona i Ocell	Joan Miró	1983	Arte	Parc Joan Miró
25	A Josep Tarradellas	Xavier Corberó	1998	Homenaje	Av. Josep Tarradellas con Calle París
26	Farolas de la Avenida Gaudí	Pere Falçès	1906	Iluminación	Av. Gaudí
27	Columna olímpica	Andreu Alfaro	1992	Arte	Passeig Marítim
28	Agulla	Tom Carr	1988	Arte	Pl. Neptú
29	Capbussament	Juan Bordes	1992	Arte	Escullera del Poblenou
30	Gran avió d'helix blava	Josep Maria Riera Aragó	1990	Arte	Pl. Neptú
31	Tauro	Antoni Roselló	1992	Arte	Passeig Marítim
32	Evocació del treball	Eudald Serra	1961	Homenaje	Plaça Carles Buigas
33	Fuente de la Corporación Metropolitana	Xavier Corberó	1985	Fuente	Parc de l'Espanya industrial
34	Puerta Cementerio del Poblenou	Antonio Ginesi, Miquel Garriga i Roca	1819	Religión	Cementerio del Poblenou
35	Acuari	Antoni Roselló	1992	Arte	Passeig Marítim
36	A las víctimas de la epidemia de fiebre amarilla 1821	Leandre Albareda, Antonio Ginesi	1823	Homenaje	Cementerio del Poblenou
37	Fuente de la Corporación Metropolitana	Xavier Corberó	1985	Fuente	Carrer Torrent de l'Olla *Retirado
38	Pebetero Olímpico	Ramon Bigas, Pep Sant	1992	Olimpiadas	Estadio Olímpico de Montjuïc Lluís Companys
39	Les quatre barres de al senyera catalana	Ricardo Bofill	2009	Decoración	Hotel W
40	A los Europeístas	Federico Correa, Alfonso Milà, Enric Satué	1998	Homenaje	Plaza d'Europa
41	A Prat de la Riba	Andreu Alfaro	1999	Homenaje	Plaza Prat de la Riba
42	Segni del tempo 1996	Vittorio Amadio	1999	Arte	Museo F.CBarcelona

43	Al municipio	desconocido	1873	Fuente	Plaza Artós
45	Identidades (ecosistema)	Lluís Barba	2000	Arte	Museo F.CBarcelona
46	a Pio XII	Julià Riu i Serra	1961	Homenaje	Plaza Pius XII
47	Comunes de terme	Xavier Corberó	1988	Arte	Plaza John F. Kennedy
48	A Ildefons Cerdà	Manuel riera Clavillé	1959	Homenaje	Plaza Cerdà *Desaparecido
49	Sin título	Ellsworth Kelly	1987	Arte	Plaza General Moragues
50	A los inmolados durante el franquismo	Comissió de la Memòria Històrica	2006	Homenaje	Fossar de la Pedrera
51	Tòtem	Ellworth Kelly	1987	Arte	Parc de la Creueta del Coll
52	Cruz de Pedralbes	Lluís Bones Garí	1946	Religión	Plaza de la cruz de Pedralbes
53	A	Emili Armengol	2004	Arte	Calle Major de Can Caralleu
54	Fuente de la Corporación Metropolitana	Xavier Corberó	1985	Fuente	Santa Rosalia, 116 *Retirado
55	Fraternitat	Miquel Navarro	1992	Homenaje	Rambla Prim
56	Chimenea solitaria	José Antonio Martínez Lapeña, Elías Torres	2007	Arte	Recinto Fòrum
57	El largo viaje	Francesc Torres monsó	1992	Arte	Rambla Prim con Rambla Guipúscoa
58	Tall Irregular Progression	Sol LeWitt	2003	Homenaje	Av. Meridiana con Av. Río de Janeiro
59	Cruz de término de Llavallol	desconocido	1959	Religión	Camí de Can Llavallol
60	La República. Homenaje a Pi i Maragall	Josep Viladomat, Joan Pie, albert Viaplana, Helio Piñón, ricard Mercadé	1990	Homenaje	Plaza Lluçmajor *En restauración
61	Cruz de término de Collserola	Desconocido	1959	Religión	Camí Vell de Santa Creu d'Olorda
62	L'Obelisc de Bon PAstor. Monolito de la plaza de la concòrdia	Alfredo Fraile, Antonio Moreno, Orio Bohigas, Josep Maretorell	1992	Decoración	Calle Llinars del Vallès con Carrer
63	Mediana escultórica	Agustí Roqué	1989	Arte	Av. Río de Janeiro
64	Torre Favència	Antio Roselló, Bernardo Sola, Josep Maria Julià	1986	Decoración	Vía Júlia con Via Favència
65	Mesura	Willy Müller	1992	Decoración	Recinto Mercabarna

3.1.2 La arquitectura: Barcelona - España - Europa

A continuación, se presenta una lista de los edificios más altos de Barcelona, España y Europa; en orden descendente de altura. Este listado, pertenece a la hoja de cálculo más completa que permite ordenar no solo por altura, sino por año, lugar de construcción, arquitecto y tipología. Además, los nombres que aquí aparecen subrayados corresponden a hipervínculos que enlazan con información externa, sobre la edificación, el arquitecto o motivo de construcción, entre otros.

Listado de edificaciones remarcables por su altura Barcelona - España - Europa DSU							
	Nombre	Uso	Altura	Pisos	Año	Arquitecto	Ciudad
1	Federation Towers	Mixto	374	95	2015	Schweger Associated	Moscow
2	Frensehturn Berlin	Antena	368		1969	Hermann Henselmann	Berlin
3	Mercury city tower	Residencial / Oficinas	339	137	2013	Frank Williams & Associates	Moscow
4	Stalnaya Vershina (Eurasia)	Mixto	309	67	2015	Swanke Hayden Connell	Moscow
5	Shard London Bridge	Mixto	309	95	2012	Renzo Piano	London
6	Город Столиц (capitol cities)	Mixto	301	76	2010	NBBJ	Moscow
7	Commerzbank Tower	Oficinas	300	65	1997	Norman Foster	Frankfurt
8	Torre de Collserola	Antena	288	13	1991	Norman Foster	Barcelona
9	Diamond of Istanbul	Mixto	270	53	2013	Dome Architecture	Istambul
10	Naberezhnaya tower C	Oficinas	268	61	2007	RTKL	Moscow
11	Istanbul Sapphire	mixto	261	54	2011	Tabanlıoğlu Mimarlık	Istambul
12	Messeturm	Oficinas	256	64	1990	Helmut Jahn	Frankfurt
13	Torre Foster	Oficinas	250	49	2008	Norman Foster	Madrid
14	Torre Cristal	Oficinas	249	52	2008	César Pelli	Madrid
15	Maintower	Antena	240	56	1999	Schweger	Frankfurt
16	Torre PWC	Oficinas / Hotel	236	52	2008	Carlos Rubio Carvajal	Madrid
17	One Canada Square	Oficinas	235	55	1991	Richard Seiferd	London
18	First Tower	Oficinas	231	49	2011	Kohn Pedersen Fox, SRA Architectes	Paris
19	Heron Tower	Oficinas	230	202	2010	Kohn Pedersen Fox	London
20	Torre Espacio	Oficinas	230	57	2007	Henry N. Cobb	Madrid
21	Tour Montparnasse	Oficinas	210	59	1972	Saubot, Beaudouin, Cassan, de Marien	Paris
22	Warsaw Trade Tower	Oficinas / Comercial	208	43	1999	WWA Architekti	Warszawa (Varsovia)
23	Torre In Templo	Hotel	200	47	2015	Pérez-Guerras	Benidorm
24	Tower 185	Oficinas	200	55	2011	Christoph Mäckler	Frankfurt
25	8 Canada Square	Oficinas	200	42	2002	Norman Foster	London

26	<u>Turning Torso</u>	Mixto	190	54	2005	<u>Santiago Calatrava</u>	Malmö
27	<u>Tour Gan</u>	Oficinas	187	44	1974	Harrison & Abramovitz	Paris
28	<u>Trianon</u>	Oficinas	186	47	1993	Novotny Mähner	Frankfurt
29	<u>Tour Granite</u>	Oficinas	184	35	2008	Christian de Portzamparc	Paris
30	<u>Tour Areva</u>	Oficinas	184	44	1974	Roger Saubot, Francois Jullien	Paris
31	<u>Tower 42</u>	Comercial	183	47	1971	Richard Seiferd	London
32	<u>Torre Cajasol</u>	Oficinas	180	37	2015	<u>César Pelli</u>	Sevilla
34	<u>Cosmopolitan Twarda 2/4</u>	Residencial	180	44	2013	Helmut Jahn	Warszawa (Varsovia)
35	<u>Opernturm</u>	Oficinas	170	43	2009	Chroph Mäckler	Frankfurt
36	<u>Tur du Crédit Lyonnais</u>	Oficinas	165	45	1977	<u>Christian de Portzamparc</u>	Lyon
37	Westernd Gate	Oficinas / Estación	159	47	1976	Siegfried Hoyer	Frankfurt
38	<u>Beetham Tower</u>	mixto	157	47	2006	Ian Simpson	Manchester
39	<u>Torre Picasso</u>	Oficinas	157	47	1988	Minoru Yamasaki	Madrid
40	Torre Mapfre	Oficinas	154	43	1992	Iñigo Ortiz y Enrique León	Barcelona
41	25 Bank Street	Oficinas	153	46	2003	<u>César Pelli</u>	London
42	<u>Bank Street</u>	Oficinas	153	33	2003	<u>César Pelli</u>	London
43	<u>Rembrandttoren</u>	Oficinas	150	35	1994	Peter de Clercq Zubli	Amsterdam
45	Tour de Midi / Zuidertoren	Gubernamental	148	38	1967	Michel Jaspers	Brussel
46		Oficinas	146	35	2012	<u>César Pelli</u>	Milan
47	Torre Agbar	Oficinas	145	34	2004	Jean Nouvel	Barcelona
48	<u>Tour Pleyel</u>	Oficinas	143	38	1973	Folliasson, Favatier	Paris
49	<u>Torre Madrid</u>	Oficinas / Residencial	142	34	1957	<u>Julián Otamendi</u>	Madrid
50	<u>Mirador del Mediterráneo</u>	Residencial	123	32	2006	Julio Pérez Gegundez	Benidorm
51	<u>Torres de Santa Cruz 2</u>	Residencial	120	35	2006	Julián Valladaris	Santa Cruz de Tenerife
52	<u>Torres de Santa Cruz 1</u>	Residencial	120	35	2004	Julián Valladaris	Santa Cruz de Tenerife
53	<u>Torre Levante</u>	Residencial	120	35	1985	Carlos Gilardi	Benidorm
54	<u>Torre Costa Rica</u>	Oficinas / Residencial	119	31	1975	José Antonio Franco Taboada	La Coruña
55	<u>Torre de la Rosaleda</u>	Mixto	117	30	2009	Juan Francisco Álvarez	Ponferrada
56	<u>Edificio España</u>	Mixto	117		1953	<u>Julián Otamendi</u>	Madrid
57	Habitat Sky	Hotel	116	34	2007	<u>Dominique Perrault</u>	Barcelona
58	<u>Torres Colón</u>	Oficinas	116	23	1976	<u>Antonio Lamela</u>	Madrid
59	Hotel Porta Fira	Hotel	113	28	2010	<u>Toyoo Ito</u>	Hospitalet del Llobregat
60	Torre Diagonal Zero Zero	Oficinas	110	24	2009	Josep Anglada	Barcelona

61	<u>Edificio Colón</u>	Oficinas	110	28	1970	Anglada, Gelabert y Riba	Barcelona
62	<u>Torre Werfen</u>	Oficinas	107	25	2008	Helio Piñón y Nicanor García	Hospitalet del Llobregat
63	Renaissance	Hotel	105	26	2011	Jean Nouvele	Hospitalet del Llobregat
64	<u>25 Canada Square</u>	Oficinas	105	18	2001	<u>Norman Foster</u>	London
65	<u>Hotel Cubics 1</u>	hotel	90	25	2009	Eduardo Soto de Moura	Santa Coloma
67	<u>Torre Millenium</u>	Oficinas	90	23	2002	Enric Batlle i Joan Roig	Sabadell
68	Illa de la Ilum	Residencial	88	26	2005	Lluís Clotet, Ignacio Paricio	Barcelona
69	La Caixa 1	Oficinas	85	26	1974	Francisco Mitjans, Jose Antonio Coderch	Barcelona
70	Banco Atlántico	Oficinas	83	23	1970	Francesc Mitjans i Miró	Barcelona
71	Torre Macià	Oficinas	82	20	1978	Desc.	Barcelona
72	Edificio Grupo Godó	Oficinas	82	24	1970	Josep Anglada	Barcelona
73	Gran Hotel Torre Catalunya	Hotel	80	28	1997	Josep Anglada	Barcelona
74	<u>Torre Urquinaona</u>	Oficinas	70	22	1975	Antoni Bonet Castellana	Barcelona

*La hoja de cálculo completa en formato Excel, junto con imágenes pertenecientes a los edificios en cuestión, los encontrará en el DVD adjunto a este trabajo.

5. LA PIEZA ESCULTÓRICA

Instalación de carácter escultórico formada por 10.000 cubos de 5 colores y tamaños diferentes. La resolución compositiva y su distribución en el espacio es abierta, cambiante y permeable a todo aquél que lo desee. Cada montaje es diferente, pero parte de una metodología concreta; así como de un seguido de instrucciones determinadas.

Cada construcción consta de dos etapas:

La primera etapa o Montaje; es realizada por 5 participantes acompañados por el autor. Cada uno de éstos es identificado con un color -Negro, Gris Oscuro, Gris Medio, Gris Claro y Blanco-. Todos los participantes disponen del mismo volumen de cubos³⁵. El primer participante decide las condiciones geográficas de la ciudad e idea y construye una ciudad con capacidad para 200.000 habitantes. El primer participante presenta el modelo de ciudad al segundo participante. El segundo participante tras analizar la actuación del primero, debe colocar sus cubos y puede efectuar cualquier modificación a la ciudad actual, con capacidad para 400.000 habitantes. El segundo participante presenta el modelo de ciudad al tercero. El tercer participante tras analiza la actuación del primero y del segundo, debe colocar sus cubos y puede efectuar cualquier modificación a la ciudad actual, con capacidad para 600.000 habitantes. El tercer participante presenta el modelo de ciudad al cuarto. El cuarto, analiza la actuación del primero, del segundo y del tercero. Debe colocar sus cubos y puede efectuar cualquier modificación a la ciudad actual, con capacidad para 800.000 habitantes. El cuarto participante presenta el modelo de ciudad al quinto. Este, analiza la actuación del primero, del segundo, del tercero y del cuarto. Debe colocar sus cubos y puede efectuar cualquier modificación a la ciudad actual, con capacidad para 1.000.000 de habitantes. Cada participante dispone de una hora.

La segunda etapa es la que llamamos Continua o Fase abierta. Esta tiene una duración variable; empieza en el momento en el que la anterior termina y finaliza cuando la instalación es desmontada. Puede participar todo aquél que lo desee, cuando y como lo desee.

³⁵ Cada participante dispone de un color. Cada color tiene un número diferente de cubos, aún así dispone del mismo volumen total.

Presentamos una tabla en la que se contabiliza la cantidad de elementos físicos que articulan la totalidad de la instalación:

ELEMENTOS						
Tipología	Color	Cantidad y Tamaño (unidades, centímetros)				
		Muy Pequeño	Pequeño	Mediano	Grande	Muy Grande
Cubo	Negro	299	513	689	489	111
	Gris Oscuro	107	443	702	498	228
	Gris Medio	304	472	796	507	92
	Gris Claro	210	391	620	480	190
	Blanco	56	395	594	500	405
	TOTAL					10.091
		Unidades	Delgada	Ancha		
Cinta aislante*	Negro	3	600 cm	300 cm		
	Amarillo	1	300 cm	-		
	Rojo	1	300 cm	-		
	Azul	1	300 cm	-		
	TOTAL			1.800 cm		
		Unidades	Especificaciones			
Proyector	-	1	Entrada HDMI			
Altavoces	-	1	Estéreo			
Pantalla*	-	1	-			
Ordenador / Reproductor	-	1	Avi			

*Elementos de los que se dispone o se puede disponer. Su utilización varía dependiendo del formato expositivo y de las condiciones del espacio.

5. PLAN DE ACTUACIÓN DE DSU

Con motivo del 240º aniversario de la Escuela Superior de Arte y Diseño *Llotja*, Harley es invitado por Nora Ancarola (subdirectora de la institución) y Jordi Plana i Marquès (profesor de escultura) para participar en una exposición del 14 de abril al 18 de mayo en su sede en Ciutat de Balaguer (Sant Gervasi). Tras esta propuesta, Harley reúne a un equipo de 7 personas³⁶ para organizar y definir el Plan de actuación:

1) Definir la imagen del producto y montaje de la instalación

Semanas previas al montaje y durante este, se eligen a los participantes, el vestuario que usarán, se llevan a cabo unas fotos de estudio de los cubos (shooting 1), una editorial de moda (shooting 2), el rodaje de un spot publicitario y de los audiovisuales de la instalación.

2) Difusión y presentación del producto

Con el material registrado durante el Montaje, se articula un plan de difusión y presentación de producto. Se difunden una serie de imágenes de DSU con el hashtag #dispositivodesimulacionurbana³⁷; antes, durante y después de la presentación. El día 14 de abril se inaugura la instalación en *La Llotja*.

3) Dinamización del producto: Workshops y Barcelona Design Week

Durante la última semana en la que el DSU estuvo en *Llotja*; se organizaron dos Workshops con intención de dinamizar el producto. Se producen unas tertulias alrededor de la instalación en las que se plantean cuestiones urbanísticas de diversa índole. Una vez finalizados los workshops se hace pública la noticia de que DSU participará en Barcelona Design Week. Entre el 7 y el 12 de junio se desarrolla un microplan de difusión visual en las redes sociales. El 12 se celebra la presentación en el Fnac de l'Illa Diagonal.

³⁶ Se trata de los 5 responsables de departamento. En la página 77 se desglosa toda la información.

³⁷ [instagram.com/explore/tags/dispositivodesimulacionurbana](https://www.instagram.com/explore/tags/dispositivodesimulacionurbana)

5.1 Definir la imagen del producto y Montaje de la instalación

5.1.2 Imagen

Durante la cuarta semana de febrero, en el aula asignada por el Departament d'Escultura de la Facultat de Belles Arts para el desarrollo del TFG, organizamos una sesión de fotos (Shooting 1) en el que fotografiamos 100 cubos blancos y uno negro. Delimitamos entonces la línea estética aséptica de Dispositivo de Simulación Urbana. Un tipo de imagen neutra, con fondo blanco infinito, donde la rectitud y la organización refuerzan la idea de producto que buscamos.



38

³⁸ Imagen tomada durante el día 17/ 03 / 2015, vemos a Lucía (directora de Imagen) ajustando la cámara.



DISPOSITIVO DE SIMULACIÓN URBANA

HARLEY MARTÍNEZ ELVIRA MENDOZA LUCÍA SALVADOR INGRID POU BIEL BLANCAFORT CARLOTA MUNTADA

5.1.3 Participantes

Con la intención de potenciar al máximo la imagen de DSU, se creyó conveniente que en esta ocasión el montaje fuese realizado por modelos masculinos de la misma altura y complexión física que el autor. Para evitar la concepción prototípica, durante el casting, hicimos especial esfuerzo en encontrar 5 participantes con rasgos diferenciados; de ese modo, potenciábamos la diferencia, salvaguardando cierta coherencia.

No disponíamos de medios económicos, así que buscamos establecer algún tipo de colaboración con agencias del sector afincadas en Barcelona. Este es el mail-plantilla que Producción envió a 7 agencias:

Buenos días / Buenas tardes,

Soy la productora de Dispositivo de Simulación Urbana, un proyecto multidisciplinar del artista Harley Martínez (cuya obra ha sido expuesta recientemente en el MACBA, ha colaborado con la productora audiovisual CANADA, con Fundació BancSabadell y con el Museu del Disseny de Barcelona, entre otros)

Buscamos 5 chicos, de entre 18 y 25 años, que midan entre 1.80 y 2 metros , para formar parte de la próxima obra de Harley, que será presentada en La Llotja durante abril, en motivo de la celebración de su 240º aniversario.

Se trata de una editorial que será publicada en diversos medios de comunicación nacionales. En colaboración con Ingrid Pou, diseñadora de los bolsos de ISOMETRIC, colección ganadora de esta última 080. Además de la realización de un spot promocional de carácter artístico.

Se requiere a los participantes el día 07 / 04 por la tarde -casting y prueba de vestuario- y el 09 / 04 por la tarde -editorial y spot-. Rogamos pues, se nos confirme previamente por tal de facilitar la información de hora y lugar.

Nos gustaría poder contar con vuestra colaboración ya que creemos que [nombre de la agencia] se ajusta perfectamente al perfil que buscamos.

Quedo a la espera de su respuesta.

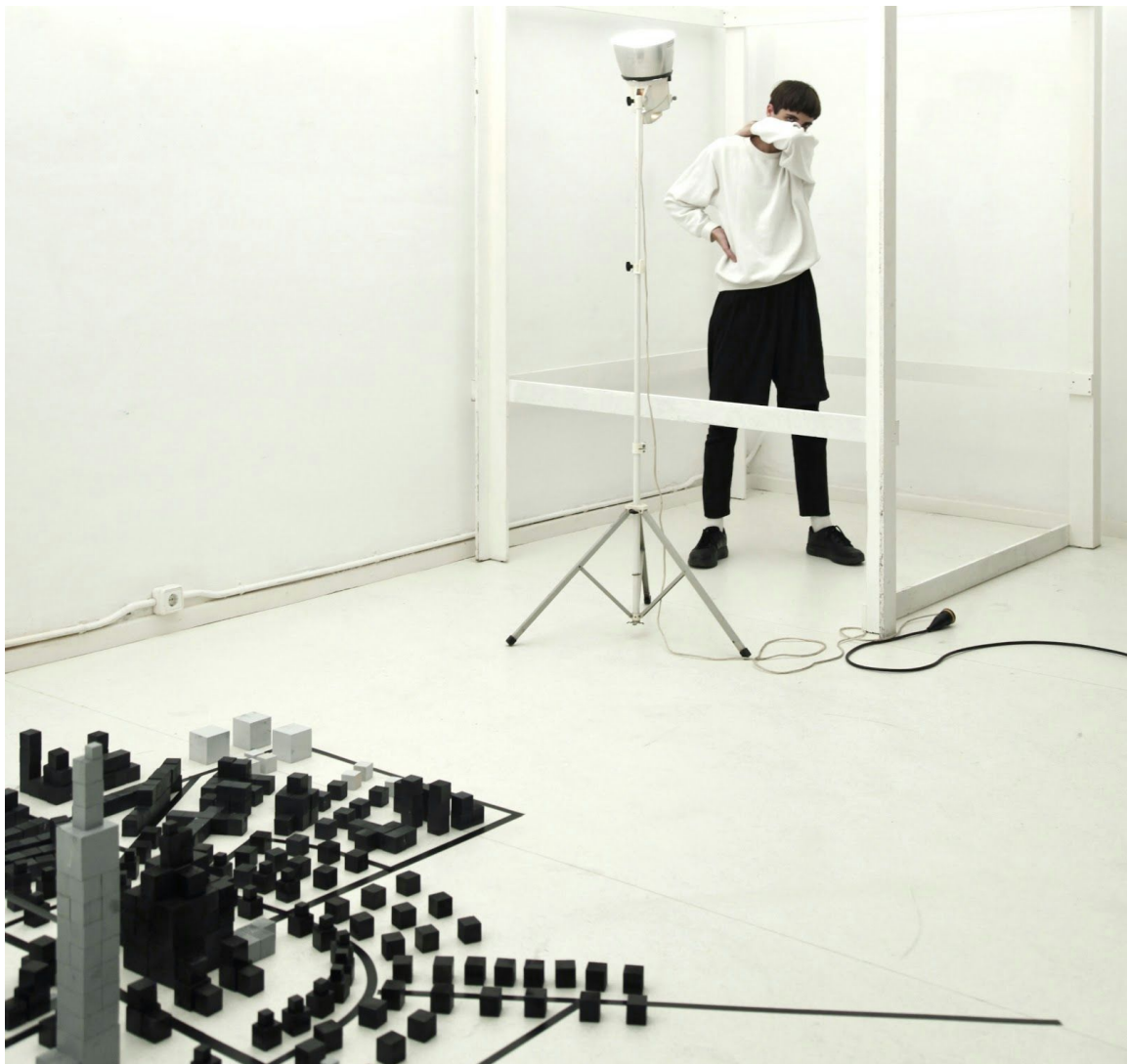
Cordialmente,

Elvira Mendoza
Producción DSU

Recibimos respuesta de 6 agencias y finalmente establecimos colaboración con **Role Models Management**, quién nos envió 4 de los 5 participantes que necesitábamos a cambio de 5 fotografías de estudio para cada modelo. El quinto participante fue Biel (Diseño de sonido, DSU) puesto que dispone de las características físicas que buscábamos.

5.1.4 Vestuario

Siendo consecuentes, el vestuario utilizado para la editorial de moda (Shooting 2), el Montaje, el Spot y las diversas imágenes de difusión; debía ser limpio, neutro y de marcada herencia minimalista. Junto con Ingrid Pou (diseñadora afincada en Barcelona, autora de los bolsos de la colección ISOMETRIC, ganadora de esta última edición de la 080³⁹) se delimita la dirección que seguirían los 8 estilismos utilizados: líneas definidas, blanco, negro, gris, tejidos elásticos y transpirables, patrones ergonómicos y calzado cómodo.

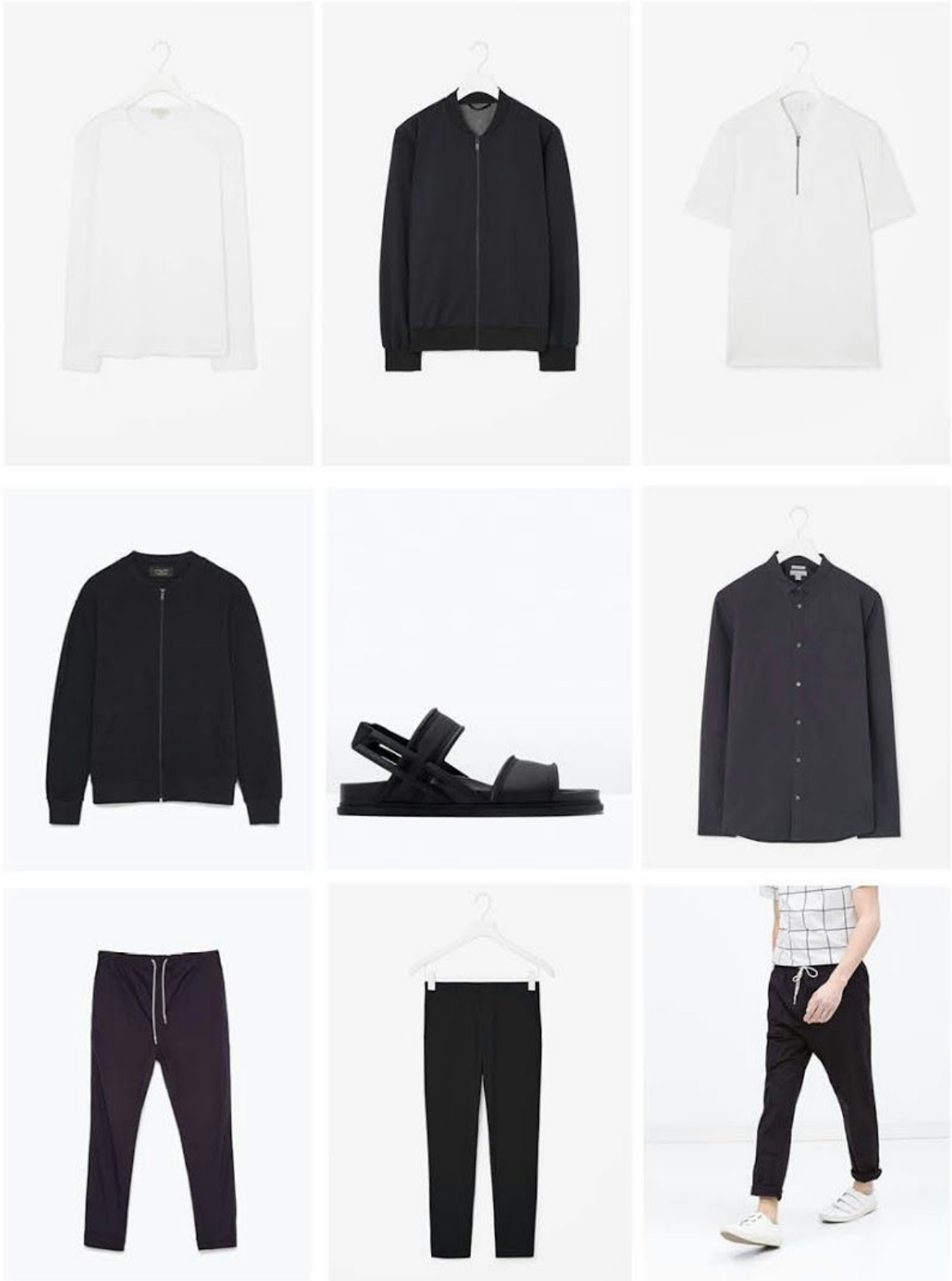


40

Vestuario compuesto por Adidas, COS, Decathlon, Dior, H&M, Hugo Boss, Levis, Nike, Prada, Top Man y Zara. Una vez utilizado, ha sido devuelto en perfectas condiciones. De ese modo, hemos podido contar con unos estilismos eclécticos, prácticos y de buena calidad; a coste cero.

³⁹ IT FASHION (2015)

⁴⁰ Biel, durante el shooting previo al montaje. Viste COS, Prada, Decathlon, H&M y Adidas.



⁴¹ COS, Hugo Boss, Prada, Zara, Decathlon y H&M

5.1.5 Montaje

Durante el día 9 de abril, se llevó a cabo el Montaje de la instalación con los participantes; al mismo tiempo se documentaba el montaje mediante un *timelapse*, se hacía una sesión de fotos (Shooting 2) y se rodaba el proceso de construcción para el Spot y los audiovisuales de la instalación. La organización y planificación de este día, queda reflejada en la página 66, dentro del capítulo Metodología de trabajo.

5.1.4.1 *Timelapse*

El proceso de construcción de la instalación de DSU, fue documentado mediante una cámara -con una óptica que autocorrije los angulares- situada a 4 metros del suelo, sobre un andamio montado para la ocasión. Esta, conectada a un ordenador, tomaba una fotografía de la instalación cada 15 segundos. Con las 1732 fotografías realizadas, se ha hecho un *timelapse* en el que se ve todo el proceso constructivo de los 5 participantes, en un video de 1,53 minutos.

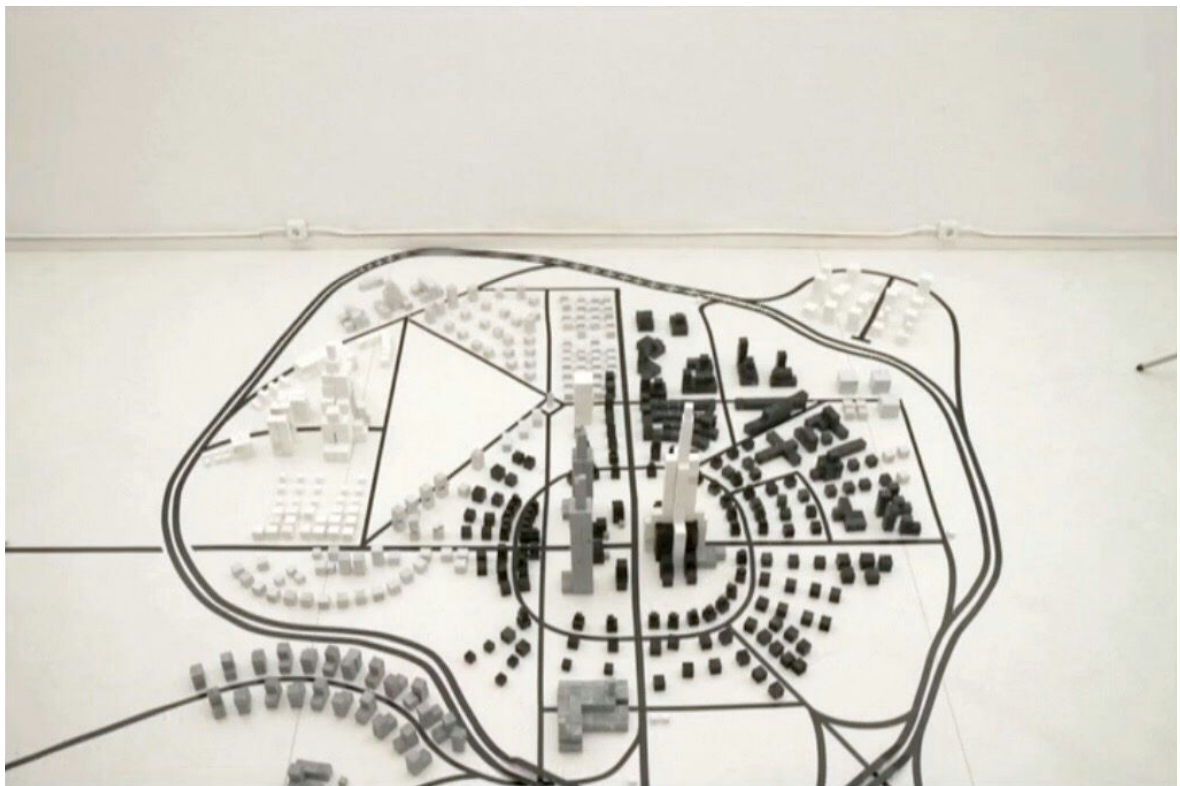
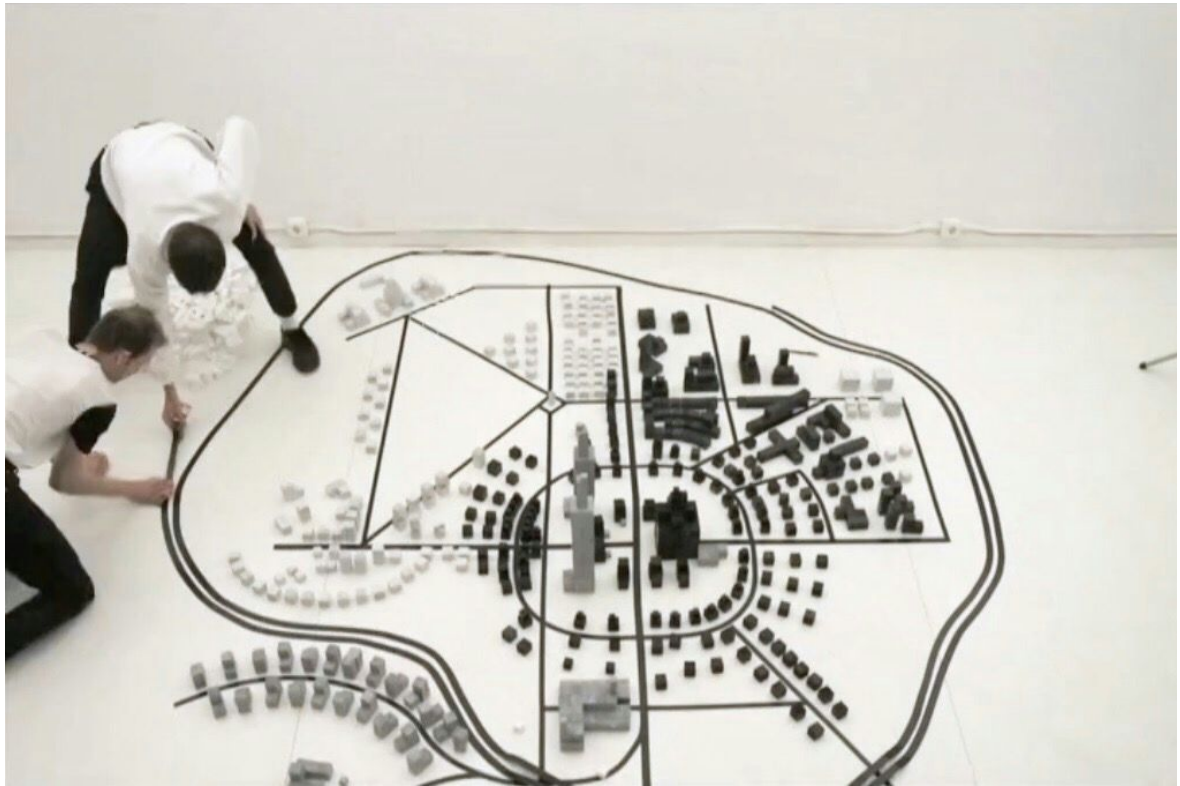
El vídeo puede verse en internet en el siguiente enlace: vimeo.com/127321208

Encontrará el vídeo en el DVD adjunto a este trabajo.



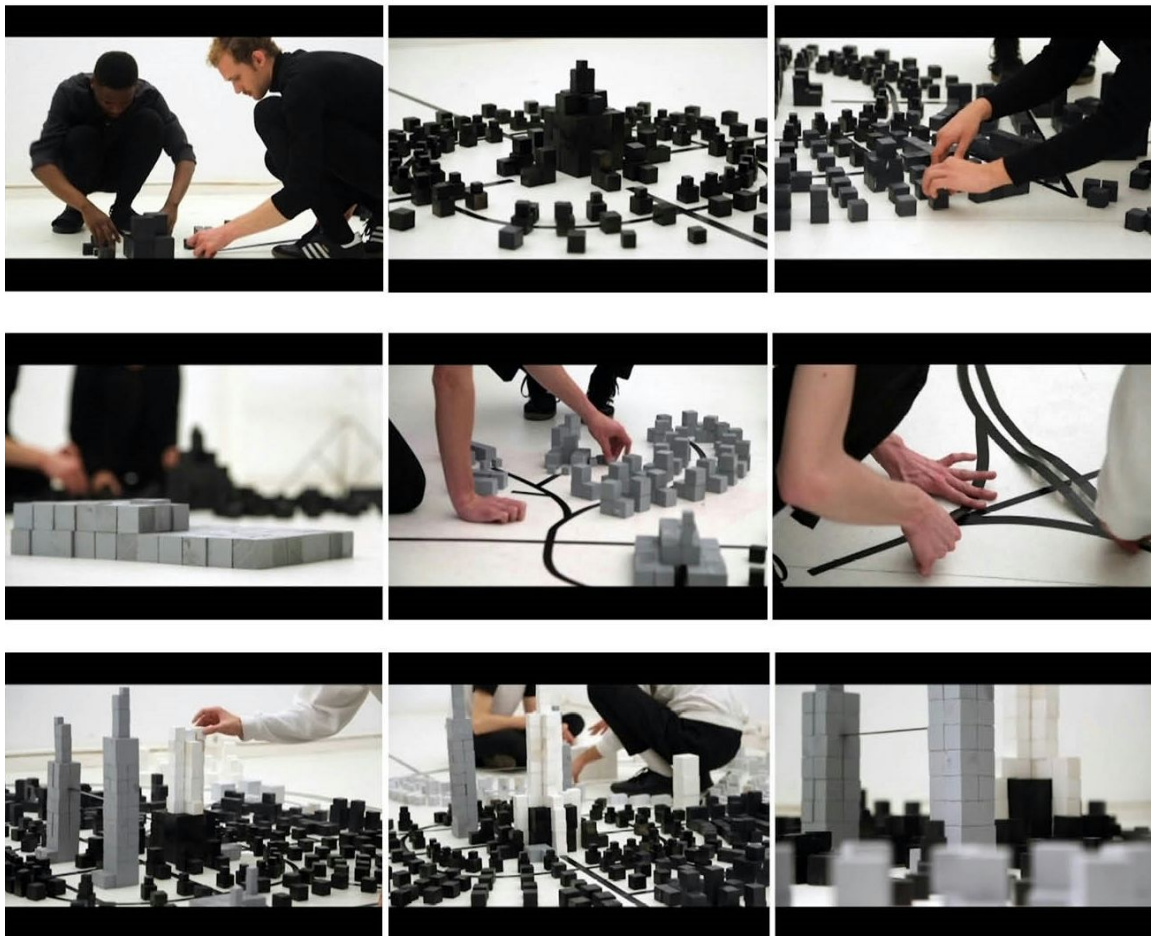






5.1.4.2 Rodaje: Spot y Audiovisuales

Durante la actuación de los participantes, se realizó un rodaje de todo el proceso de construcción. Para ello, se utilizó una Canon Eos 5D Mark III y un Slider con ruedas articulables; para poder hacer planos con movimiento horizontal de 1 metro y travellings de recorrido circular o lineal a ras de suelo. Utilizando un profundidad de campo muy corta, obtuvimos planos muy plásticos de detalles del proceso que no podían apreciarse en el *timelapse*. La postproducción de este material, se realizó durante los días 10 y 11 de abril. Porque el día 13 se debían instalar de los visuales y el 14 se celebraba la presentación e inauguración de DSU en Llotja. Al trabajar con un espacio de tiempo tan reducido, la correcta gestión y organización de todos fue de especial importancia. El sonido del Spot y el de los audiovisuales, fue realizado durante la semana previa a la construcción. El montaje de los vídeos se hizo sobre el sonido (y no al revés, como es habitual). Ésto nos permitió reducir al máximo el tiempo de postproducción y tener listo el Spot (de 40 segundos) para su lanzamiento el domingo 12 y los audiovisuales (de 9,20 minutos) para su instalación el día previsto.

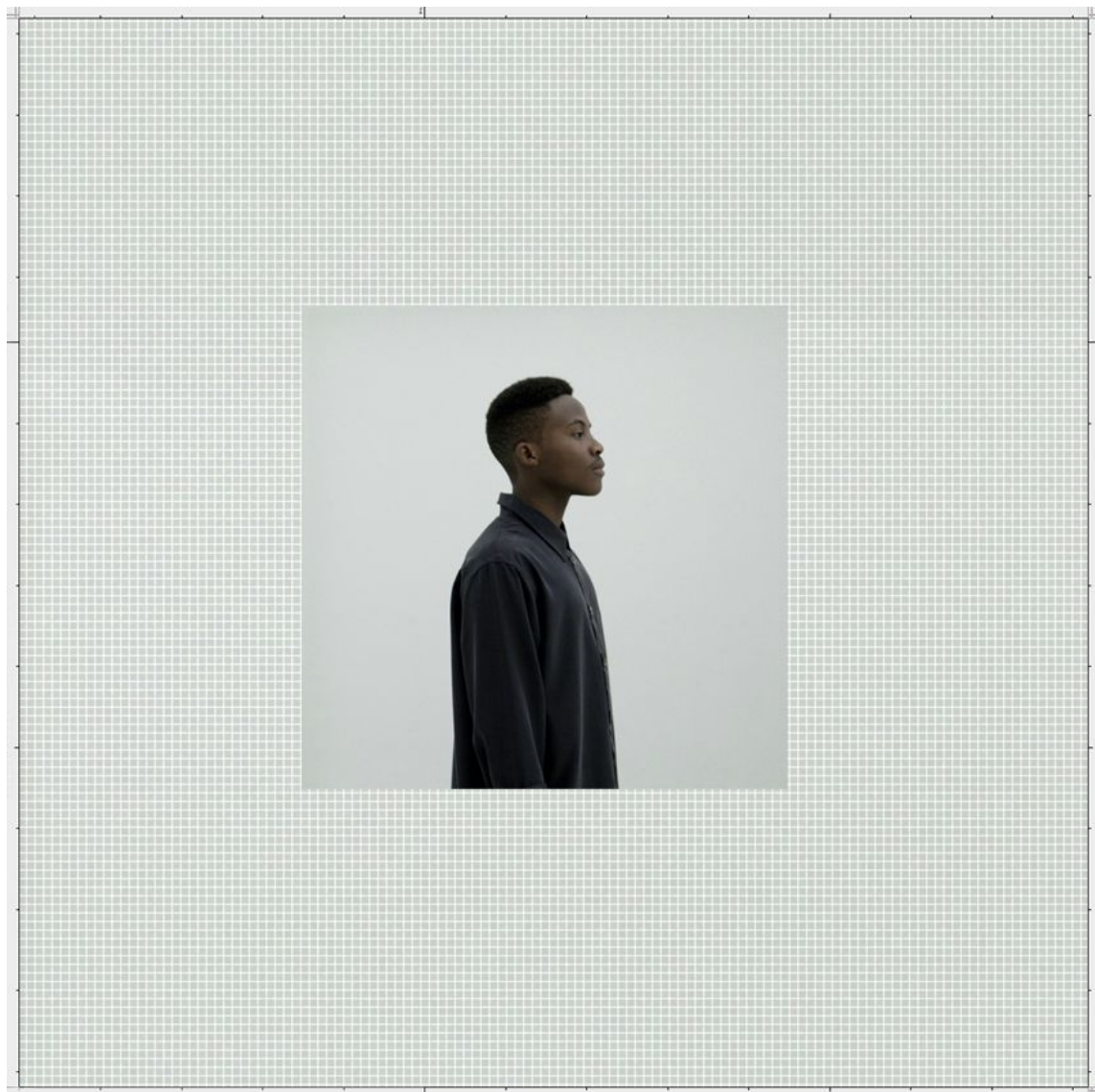


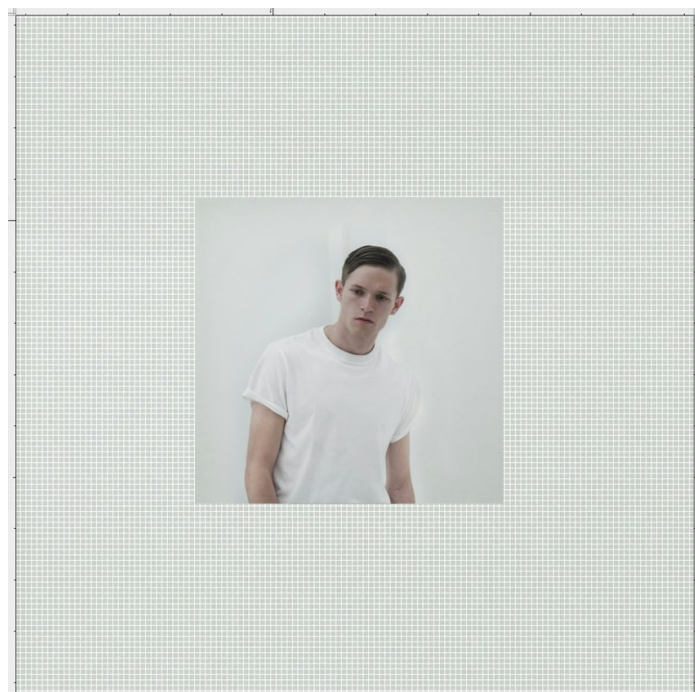
El spot puede verse en internet con el siguiente enlace: vimeo.com/125494164

Encontrará el Spot en el DVD adjunto a este trabajo.

5.1.4.3 Editorial

Con intención de dinamizar el proyecto y abarcar múltiples formatos de difusión; se realizó un editorial de moda paralelamente al montaje. Este, no guarda relación conceptual con la instalación; se trata entonces de una estrategia de difusión para dirigirse a un público más amplio, que no guarda relación con el arte, sino con el diseño en general. Para dirigirnos a este tipo de público, que consume mediante diferentes formatos digitales, creamos un producto meramente visual, muy simple y con alusión a programas de edición y de diseño gráfico.





5.2 Difusión y presentación del producto

Algo no es producto si no hay quien lo consuma. El consumo, puede producirse bajo dos circunstancias: por casualidad o por voluntad o necesidad del consumidor -sea este consciente o no-. Preguntarse sobre la primera, resulta llamativamente absurdo; en primer lugar, porque no es del todo cierto que el consumo pueda producirse por casualidad; y en segundo lugar, porque toda decisión viene marcada por un pensamiento preexistente que probablemente sea ajeno. Pero preguntarse sobre la segunda, sobre la voluntad o necesidad del consumidor, resulta llamativamente frustrante. El arte, a diferencia del diseño de producto, no es consecuencia directa a necesidad alguna. Entonces, ¿cómo orientar la estrategia de promoción de un producto artístico?

La mercadotecnia más capitalista ha solucionado esta cuestión con una respuesta tajante: Creando dicha necesidad. Pero honestamente, se trata de algo que dista de nuestro alcance. Lo que sí podemos hacer, es realizar un estudio de mercado e identificar cuál es el target de nuestro producto, qué tipo de público está acostumbrado a este tipo de consumo “cultural-artístico”; qué consume, cuando lo consume y cómo lo hace.

En la ciudad de Barcelona, donde el *hipsterismo*⁴² corre a sus anchas por calles y avenidas, los jóvenes que acuden a eventos de carácter cultural-artístico -ocio disfrazado de arte-; son más que abundantes. No están extremadamente interesados en la trascendencia y/o coherencia del mensaje en cuestión -aunque estén convencidos de lo contrario-; y son fácilmente impresionables si se les da cerveza gratis. Cada semana, hay un promedio de 40 inauguraciones y/o presentaciones⁴³ de este talante. Entonces, el consumo o no de un producto -en formato inauguración-exposición- recae en la estrategia de difusión que se desarrolle. Plantear una buena estrategia de difusión es crucial en este punto. No se trata de hacer circular un cartel o un flyer con una foto llamativa y letras en mayúscula con toda la información. Hoy en día, inmersos como estamos en un mundo en el que todo son inputs y estímulos visuales, una estrategia es efectiva si se desarrolla correctamente; de forma paulatina y minuciosamente estudiada. El proceso de actuación para la difusión y presentación de DSU está dividido en cuatro puntos:

- 1) **El *workinprogress***
- 2) **La expectativa**
- 3) **La definición del producto**
- 4) **La resaca**

⁴² “El hipsterismo convierte elementos auténticos de todos los movimientos alternativos de la posguerra —beatnik, hippie, punk y grunge— en fetiches, se inspira en el acervo cultural de aquellas etnias que aún no han sido asimiladas y lo regurgita con un guiño nada auténtico” LORENZEN (2007)

⁴³ Datos extraídos de un estudio preliminar de la guía de ocio y entretenimiento TimeOut.

5.2.1 El *#workinprogress*

En la jerga de las redes sociales, *#workinprogress* viene a decir “estoy haciendo algo”. Durante el proceso de realización de la pieza escultórica (comprar la madera, cortarla, lijarla y pintarla), entre agosto y diciembre de 2014, se postearon en las cuentas personales de Harley -Instagram (con 388 seguidores) y Facebook (con 677 amigos) multitud de imágenes con el hashtag *#workinprogres*, que mostraban el proceso construcción de algo no definido. En concreto fueron 20, una por semana. De ese modo, de forma sutil y constante, se fue configurando un cúmulo de imágenes que relacionaba al autor con los cubos de algún u otro modo.

En diciembre, con 1500 cubos y la ayuda de 5 compañeros de carrera⁴⁴ se realizó el primer montaje en la Sala Àngel Ferrant de la Facultat de Belles Arts. El proceso de construcción fue grabado con un iPad y se posteo conjuntamente con varias fotografías del montaje y de la instalación, bajo el título ‘SIMULACIÓN’. Fue un éxito.

Durante enero Harley viajó a Madrid y a París presentado El Milagro, proyecto audiovisual sobre la arquitectura del Desarrollismo, realizado gracias a la beca de creación Sala d’Art Jove de Catalunya. Durante estas presentaciones, esbozó la existencia de Dispositivo de Simulación Urbana.

En febrero, tras la propuesta de llevar a cabo en abril la instalación en Llotja, se acota el proyecto y delimita su programa. Se define el equipo y empieza a organizarse una metodología de trabajo. Estas reuniones también son posteadas con el hashtag *#workinprogress*, pero esta vez bajo el título “Dispositivo de Simulación Urbana” y compartidas por todos los miembros del equipo.

⁴⁴ Annachiara Ramalho, Elvira Mendoza, Carlota Muntada, Guye Sancho y Lucía Salvador.

5.2.2 La expectación

Durante las dos primeras semanas de abril, coincidiendo con el casting, el Montaje, el Shooting 2 y el rodaje del Spot y de los audiovisuales; se llevó a cabo una estrategia más agresiva que la anterior. Buscábamos potenciar la dimensión multidisciplinar de DSU, al mismo tiempo que construíamos expectativa a su alrededor. Se creó el evento en Facebook con imagen e información

The image shows a screenshot of a Facebook event page. The event is titled "Dispositivo de Simulación Urbana" and is scheduled for Tuesday, April 14, from 19:00 to 21:00. The location is Carrer Ciutat de Balaguer 17, Barcelona. The event is public and organized by Harley Martínez. The description mentions the 240th anniversary of La Llotja and the event's focus on multidisciplinary analysis of the city and its sound representation. The event details include "Cubos, electrónica y gente vestida de negro". The page shows 253 attendees, 22 potential attendees, and 63 invitees. A grid of 10 profile pictures of attendees is visible.

Se invitó a un total de 338 personas de forma escalonada. Primero, con una configuración de privacidad que solo dejaba ver el evento si se te invitaba; se invitó a los miembros del equipo, los participantes y aquellas personas más allegadas. Cuando tuvimos confirmación de 30 personas, cambiamos la configuración del evento y lo convertimos en público. Entonces, al invitar a más personas; estas recibían un evento con 30 personas confirmadas en lugar de 0. Aunque esto parezca un detalle minúsculo, potenció la participación. De los 338 invitados, asistieron 253; esto nos da un *feedback* positivo del 74.85%.

A lo largo del día de montaje, Biel musicalizó el proceso con sesiones de electrónica ambiental, con intención de dinamizar⁴⁵ la jornada. La electrónica tiene dos tipologías diferenciadas: la Fluctuación y la Construcción. Esta última, nos es de especial interés por el marcado poder rítmico que posee; facilitando los procesos de trabajo y creando un ambiente festivo y relajado. Por la misma razón, instalamos un proyector conectado al ordenador de producción. Desde ahí, podía proyectarse cualquier video de internet. Ésto, que no guarda relación con la realización del trabajo del montaje o del shooting, sino más bien para amenizar las pausas del equipo; sirvió para que, de forma independiente, se realizaran fotografías y vídeos que fueron difundidas con el siguiente texto:

“En el montaje de #dispositivodemisulacionurbana”



46

Dentro de la escena electrónica barcelonesa, Biel tiene una trayectoria temprana pero coherente. Ha musicalizado diferentes proyectos artísticos, pincha en multitud de eventos sociales, ha producido canciones que han sonado, por ejemplo, en Radio 3 y, recientemente, ha sido fichado por Modern Obscure Music, con quienes sacará EP a finales de verano. Ha protagonizado anuncios (Coca cola, Sony, SFR) y ha sido la imagen de varios videoclips de la productora CANADA, del que destacamos, "Your Brain Is Made Of Candy" de MOURN (con 143.728 reproducciones⁴⁷). Por ese motivo, aprovechar la repercusión que podía generar la imagen de Biel ha sido uno de los ejes principales durante este proceso.

⁴⁵ La utilización del verbo “dinamizar” no es, para nada, arbitraria. Por un lado hace referencia a la amenización de la jornada; y por otro lado, sirve para crear expectativa alrededor de DSU.

⁴⁶ Imagen de Biel durante el día de montaje.

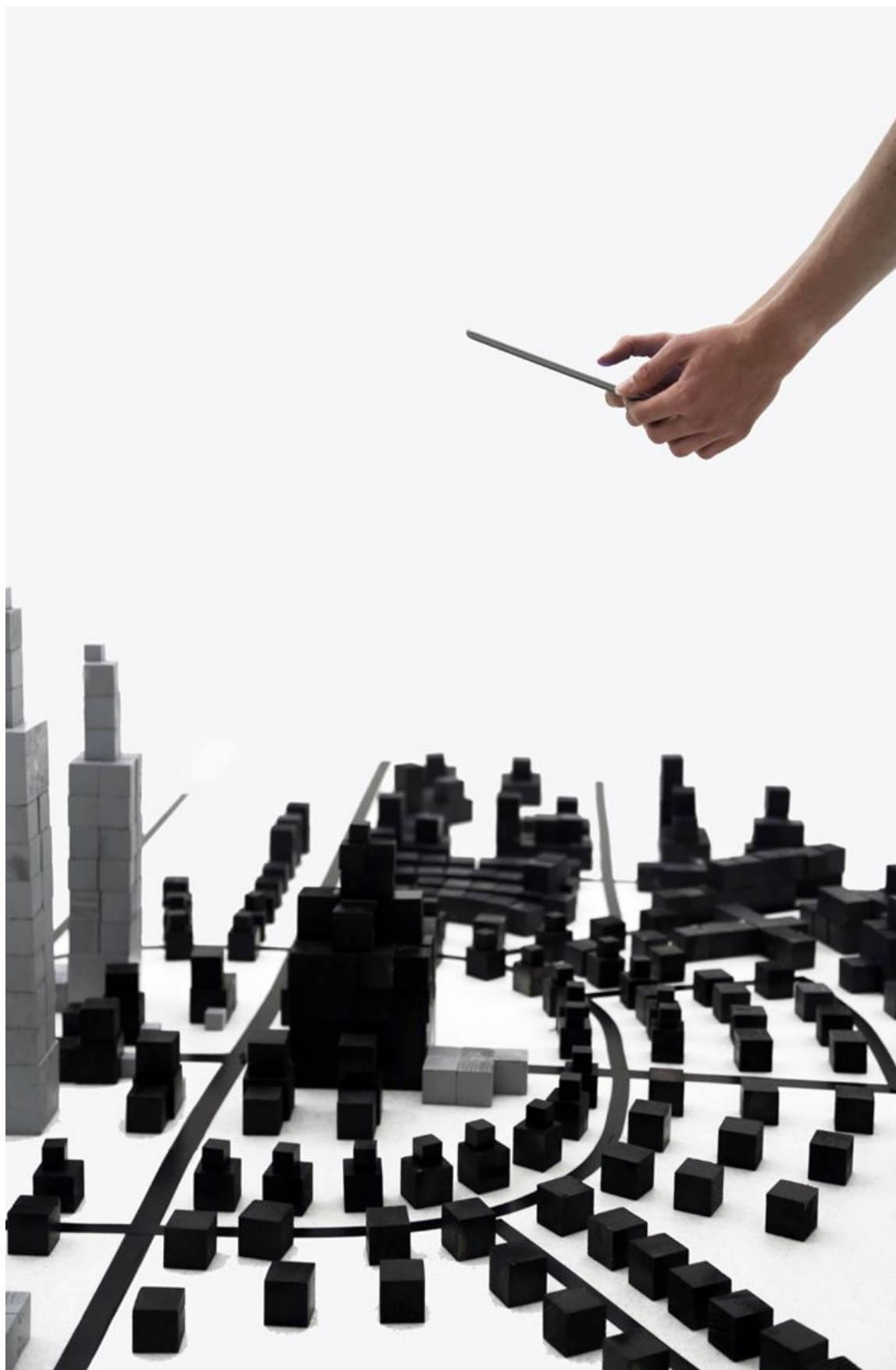
⁴⁷ Datos extraídos de Youtube y Vimeo a fecha de 08 / 06 / 2015

Una vez finalizado el proceso de construcción de cada participante, se les pedía que hicieran una serie de fotografías a la instalación con un iPad (como puede verse en la página derecha). Así, en coherencia con la visión subjetiva de cada uno, obtuvimos imágenes que, documentaban el proceso desde múltiples puntos de vista y, permitían que los participantes tuviesen material visual para difundir durante la jornada. Por otro lado, empezamos a compartir, en el evento de Facebook, imágenes de los participantes “entre bambalinas” realizadas durante la jornada . En Facebook, cuando alguien marca ‘asistiré’ en un evento, queda automáticamente suscrito a toda la actividad que se produce en este. Por lo tanto, cada vez que posteábamos algo, Facebook enviaba una notificación automática a todos los invitados. Utilizamos esto como recordatorio durante la semana y para levantar expectativa.



48

⁴⁸ Imagen postada en el evento de Facebook durante el día de montaje.





⁴⁹ Algunas de las imágenes posteadas durante el montaje en Facebook, Instagram y Twitter.

5.2.3. El *feedback* social

Esta fase del plan de actuación, ocupa un periodo muy breve de tiempo: 4 días. Pero aunque se trate de un espacio de tiempo tan corto, es crucial para el correcto desarrollo y éxito del Plan de actuación.

Durante el 10 y el 11 de abril-, mientras estábamos inmersos en la postproducción del material videográfico (pág. 66), ningún participante o miembro del equipo posteó nada sobre DSU. Pero eso no significa que no hubiese movimiento en las redes. Mientras el número de asistentes al evento subía, contábamos con la colaboración de 26 personas -ajenas al proyecto- que postearon información sobre DSU. Cada una de estas personas -residentes en Barcelona y con una facilidad para las relaciones sociales destacable- sabía qué debía compartir y cuando debía hacerlo. De ese modo, durante las 12.00h y la 01.00h de los días 11 y 12 de abril, se compartió a cada hora en punto, algo relacionado con Dispositivo de Simulación Urbana. Esta estrategia, requirió de una acotada organización que se desglosa en la página siguiente.

El domingo 12 de abril, compartimos el Spot a las 21.00h. Durante las siguientes 3 horas, se registraron 116 reproducciones, lo cual confirma que la franja horaria elegida fue la correcta. El lunes 13 y el martes 14 no posteamos información nueva. Nuestra actividad se centró en hacer mover información ya existente.

Esto puede hacerse de dos modos: 'Compartir' o comentar y generar diálogo bajo un post existente. De ese modo, el post en cuestión no desaparece de Inicio; y continúa apareciendo como actualidad en Facebook. Si hubiésemos subido información nueva, el resultado sería un cúmulo de imágenes sin *feedback*. Mediante la estrategia utilizada, el material visual generado es acumulativo. Creando cadenas de diálogo, podemos maximizar el número de posibles consumidores que reciben la información; y evitamos dar una imagen de *spam*.⁵⁰



⁵⁰ En la imagen puede verse el feedback obtenido en Facebook.

11 / 04 / 2015														
Nombre	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	01
Montse	x													
Pau		x												
Marta H.			x											
Claudia				x										
Joan					x									
Nikky						x								
Michael							x							
Pol								x						
Cristina									x					
Roser										x				
Roger											x			
Marta P.												x		
Judith													x	
Lucas														x
12 / 04 / 2015														
Paula	x													
Ikram		x												
Anna D.			x											
Anna M.				x										
Pablo					x									
María L.						x								
Angy							x							
David								x						
Carmen									x					
Helena										x				
Roberto											x			
María J.												x		
Adrià													x	
Carlo														x

5.2.4. La resaca

Toda gran fiesta viene seguida de una resaca. Nuestro objetivo, en este sentido, fue intentar hacerla lo más llevadera posible. Pensando ya en ésto, la estrategia fue la siguiente:

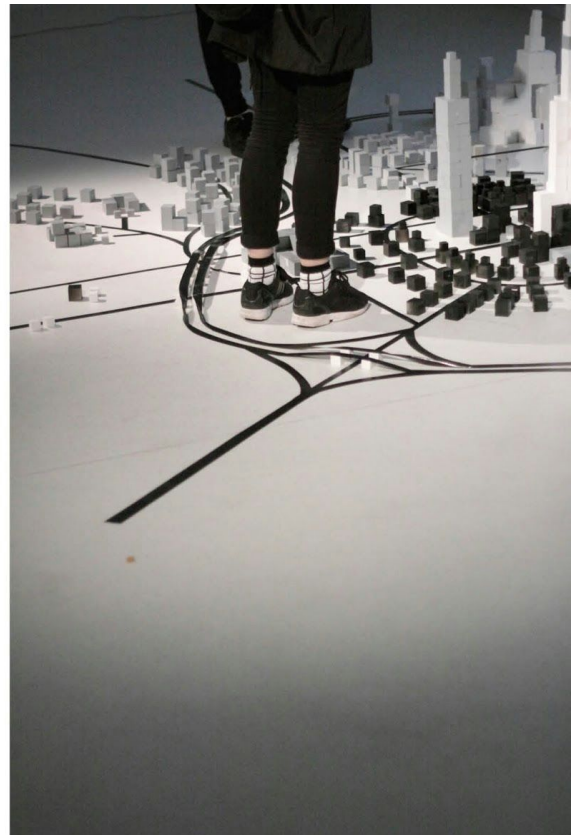
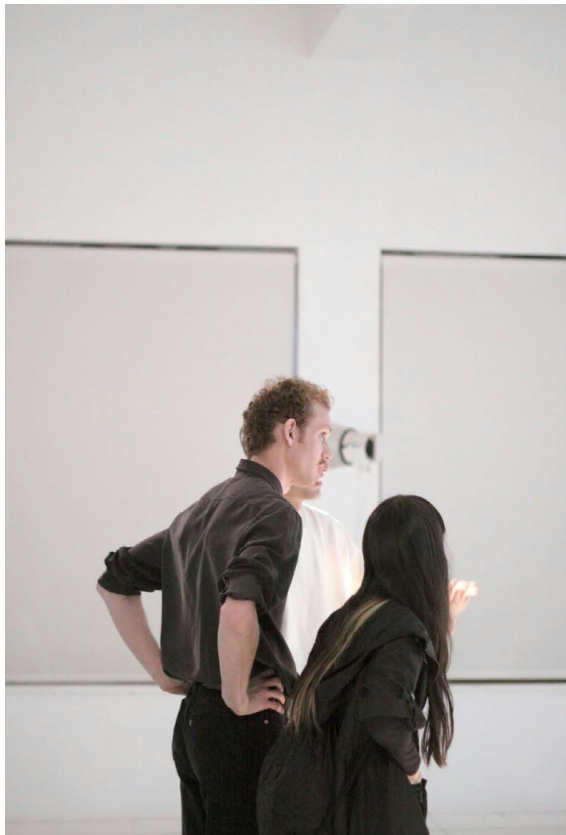
Fueron invitados a la inauguración múltiples fotógrafos, periodistas y editores de revistas de carácter amateur y profesional. Durante el evento, se les facilitó una hoja de sala -pensada explícitamente para ellos- en la que podían encontrar toda la información necesaria sobre el proyecto escultórico -en castellano y catalán-. De ese modo, si decidían hacer difusión de la inauguración, el trabajo de redacción ya lo tenían hecho. Por si eso fuese poco, para facilitarles aún más el trabajo, podían encontrar fácilmente el texto digitalizado en internet; así no tendrían, ni tan solo, que teclear nada. Puede encontrar este documento en la página 55.

El día después a la inauguración -miércoles 15 de abril-, la revista digital Momo Magazine publicaba, sin previo aviso, 52 fotografías bajo el título “Exposición Dispositivo de Simulación Urbana de Harley Martínez en la Llotja”; y el fotógrafo Carlos Torrico, publicaba en su blog personal, otras 10 fotografías bajo el título “DSU: Dispositivo de simulación urbana”.

Ambas publicaciones pueden verse en los siguientes enlaces:

- momo-mag.com/exposicion-dispositivo-de-simulacion-urbana-de-harley-martinez-en-la-llotja
- carlostorrico.tumblr.com/post/117025564292/dsu-dispositivo-de-simulacion-urbana-de-harley





52

⁵² Imágenes de Carlos Torrico

DISPOSITIVO DE SIMULACIÓN URBANA

Escola d'Art i Superior de Disseny la Llotja

Madera, yeso, pintura, cinta aislante. Color / HD / Estéreo

urbanismo, ciudad, sujeto, participación, dispositivo, cubo, juego, instalación

Dirección y Producción: Harley Martínez // Asist. Producción: Elvira Mendoza
 Imagen e Iluminación: Lucía Salvador // Diseño de sonido: Biel Blancafort
 Fotografía: Carlota Muntada, Anna Meléndez // Vestuario: Ingrid Pou, Claudio Marzá



Dispositivo de simulación urbana es un trabajo que busca el análisis de la organización del espacio urbano mediante la forma y el tiempo, a través de múltiples sujetos. Este trabajo se nutre de una línea de actuación que cruza diferentes disciplinas; tales como la performance, la escultura, la moda y el audiovisual.

Este proyecto toma el urbanismo -su concepción, configuración y modificación- como sujeto de estudio; e inicia -mediante el análisis- un proceso de construcción que tiene como objetivo activar la lectura formal de aquellos elementos físicos que articulan la ciudad en un espacio prolongado de tiempo. Se plantea como un trabajo abierto a la participación tanto durante el proceso de montaje como durante su exhibición en el espacio expositivo; dónde se invita al consumidor a la modificación, deconstrucción y reconstrucción de la pieza.

Una de las principales premisas sobre las que se articula DSU es poder observar mediante la simulación, los diferentes niveles de evolución y modificación del trazado urbano. Tomando como excusa la realización de un acto performático, podemos ver un abstracto de la evolución física de *una ciudad cualquiera* evidenciando aquellos parámetros formales que configuran la imagen colectiva de la ciudad.

Dispositiu de Simulació Urbana és un treball que busca l'anàlisi de l'organització de l'espai urbà mitjançant la forma i el temps, a través de múltiples subjectes. Aquest treball es nodreix d'una línia d'actuació que creua diferents disciplines; com ara la performance, l'escultura, el teatre i l'audiovisual.

Aquest projecte pren l'urbanisme -la seva concepció, configuració i modificació- com a subjecte d'estudi; i inicia -mitjançant l'anàlisi- un procés de construcció que té com a objectiu activar la lectura formal d'aquells elements físics que articulen la ciutat en un espai prolongat de temps. Es planteja com un treball obert a la participació tant durant el procés de muntatge com durant la seva exhibició a l'espai expositiu; on es convida el consumidor a la modificació, deconstrucció i reconstrucció de la peça.

Una de les principals premisses sobre les quals s'articula DSU és poder observar mitjançant la simulació, els diferents nivells d'evolució i modificació del traçat urbà. Prenent com a excusa la realització d'un acte performàtic, podem veure un abstracte de l'evolució física d'*una ciutat qualsevol* evidenciant aquells paràmetres formals que configuren la imatge col·lectiva de la ciutat.

Fusta, guix, pintura, cinta aïllant. Color / HD / Estéreo

Urbanisme, ciutat, subjecte, participació, dispositiu, cub, joc, instal·lació, producte.

5.3 Dinamización del producto

En muchos sentidos, la exposición suele ser el final de un proyecto. En DSU, pensamos que ese es solo el principio. Teniendo en cuenta que se trata de una instalación que varía cada vez que es construida, no concebimos el proceso de forma lineal, sino cíclica. Entendiendo ésto, una vez pasada la inauguración, pusimos en marcha la última fase del Plan de actuación de DSU. Esta fase, se subdivide en dos:

- Celebración de dos **workshops**
- Presentación en la **Barcelona Design Week**

5.3.1 Workshops

Uno de los pilares sobre los que se construye la identidad de DSU es la participación. Si bien es verdad que durante su construcción en Llotja, la participación estuvo extremadamente orquestada -en consecuencia a la estética que define el producto-; se trata de una instalación de marcado carácter abierto. Durante su exposición, todo visitante está invitado a deconstruir y reconstruir la instalación; creando así una ciudad que va evolucionando y moviéndose dependiendo de aquellas personas que la visitan.

En consecuencia, organizamos unas **Sesiones de construcción** durante las tardes de los días 11 y 12 de mayo, centrándonos en la ciudad que había ido tomando forma durante el montaje y durante la inauguración. Para la ocasión, se trajeron 5000 nuevos cubos y se planteó cómo debía proyectarse el crecimiento de la ciudad. Biel preparó una sesión electrónica muy tranquila para la ocasión.

Durante la primera tarde, se hizo una pequeña introducción a diferentes tipologías de planificación de crecimiento urbano, analizamos la ciudad e identificamos sus defectos. Durante la segunda, se amplió la ciudad mejorando su trazado, creando nuevas zonas lejos del núcleo urbano, construyendo un nuevo centro -más amplio- y proyectando una línea de transporte interurbano (tren ligero) que recorría las zonas de mayor densidad e interés.

Durante la semana previa, se creó un evento en Facebook con los mismo parámetros que el anterior, pero orientándose hacia un formato más casual, propio de los talleres y/o workshops. Lanzamos el evento modificando ligeramente el leitmotiv: “Cubos, electrónica y sándwiches de nocilla”, para remarcar el carácter informal y relajado de las sesiones; y para informar de que habría merienda. Y se utilizaron frases como “Lo de los cubitos aún no ha terminado”, “Si te quedaste con ganas de hacer de Godzilla, nos vemos los días 11 y 12 de mayo” o “Se buscan participantes interesados en Simcity, Lego y sándwiches Nocilla”



The image shows a screenshot of a Facebook event page. The event title is "CONSTRUCCIÓN | Dispositivo de Simulación Urbana" and it is scheduled for May 11th. The event is public and organized by Harley Martínez. The location is Carrer Ciutat de Balaguer 17, Barcelona. The event description includes details about the workshop, such as the use of 2000 blocks for construction and deconstruction, and the inclusion of a meal. The event statistics show that 79 people have attended, 8 may attend, and 39 were invited.

CONSTRUCCIÓN | Dispositivo de Simulación Urbana

MAY 11

Público - Organizado por Harley Martínez

Organizador + Invitar Editar ...

11 de mayo - 12 de mayo
11 de mayo a las 16:00 hasta 12 de mayo a las 20:30

Carrer Ciutat de Balaguer 17, Barcelona [Mostrar mapa](#)

DSU es un estudio sobre urbanismo, una escultura, una performance y una instalación al mismo tiempo.

En busca del análisis de la representación escultórica de la ciudad, organizamos unas JORNADAS DE CONSTRUCCIÓN

Cada participante tiene a su disposición 2000 cubos para construir y deconstruir a placer

Interesados apuntaos aquí

*Actividad inscrita en el programa 240+ Escola Art Llotja

79 han asistido 8 tal vez asistan 39 invitado(s)

De los 126 invitados, asistieron 79; lo que nos da un feedback positivo del 62.69%.

Teniendo en cuenta el contexto de la instalación, se facilitó a la dirección de Llotja un documento que explicaba la voluntad de los talleres. De ese modo, se invitaba formalmente al profesorado y al alumnado a participar en ellos. El documento es el siguiente:



Tallers de construcció

11, 12 / 05

Espai Blanc, La Llotja

DSU es un projecte multidisciplinari d'en Harley Martínez (Terrassa, 1993). Es tracta d'una obra de gran format que avarca nocions pròpies de l'urbanisme i de l'escultura minimalista en busca de l'anàlisi formal d'allò **que entenem per ciutat**. Aquest projecte està exposat a l'Espai Blanc de l'Escola d'Art i Superior de Disseny Llotja fins el proper dia 18 de maig.

Amb voluntat de continuar amb l'anàlisi crític del que constitueix una ciutat, ens formulen certes qüestions que no tenen una resposta única. Què és una ciutat? Com està organitzada? Quin són els sistemes de planificació urbana més adients? Com podem llegir i reconceptualitzar espais urbans ja existents?

--

Per tal de discutir sobre aquestes i altres qüestions urbanes, hem organitzat dues jornades de construcció els propers dies 11 i 12 de maig a les 16h a l'Espai Blanc. Es tracta de dos **workshops** en els que obrirem diàleg sobre urbanisme i arquitectura al voltat de la pròpia instal·lació, que ens permetrà, mitjançant diferents processos de construcció, poder il·lustrar de manera plàstica i molt visual les nocions teòriques plantejades.

La participació a aquestes sessions és oberta i totalment lliure. Per tant, ens convida formalment a tots els alumnes i al professorat a participar-hi. S'ha de confirmar assistència enviant un mail a dsu.prod@gmail.com

Equip de producció DSU

⁵³ Este documento está en catalán por voluntad explícita del centro.

Se difundieron imágenes y vídeos tomados durante los talleres, bajo los hashtags #workshop y #dispositivodesimulaciónurbana. Esta simple estrategia de difusión nos sirvió para dinamizar el proyecto, que multitud de personas establecieran vínculos con DSU y recordar que continuamos activos.



Barcelona Design Week

Una vez desmontada la instalación en Llotja, empezamos los preparativos de la presentación de DSU el 12 de junio en el Fnac de l'Illa Diagonal, dentro del Programa Off de Barcelona Design Week, organizado por BCD (Barcelona Centre de Disseny) y FAD (Foment de les Arts Decoratives). Esta presentación sirvió para dinamizar el proyecto en su vertiente de diseño de producto; y, además, sirve aquí para demostrar el éxito del Plan de actuación de DSU, pues esta propuesta nos llegó de la mano de FNAC durante la segunda fase del Plan, una vez celebrada la inauguración.

Durante los días previos a la presentación, el Plan constó de dos líneas. En primer lugar, publicamos la editorial de moda (Shooting 2, pág.429) en la revista de moda masculina Fucking Young! (puede verse la imagen correspondiente en la página siguiente). Acompañamos la editorial de una frase muy escueta "These are some participants of Urban Simulation Device" (Estos son algunos de los participantes de Dispositivo de Simulación Urbana). Al clicar en 'Urban Simulation Device' se abre un hipervínculo que nos redireccionaba automáticamente a la página web de Barcelona Design Week, en concreto la parte del programa en la que aparece la información sobre la presentación de DSU (puede verse imagen en la página 62).

En segundo lugar, el lanzamiento y difusión del cartel de DSU, con información de la presentación (hora, fecha y lugar) y los logotipos de BDW y FNAC (puede verse el cartel en la página 63). Publicamos el cartel a las 15h del miércoles 10 de junio, ya que ésa es la hora de la semana en la que se registra más actividad en Facebook dentro del territorio español.⁵⁴

Al llegar al espacio en que se realizó la presentación, el público no encontraba ciudad alguna. En este caso, se utilizaron 2000 cubos para hacer una simulación del edificio en el que nos encontrábamos: L'Illa Diagonal, edificio de 1993, realizado por Rafael Moneo y Manuel Solà-Morales y ganador del Premio Fad de arquitectura de 1994. Durante la presentación, Harley hizo un muy breve recorrido a su trayectoria artística, dió una explicación sobre la pieza escultórica, presentó la metodología de instalación y desarrolló, junto con el equipo, el proceso de construcción de la imagen de DSU (pp. 32 - 42). Tras esta presentación -de 25 minutos aproximadamente- se invitó a los asistentes a desarmar el edificio y construir con los cubos la ciudad que querían que fuese Barcelona.

⁵⁴ Estos datos los recoge un estudio reciente de la empresa acortadora de URLs Bitly, que se basa en contar los 'clicks' que los usuarios hacen por horas y días de la semana tanto en Twitter como en Facebook. Así, determina cuáles son los mejores y peores horarios y días de la semana para publicar contenidos en la Web y que tengan una mayor trascendencia. <https://bitly.com/pages/audience>

Fucking Young!

F.Y!

home

video

loves

store

magazine

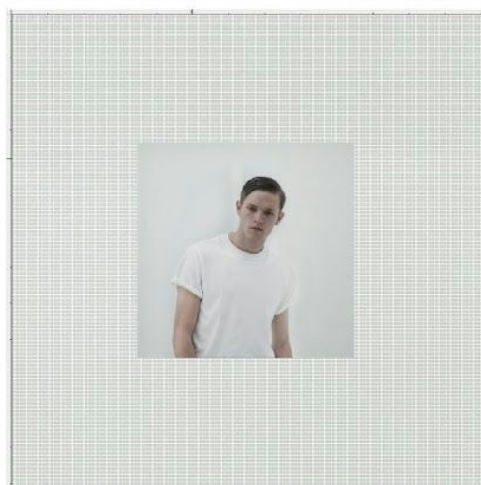
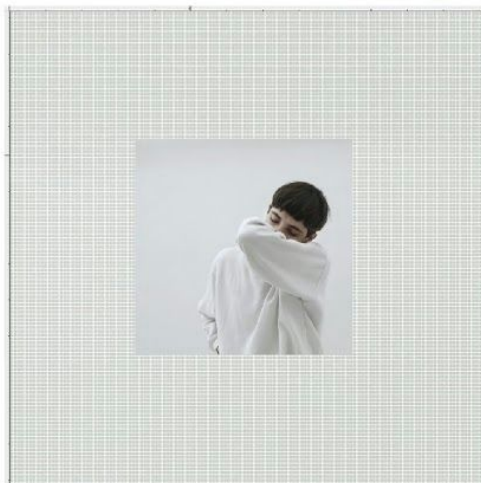
search...

Urban Simulation Device

by Harley Martínez

9 Jun. EDITORIAL EXCLUSIVE

Facebook | Twitter | Share




These are some participants of [Urban Simulation Device](#)

Models from Role Models Management photographed by Anna Beltri and Carlota Muntada, edited by Lucia Guillaume and styled by Ingrid Pou with pieces from Dior, Prada, COS, Adidas, Hugo Boss and more, in exclusive for Fucking Young! Online


Director: Harley Martínez

BARCELONA
DESIGN WEEK

About Programme News Sign up!  Cat Esp 8-14 June
Dissey Hub
Barcelona

12 — 06

Construction. Urban simulation device



Friday 12 — 06
19:00 - 20:30
Fnac L'illa

Organitza:
Fnac L'illa

Access: Free entrance

DSU is a study about urbanism, is an sculpture, a performance and an installation at the same time. Tries to analyze the city and its sculptural representation through notions of urbanism, of minimalist sculpture and product design. What is a city? How is it organized? Which are the most appropriate urban planning systems? How would you build an urban core?

Speaker: Harley Martínez, artistic producer.

*Traducción al castellano:

Construcción. Dispositivo de Simulación Urbana

DSU es un estudio sobre urbanismo, una escultura, una performance y una instalación al mismo tiempo. Busca el análisis de la ciudad y su representación escultórica mediante nociones propias del urbanismo, de la escultura minimalista y del diseño de producto. ¿Qué es una ciudad? ¿Cómo está organizada? ¿Cuales son los sistemas de planificación urbana más adecuados? ¿Cómo construirías un núcleo urbano?



55

⁵⁵ Cartel de DSU con la información de la presentación y logotipos de Barcelona Design Week y FNAC.

7. METODOLOGÍA DE TRABAJO

A continuación, se presenta la metodología general entre los meses de febrero y mayo.

DSU	1a semana	2a semana	3a semana	4a semana
FEBRERO				
Harley	Reunión con Llotja	Reunión	- Reunión - Preproducción (Shooting 1)	-Shooting 1 -Preproducción
Elvira	.	Reunión	Preproducción (Shooting 1)	Preproducción
Lucía		Reunión	Preproducción (Shooting 1)	Shooting 1
Ingrid			Reunión	
Biel			Reunión	
Carlota			Reunión	
MARZO				
Harley	-Preproducción -Postproducción (shooting 1)	-Preproducción -Reunión casting	-Reunión vestuario -Reunión técnica	Reunión general
Elvira	Preproducción	Preproducción		
Lucía	Postproducción (shooting 1)		Reunión técnica	
Ingrid			Reunión vestuario	
Biel			Reunión técnica	
Carlota		-Reunión casting		
ABRIL*				
Harley	Compra vestuario*	-Casting* -Montaje* -Shooting 2* -Spot -Postproducción (Spot)	-Inauguración* -Postproducción (Shooting 2)*	
Elvira				
Lucía				
Ingrid	Compra vestuario*			
Biel				
Carlota				
MAYO				
Harley		Workshop	Desmontaje	
Elvira		Workshop	Desmontaje	
Biel		Workshop		
Carlota		Workshop		

PLANIFICACIÓN GENERAL - ABRIL						
DSU	L 30	M 31	M 1	J 2	V 3	S4
Harley			15h Comprar vestuario			
Elvira	Mailing agencias					
Ingrid			15h Comprar vestuario			
	L 6	M 7	M 8	J 9 *	V 10	S 11
Harley		9.30h reserva material Lab 17.00h casting		Montaje Spot Shooting 2	Postproducción (Spot)	
Elvira	Recordatorio equipo	9.30h reserva material Lab 17.00h casting	Llamar Llotja Mailing con planificación equipo	Montaje Spot Shooting 2	10.00h devolución material Lab Media	
Lucía		17.00h casting		Montaje Spot Shooting 2	Postproducción (Spot)	
Anna				Montaje Shooting 2		
Ingrid		17.00h casting		Shooting 2	Devolución vestuario	
Claudio		17.00h casting		Shooting 2		
Biel		17.00h casting		Montaje Shooting 2 Música		
Carlota		17.00 casting	Mailing con planificación participantes	Shooting 2		
	L 13	M 14	M 15	J 16	V 17	S 18
Harley	16.00h Instalación audiovisuales	19.30h Inauguración	Postproducción (Shooting 2)			
Elvira						
Lucía	16.00h Instalación audiovisuales		Postproducción (Shooting 2)			
Ingrid						
Biel	16.00h Instalación audiovisuales					
Carlota						

PLANIFICACIÓN ESPECÍFICA EQUIPO - 09 / 04 / 2015								
DSU	Harley	Elvira	Lucía	Ingrid y Claudio	Biel	Carlota	Anna	
09.30h	Material BBAA	Material BBAA			Recogida vestuario coche			
10.00h	Material Lab coche	Material Lab coche			Material Lab coche			
10.30h	Llegada Llotja Descarga	Llegada Llotja Descarga			Llegada Llotja Descarga		Llegada Llotja	
11.00h	ALMUERZO							
11.30h	Montaje (andamio, mesa producción, comprobación material, iluminación)	Montaje (mesa producción, otros)			Montaje (comprobación material, preparación mesa sonido, iluminación)		Montaje (andamio, mesa producción, comprobación material, iluminación)	
12.00h			Llegada Llotja	Llegada Llotja		Llegada Llotja		
12.30h			Preparación mesa imagen	Preparación vestuario		Preparar peluquería		
13.00h	COMIDA							
14.00h	Timelapse			Vestir Daniel	Música			
14.30h	Vestirse	Recogida Comida	S2 (Daniel)	Vestir Harley		S2 (Daniel)	S2 (Daniel)	
15.00h	Construcción con Daniel	Supervisión	Spot Daniel	Vestir Arnau		Peinar Arnau	Inicio Timelapse	
15.30h			S2 Arnau			S2 Arnau	S2 Arnau	
16.00h	Construcción con Arnau		Spot Arnau	Vestir Michael		Peinar Michael	S2 Daniel	
16.30h			S2 Michael	Desvestir Daniel		S2 Michael	S2 Michael	
17.00h	Construcción con Michael		Spot Michael	Vestir Elies		Peinar Elies	S2 Arnau	
17.30h			S2 Elies	Desvestir Arnau		S2 Elies		
18.00h	Construcción con Elies		Spot Elies	Vestir Biel		Peinar Biel	S2 Michael	
18.30h			S2 Biel	Desvestir Michael		S2 Biel	S2 Biel	S2 Biel
19.00h	Construcción con Biel		Spot Biel	Desvestir Elies		Construcción	Desmontar peluquería	Volcado material S2
19.30h			Desmontar mesa producción	Spot instalación			Desmontar mesa producción	
20.00h	Desvestirse					Desvestir Biel y Harley	Desvestirse	Finalizar Timelapse
20.30h	Desmontar andamio		Ayuda general	Desmontar mesa imagen		Desmontar vestuario	Desmontar mesa sonido	Ayuda general
21.00h	Salida de Llotja							

PLANIFICACIÓN ESPECÍFICA PARTICIPANTES / MODELOS - 09 / 04 / 2015						
DSU	Daniel	Arnau	Michael	Elies	Biel	Harley
14.00h	Llegada Vestuario					
14.30h	Shooting 2	Llegada				Vestuario
15.00h	Construcción	Vestuario y peluquería				Construcción
15.30h		Shooting 2	Llegada			
16.00h	Shooting 2	Construcción	Vestuario y peluquería			Construcción
16.30h	Vestuario		Shooting 2	Llegada		
17.00h	Salida	Shooting 2	Construcción	Vestuario y peluquería		Construcción
17.30h		Vestuario		Shooting 2		
18.00h		Salida	Shooting 2	Construcción	Vestuario y peluquería	Construcción
18.30h			Vestuario		Shooting 2	
19.00h			Salida	Vestuario	Construcción	Construcción
19.30h				Salida		
20.00h					Vestuario	Vestuario

8. PRESUPUESTO

En coherencia a la línea procesual de DSU, la correcta presupuestación del proyecto ha sido crucial. Durante los meses previos, se desarrolló un presupuesto aproximado, para poder calcular las dimensiones económicas de DSU y buscar financiación u otras opciones. Se trataba de un presupuesto que contemplaba la cesión de material por parte del Lab Media, la cesión de espacios por parte de la Facultat de Belles Arts y la Llotja, no pagar sueldos, etcétera.

La partida económica destinada ha sido de 916,75 € (tan solo el 25.33 % de lo presupuestado). Esto es consecuencia de una política muy agresiva con el trabajador, pues de los 14 profesionales implicados, no ha cobrado ninguno; no hemos pagado por la gran mayoría del material utilizado y el poco material alquilado ha sido extremadamente rentabilizado. Aún así, hemos creído necesario presentar una correcta presupuestación del proyecto, porque creemos que aporta una dimensión más coherente sobre el trabajo realizado, la construcción de equipos y el gran esfuerzo realizado desde el Departamento de Producción.

Realizar un proyecto como DSU tiene un coste base de **13.618,87 €**

A continuación se desglosa, de una forma extremadamente minuciosa, todas las partidas: compra de material, coste de producción, transportes, dietas, vestuario, alquiler de material, etcétera; así como los salarios capitalizados y demás ahorros en alquiler de material y espacios. Gracias al correcto seguimiento realizado, podemos saber el porcentaje de la partida económica destinada en cada departamento.

Sueldos Diferidos	CAP	1
Aportaciones Materiales	AP	1
Efectivo	CASH	1

CAPÍTULO 1: GUIÓN Y MÚSICAS	3,30%	€ 450,00
CAPÍTULO 2: EQUIPO ARTÍSTICO	7,34%	€ 1.000,00
CAPÍTULO 3: EQUIPO TÉCNICO	39,50%	€ 5.380,00
CAPÍTULO 4: MATERIAL PLÁSTICO	4,18%	€ 568,96
CAPÍTULO 5: ESTUDIOS DE RODAJE, DE POSTPRODUCCIÓN Y VARIOS PRODUCCIÓN	15,27%	€ 2.078,93
CAPÍTULO 6: EQUIPAMIENTO DE RODAJE Y TRANSPORTES	16,18%	€ 2.204,20
CAPÍTULO 7: VIAJES, ALOJAMIENTO Y COMIDAS	1,64%	€ 223,36
CAPÍTULO 8: DISCOS DUROS	1,03%	€ 140,00
CAPÍTULO 9: GASTOS DE DIFUSIÓN	11,55%	€ 1.573,42
TOTAL:		€ 13.618,87

Código	Concepto	Tipo	Tarifa	Importes			TOTAL
				Cash	Capitalización	Aportación	
CAPÍTULO 1: GUIÓN Y MÚSICAS				€ 0,00	€ 450,00	€ 0,00	€ 450,00
1.1 GUIÓN							
1.2 MÚSICA							
01.02.01	Diseño de Sonido	Total	€ 450,00	€ 0,00	€ 450,00	€ 0,00	€ 450,00
CAPÍTULO 2: EQUIPO ARTÍSTICO				€ 0,00	€ 1.000,00	€ 0,00	€ 1.000,00
2.1 MODELOS							
02.01.01	Modelo 1	Total	€ 200,00	€ 0,00	€ 200,00	€ 0,00	€ 200,00
02.01.02	Modelo 2	Total	€ 200,00	€ 0,00	€ 200,00	€ 0,00	€ 200,00
02.01.03	Modelo 3	Total	€ 200,00	€ 0,00	€ 200,00	€ 0,00	€ 200,00
02.01.04	Modelo 4	Total	€ 200,00	€ 0,00	€ 200,00	€ 0,00	€ 200,00
02.01.05	Modelo 5	Total	€ 200,00	€ 0,00	€ 200,00	€ 0,00	€ 200,00
CAPÍTULO 3: EQUIPO TÉCNICO				€ 0,00	€ 5.380,00	€ 0,00	€ 5.380,00
3.1 DIRECCION							
03.01.01	Director/a	10% del proyecto	€ 1.100,00	€ 0,00	€ 1.100,00	€ 0,00	€ 1.100,00
03.01.02	Director/a de reparto	Total	€ 200,00	€ 0,00	€ 200,00	€ 0,00	€ 200,00
3.2 PRODUCCION							
03.02.01	Director/a de producción	Total	€ 775,00	€ 0,00	€ 775,00	€ 0,00	€ 775,00
03.02.02	Runner	1 Jornada	€ 85,00	€ 0,00	€ 85,00	€ 0,00	€ 85,00
3.3 FOTOGRAFIA							
03.03.01	Director/a de fotografía	Total	€ 775,00	€ 0,00	€ 775,00	€ 0,00	€ 775,00
03.03.02	Cámara	Total	€ 375,00	€ 0,00	€ 375,00	€ 0,00	€ 375,00
03.03.03	Cámara	Total	€ 375,00	€ 0,00	€ 375,00	€ 0,00	€ 375,00
3.5 SASTRERIA							
03.05.01	Estilista	Total	€ 775,00	€ 0,00	€ 775,00	€ 0,00	€ 775,00
03.05.02	Ayudante estilista	Total	€ 375,00	€ 0,00	€ 375,00	€ 0,00	€ 375,00
3.6 MAQUILLAJE							
03.06.01	Maquillador/a -	1 Jornada	€ 85,00	€ 0,00	€ 85,00	€ 0,00	€ 85,00
3.7 PELUQUERIA							
03.07.01	Peluquero/a -	1 Jornada	€ 85,00	€ 0,00	€ 85,00	€ 0,00	€ 85,00
3.10 MONTAJE							
03.10.02	Ayudante de montaje	Total	€ 375,00	€ 0,00	€ 375,00	€ 0,00	€ 375,00
CAPÍTULO 4: MATERIAL PLASTICO				€ 568,96	€ 0,00	€ 0,00	€ 568,96
4.1 MATERIALES							
04.01.01	Madera	Total	€ 277,18	€ 277,18	€ 0,00	€ 0,00	€ 277,18
04.01.02	Pintura	Total	€ 145,69	€ 145,69	€ 0,00	€ 0,00	€ 145,69
04.01.03	Yeso	Total	€ 93,10	€ 93,10	€ 0,00	€ 0,00	€ 93,10
04.01.04	Cinta Aislante	Total	€ 15,25	€ 15,25	€ 0,00	€ 0,00	€ 15,25
4.3 VESTUARIO							
04.03.01	Vestuario alquilado	Total	€ 218,63	€ 218,63	€ 0,00	€ 0,00	€ 218,63
04.03.02	Vestuario adquirido	Total	€ 270,09	€ 270,09	€ 0,00	€ 0,00	€ 270,09
04.03.03	Zapatería alquilada	Total	€ 75,34	€ 75,34	€ 0,00	€ 0,00	€ 75,34
4.5 VARIOS							
04.05.01	Material de peluquería	Total	€ 4,90	€ 4,90	€ 0,00	€ 0,00	€ 4,90
CAPÍTULO 5: ESTUDIOS DE RODAJE, DE POSTPRODUCCION Y				€ 41,81	€ 0,00	€ 2.037,12	€ 2.078,93
5.1 ESTUDIOS DE RODAJE							
05.01.01	Alquiler de platos	Día	€ 100,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 400,00	€ 400,00
05.01.02	Fluido eléctrico del estudio	Total	€ 33,12	€ 0,00	€ 0,00	€ 33,12	€ 33,12
5.2 MONTAJE Y SONORIZACION							
05.02.01	Sala de montaje (imagen)	Semana	€ 400,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 400,00	€ 400,00
05.02.02	Sala de montaje (sonido)	Semana	€ 400,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 400,00	€ 400,00
5.3 VARIOS PRODUCCION							
05.03.01	Local casting	Total	€ 150,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 150,00	€ 150,00
05.03.02	Limpieza lugares de rodaje	Horas	€ 13,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 104,00	€ 104,00
05.03.03	Comunicaciones en rodaje	Total	€ 38,32	€ 38,32	€ 0,00	€ 0,00	€ 38,32
05.03.04	Gastos casting	Total	€ 38,32	€ 38,32	€ 0,00	€ 0,00	€ 38,32
05.03.05	Dossier	Total	€ 3,49	€ 3,49	€ 0,00	€ 0,00	€ 3,49
05.03.06	Imprevistos	5% del total	€ 550,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 550,00	€ 550,00
CAPÍTULO 6: EQUIPAMIENTO DE RODAJE Y TRANSPORTES				€ 59,20	€ 0,00	€ 2.145,00	€ 2.204,20
6.1 EQUIPAMIENTO DE RODAJE							
06.01.01	Cámara principal Canon 5D	Unidades	€ 80,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 480,00	€ 480,00
06.01.02	Cámaras secundaria Canon 7D	Unidades	€ 60,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 60,00	€ 60,00
06.01.03	Objetivos especiales i comp.	Día	€ 200,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 600,00	€ 600,00
06.01.04	Tripode	Unidades	€ 50,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 300,00	€ 300,00
06.01.05	Material de iluminación alquilado	Total	€ 175,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 175,00	€ 175,00
06.01.06	Slider	Unidades	€ 50,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 150,00	€ 150,00
06.01.07	Equipo de sonido principal	Día	€ 60,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 180,00	€ 180,00
06.01.08	Proyector	Total	€ 200,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 200,00	€ 200,00
6.2 TRANSPORTES							
06.02.01	Taxis en fechas de rodaje	Total	€ 34,20	€ 34,20	€ 0,00	€ 0,00	€ 34,20
06.02.02	Peajes	Total	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
06.02.03	Gasolina (vehículos y coches prod)	Total	€ 25,00	€ 25,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 25,00
CAPÍTULO 7: COMIDAS				€ 223,36	€ 0,00	€ 0,00	€ 223,36
7.3 HOTELES Y COMIDAS							
07.03.01	Comidas en fechas de rodaje	Total	€ 159,04	€ 159,04	€ 0,00	€ 0,00	€ 159,04
07.03.02	Comidas pre rodaje y post rodaje	Total	€ 64,32	€ 64,32	€ 0,00	€ 0,00	€ 64,32
CAPÍTULO 8: DISCOS DUROS				€ 0,00	€ 0,00	€ 140,00	€ 140,00
8.1 DISCOS DUROS							
08.01.01	Discos Duros	Unidad	€ 70,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 140,00	€ 140,00
CAPÍTULO 9: GASTOS DE DIFUSION				€ 23,42	€ 1.550,00	€ 0,00	€ 1.573,42
9.1 DIFUSION VISUAL							
09.01.01	Jefe de Difusión	Total	€ 775,00	€ 0,00	€ 775,00	€ 0,00	€ 775,00
09.01.02	Cartel + teaser	Total	€ 775,00	€ 0,00	€ 775,00	€ 0,00	€ 775,00
09.01.03	Fiestas, eventos, festivales	Total	€ 23,42	€ 23,42	€ 0,00	€ 0,00	€ 23,42
09.01.04	Estreno	Total	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
TOTAL							€ 13.618,87

Sueldos Diferidos	CAP	0
Aportaciones Materiales	AP	1
Efectivo	CASH	0

		TOTAL:
CAPÍTULO 1: GUIÓN Y MÚSICAS	0,00%	€ 0,00
CAPÍTULO 2: EQUIPO ARTÍSTICO	0,00%	€ 0,00
CAPÍTULO 3: EQUIPO TÉCNICO	0,00%	€ 0,00
CAPÍTULO 4: MATERIAL PLÁSTICO	0,00%	€ 0,00
CAPÍTULO 5: ESTUDIOS DE RODAJE, DE POSTPRODUCCIÓN Y VARIOS PRODUCCIÓN	47,13%	€ 2.037,12
CAPÍTULO 6: EQUIPAMIENTO DE RODAJE Y TRANSPORTES	49,63%	€ 2.145,00
CAPÍTULO 7: VIAJES, ALOJAMIENTO Y COMIDAS	0,00%	€ 0,00
CAPÍTULO 8: DISCOS DUROS	3,24%	€ 140,00
CAPÍTULO 9: GASTOS DE DIFUSIÓN	0,00%	€ 0,00
		€ 4.322,12

Código	Concepto	Tipo	Tarifa	Importes			TOTAL
				Cash	Capitalización	Aportación	
CAPÍTULO 1: GUIÓN Y MÚSICAS				€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
1.1 GUIÓN							
1.2 MUSICA							
01.02.01	Diseño de Sonido	Total	€ 450,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
CAPÍTULO 2: EQUIPO ARTÍSTICO				€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
2.1 MODELOS							
02.01.01	Modelo 1	Total	€ 200,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
02.01.02	Modelo 2	Total	€ 200,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
02.01.03	Modelo 3	Total	€ 200,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
02.01.04	Modelo 4	Total	€ 200,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
02.01.05	Modelo 5	Total	€ 200,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
CAPÍTULO 3: EQUIPO TECNICO				€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
3.1 DIRECCION							
03.01.01	Director/a	10% del proyecto	€ 1.100,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
03.01.02	Director/a de reparto	Total	€ 200,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
3.2 PRODUCCION							
03.02.01	Director/a de producción	Total	€ 775,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
03.02.02	Runner	1 Jornada	€ 85,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
3.3 FOTOGRAFIA							
03.03.01	Director/a de fotografía	Total	€ 775,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
03.03.02	Cámara	Total	€ 375,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
03.03.03	Cámara	Total	€ 375,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
3.5 SASTRERIA							
03.05.01	Estilista	Total	€ 775,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
03.05.02	Ayudante estilista	Total	€ 375,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
3.6 MAQUILLAJE							
03.06.01	Maquillador/a -	1 Jornada	€ 85,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
3.7 PELUQUERIA							
03.07.01	Peluquero/a -	1 Jornada	€ 85,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
3.10 MONTAJE							
03.10.02	Ayudante de montaje	Total	€ 375,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
CAPÍTULO 4: MATERIAL PLASTICO				€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
4.1 MATERIALES							
04.01.01	Madera	Total	€ 277,18	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
04.01.02	Pintura	Total	€ 145,69	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
04.01.03	Yeso	Total	€ 93,10	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
04.01.04	Cinta Aislante	Total	€ 15,25	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
4.3 VESTUARIO							
04.03.01	Vestuario alquilado	Total	€ 218,63	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
04.03.02	Vestuario adquirido	Total	€ 270,09	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
04.03.03	Zapatería alquilada	Total	€ 75,34	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
4.5 VARIOS							
04.05.01	Material de peluquería	Total	€ 4,90	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
CAPÍTULO 5: ESTUDIOS DE RODAJE, DE POSTPRODUCCION Y				€ 0,00	€ 0,00	€ 2.037,12	€ 2.037,12
5.1 ESTUDIOS DE RODAJE							
05.01.01	Alquiler de platós	Día	€ 100,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 400,00	€ 400,00
05.01.02	Fluido eléctrico del estudio	Total	€ 33,12	€ 0,00	€ 0,00	€ 33,12	€ 33,12
5.2 MONTAJE Y SONORIZACION							
05.02.01	Sala de montaje (imagen)	Semana	€ 400,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 400,00	€ 400,00
05.02.02	Sala de montaje (sonido)	Semana	€ 400,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 400,00	€ 400,00
5.3 VARIOS PRODUCCION							
05.03.01	Local casting	Total	€ 150,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 150,00	€ 150,00
05.03.02	Limpieza lugares de rodaje	Horas	€ 13,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 104,00	€ 104,00
05.03.03	Comunicaciones en rodaje			€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
05.03.04	Gastos casting	Total	€ 38,32	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
05.03.05	Dossier		€ 3,49	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
05.03.06	Imprevistos	5% del total	€ 550,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 550,00	€ 550,00
CAPÍTULO 6: EQUIPAMIENTO DE RODAJE Y TRANSPORTES				€ 0,00	€ 0,00	€ 2.145,00	€ 2.145,00
6.1 EQUIPAMIENTO DE RODAJE							
06.01.01	Cámara principal Canon 5D	Unidades	€ 80,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 480,00	€ 480,00
06.01.02	Cámaras secundaria Canon 7D	Unidades	€ 60,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 60,00	€ 60,00
06.01.03	Objetivos especiales i comp.	Día	€ 200,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 600,00	€ 600,00
06.01.04	Tripode	Unidades	€ 50,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 300,00	€ 300,00
06.01.05	Material de iluminación alquilado	Total	€ 175,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 175,00	€ 175,00
06.01.06	Slider	Unidades	€ 50,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 150,00	€ 150,00
06.01.07	Equipo de sonido principal	Día	€ 60,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 180,00	€ 180,00
06.01.08	Proyector	Total	€ 200,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 200,00	€ 200,00
6.2 TRANSPORTES							
06.02.01	Taxis en fechas de rodaje		€ 34,20	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
06.02.02	Peajes			€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
06.02.03	Gasolina (vehículos y coches prod)	Total	€ 25,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
CAPÍTULO 7: COMIDAS				€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
7.3 HOTELES Y COMIDAS							
07.03.01	Comidas en fechas de rodaje	Total	€ 159,04	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
07.03.02	Comidas pre rodaje y post rodaje	Total	€ 64,32	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
CAPÍTULO 8: DISCOS DUROS				€ 0,00	€ 0,00	€ 140,00	€ 140,00
8.1 DISCOS DUROS							
08.01.01	Discos Duros	Unidad	€ 70,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 140,00	€ 140,00
CAPÍTULO 9: GASTOS DE DIFUSION				€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
9.1 DIFUSION VISUAL							
09.01.01	Jefe de Difusión	74 Total	€ 775,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
09.01.02	Cartel + teaser	Total	€ 775,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
09.01.03	Fiestas, eventos, festivales	Total	€ 23,42	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
09.01.04	Estreno			€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
TOTAL							€ 4.322,12

Sueldos Diferidos	CAP	0
Aportaciones Materiales	AP	0
Efectivo	CASH	1

		TOTAL:
CAPÍTULO 1: GUIÓN Y MÚSICAS	0,00%	€ 0,00
CAPÍTULO 2: EQUIPO ARTÍSTICO	0,00%	€ 0,00
CAPÍTULO 3: EQUIPO TÉCNICO	0,00%	€ 0,00
CAPÍTULO 4: MATERIAL PLÁSTICO	62,06%	€ 568,96
CAPÍTULO 5: ESTUDIOS DE RODAJE, DE POSTPRODUCCIÓN Y VARIOS PRODUCCIÓN	4,56%	€ 41,81
CAPÍTULO 6: EQUIPAMIENTO DE RODAJE Y TRANSPORTES	6,46%	€ 59,20
CAPÍTULO 7: VIAJES, ALOJAMIENTO Y COMIDAS	24,36%	€ 223,36
CAPÍTULO 8: DISCOS DUROS	0,00%	€ 0,00
CAPÍTULO 9: GASTOS DE DIFUSIÓN	2,55%	€ 23,42
		€ 916,75

Código	Concepto	Tipo	Tarifa	Importes			TOTAL
				Cash	Capitalización	Aportación	
CAPÍTULO 1: GUIÓN Y MÚSICAS				€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
1.1	GUIÓN						
1.2	MÚSICA						
01.02.01	Diseño de Sonido	Total	€ 450,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
CAPÍTULO 2: EQUIPO ARTÍSTICO				€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
2.1	MODELOS						
02.01.01	Modelo 1	Total	€ 200,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
02.01.02	Modelo 2	Total	€ 200,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
02.01.03	Modelo 3	Total	€ 200,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
02.01.04	Modelo 4	Total	€ 200,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
02.01.05	Modelo 5	Total	€ 200,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
CAPÍTULO 3: EQUIPO TÉCNICO				€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
3.1	DIRECCION						
03.01.01	Director/a	10% del proyecto	€ 1.100,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
03.01.02	Director/a de reparto	Total	€ 200,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
3.2	PRODUCCION						
03.02.01	Director/a de producción	Total	€ 775,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
03.02.02	Runner	1 Jornada	€ 85,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
3.3	FOTOGRAFIA						
03.03.01	Director/a de fotografía	Total	€ 775,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
03.03.02	Cámara	Total	€ 375,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
03.03.03	Cámara	Total	€ 375,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
3.5	SASTRERIA						
03.05.01	Estilista	Total	€ 775,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
03.05.02	Ayudante estilista	Total	€ 375,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
3.6	MAQUILLAJE						
03.06.01	Maquillador/a -	1 Jornada	€ 85,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
3.7	PELUQUERIA						
03.07.01	Peluquero/a -	1 Jornada	€ 85,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
3.10	MONTAJE						
03.10.02	Ayudante de montaje	Total	€ 375,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
CAPÍTULO 4: MATERIAL PLÁSTICO				€ 568,96	€ 0,00	€ 0,00	€ 568,96
4.1	MATERIALES						
04.01.01	Madera	Total	€ 277,18	€ 277,18	€ 0,00	€ 0,00	€ 277,18
04.01.02	Pintura	Total	€ 145,69	€ 145,69	€ 0,00	€ 0,00	€ 145,69
04.01.03	Yeso	Total	€ 93,10	€ 93,10	€ 0,00	€ 0,00	€ 93,10
04.01.04	Cinta Aislante	Total	€ 15,25	€ 15,25	€ 0,00	€ 0,00	€ 15,25
4.3	VESTUARIO						
04.03.01	Vestuario alquilado	Total	€ 218,63	€ 218,63	€ 0,00	€ 0,00	€ 218,63
04.03.02	Vestuario adquirido	Total	€ 270,09	€ 270,09	€ 0,00	€ 0,00	€ 270,09
04.03.03	Zapatería alquilada	Total	€ 75,34	€ 75,34	€ 0,00	€ 0,00	€ 75,34
4.5	VARIOS						
04.05.01	Material de peluquería	Total	€ 4,90	€ 4,90	€ 0,00	€ 0,00	€ 4,90
CAPÍTULO 5: ESTUDIOS DE RODAJE, DE POSTPRODUCCION Y				€ 41,81	€ 0,00	€ 0,00	€ 41,81
5.1	ESTUDIOS DE RODAJE						
05.01.01	Alquiler de platós	Día	€ 100,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
05.01.02	Fluido eléctrico del estudio	Total	€ 33,12	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
5.2	MONTAJE Y SONORIZACION						
05.02.01	Sala de montaje (imagen)	Semana	€ 400,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
05.02.02	Sala de montaje (sonido)	Semana	€ 400,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
5.3	VARIOS PRODUCCION						
05.03.01	Local casting	Total	€ 150,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
05.03.02	Limpieza lugares de rodaje	Horas	€ 13,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
05.03.03	Comunicaciones en rodaje			€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
05.03.04	Gastos casting	Total	€ 38,32	€ 38,32	€ 0,00	€ 0,00	€ 38,32
05.03.05	Dossier		€ 3,49	€ 3,49	€ 0,00	€ 0,00	€ 3,49
05.03.06	Imprevistos	5% del total	€ 550,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
CAPÍTULO 6: EQUIPAMIENTO DE RODAJE Y TRANSPORTES				€ 59,20	€ 0,00	€ 0,00	€ 59,20
6.1	EQUIPAMIENTO DE RODAJE						
06.01.01	Cámara principal Canon 5D	Unidades	€ 80,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
06.01.02	Cámaras secundaria Canon 7D	Unidades	€ 60,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
06.01.03	Objetivos especiales i comp.	Día	€ 200,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
06.01.04	Tripode	Unidades	€ 50,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
06.01.05	Material de iluminación alquilado	Total	€ 175,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
06.01.06	Slider	Unidades	€ 50,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
06.01.07	Equipo de sonido principal	Día	€ 60,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
06.01.08	Proyector	Total	€ 200,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
6.2	TRANSPORTES						
06.02.01	Taxis en fechas de rodaje		€ 34,20	€ 34,20	€ 0,00	€ 0,00	€ 34,20
06.02.02	Peajes			€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
06.02.03	Gasolina (vehículos y coches prod)	Total	€ 25,00	€ 25,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 25,00
CAPÍTULO 7: COMIDAS				€ 223,36	€ 0,00	€ 0,00	€ 223,36
7.3	HOTELES Y COMIDAS						
07.03.01	Comidas en fechas de rodaje	Total	€ 159,04	€ 159,04	€ 0,00	€ 0,00	€ 159,04
07.03.02	Comidas pre rodaje y post rodaje	Total	€ 64,32	€ 64,32	€ 0,00	€ 0,00	€ 64,32
CAPÍTULO 8: DISCOS DUROS				€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
8.1	DISCOS DUROS						
08.01.01	Discos Duros	Unidad	€ 70,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
CAPÍTULO 9: GASTOS DE DIFUSION				€ 23,42	€ 0,00	€ 0,00	€ 23,42
9.1	DIFUSION VISUAL						
09.01.01	Jefe de Difusión	Total	€ 775,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
09.01.02	Cartel + teaser	Total	€ 775,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
09.01.03	Fiestas, eventos, festivales	Total	€ 23,42	€ 23,42	€ 0,00	€ 0,00	€ 23,42
09.01.04	Estreno			€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
TOTAL							€ 916,75

Sueldos Diferidos	CAP	1
Aportaciones Materiales	AP	0
Efectivo	CASH	0

		TOTAL:
CAPÍTULO 1: GUIÓN Y MÚSICAS	5,37%	€ 450,00
CAPÍTULO 2: EQUIPO ARTÍSTICO	11,93%	€ 1.000,00
CAPÍTULO 3: EQUIPO TÉCNICO	64,20%	€ 5.380,00
CAPÍTULO 4: MATERIAL PLÁSTICO	0,00%	€ 0,00
CAPÍTULO 5: ESTUDIOS DE RODAJE, DE POSTPRODUCCIÓN Y VARIOS PRODUCCIÓN	0,00%	€ 0,00
CAPÍTULO 6: EQUIPAMIENTO DE RODAJE Y TRANSPORTES	0,00%	€ 0,00
CAPÍTULO 7: VIAJES, ALOJAMIENTO Y COMIDAS	0,00%	€ 0,00
CAPÍTULO 8: DISCOS DUROS	0,00%	€ 0,00
CAPÍTULO 9: GASTOS DE DIFUSIÓN	18,50%	€ 1.550,00
		€ 8.380,00

Código	Concepto	Tipo	Tarifa	Importes			TOTAL
				Cash	Capitalización	Aportación	
CAPÍTULO 1: GUIÓN Y MÚSICAS				€ 0,00	€ 450,00	€ 0,00	€ 450,00
1.1 GUIÓN							
1.2 MÚSICA							
01.02.01	Diseño de Sonido	Total	€ 450,00	€ 0,00	€ 450,00	€ 0,00	€ 450,00
CAPÍTULO 2: EQUIPO ARTÍSTICO				€ 0,00	€ 1.000,00	€ 0,00	€ 1.000,00
2.1 MODELOS							
02.01.01	Modelo 1	Total	€ 200,00	€ 0,00	€ 200,00	€ 0,00	€ 200,00
02.01.02	Modelo 2	Total	€ 200,00	€ 0,00	€ 200,00	€ 0,00	€ 200,00
02.01.03	Modelo 3	Total	€ 200,00	€ 0,00	€ 200,00	€ 0,00	€ 200,00
02.01.04	Modelo 4	Total	€ 200,00	€ 0,00	€ 200,00	€ 0,00	€ 200,00
02.01.05	Modelo 5	Total	€ 200,00	€ 0,00	€ 200,00	€ 0,00	€ 200,00
CAPÍTULO 3: EQUIPO TÉCNICO				€ 0,00	€ 5.380,00	€ 0,00	€ 5.380,00
3.1 DIRECCION							
03.01.01	Director/a	10% del proyecto	€ 1.100,00	€ 0,00	€ 1.100,00	€ 0,00	€ 1.100,00
03.01.02	Director/a de reparto	Total	€ 200,00	€ 0,00	€ 200,00	€ 0,00	€ 200,00
3.2 PRODUCCION							
03.02.01	Director/a de producción	Total	€ 775,00	€ 0,00	€ 775,00	€ 0,00	€ 775,00
03.02.02	Runner	1 Jornada	€ 85,00	€ 0,00	€ 85,00	€ 0,00	€ 85,00
3.3 FOTOGRAFIA							
03.03.01	Director/a de fotografía	Total	€ 775,00	€ 0,00	€ 775,00	€ 0,00	€ 775,00
03.03.02	Cámara	Total	€ 375,00	€ 0,00	€ 375,00	€ 0,00	€ 375,00
03.03.03	Cámara	Total	€ 375,00	€ 0,00	€ 375,00	€ 0,00	€ 375,00
3.5 SASTRERIA							
03.05.01	Estilista	Total	€ 775,00	€ 0,00	€ 775,00	€ 0,00	€ 775,00
03.05.02	Ayudante estilista	Total	€ 375,00	€ 0,00	€ 375,00	€ 0,00	€ 375,00
3.6 MAQUILLAJE							
03.06.01	Maquillador/a -	1 Jornada	€ 85,00	€ 0,00	€ 85,00	€ 0,00	€ 85,00
3.7 PELUQUERIA							
03.07.01	Peluquero/a -	1 Jornada	€ 85,00	€ 0,00	€ 85,00	€ 0,00	€ 85,00
3.10 MONTAJE							
03.10.02	Ayudante de montaje	Total	€ 375,00	€ 0,00	€ 375,00	€ 0,00	€ 375,00
CAPÍTULO 4: MATERIAL PLASTICO				€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
4.1 MATERIALES							
04.01.01	Madera	Total	€ 277,18	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
04.01.02	Pintura	Total	€ 145,69	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
04.01.03	Yeso	Total	€ 93,10	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
04.01.04	Cinta Aislante	Total	€ 15,25	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
4.3 VESTUARIO							
04.03.01	Vestuario alquilado	Total	€ 218,63	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
04.03.02	Vestuario adquirido	Total	€ 270,09	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
04.03.03	Zapatería alquilada	Total	€ 75,34	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
4.5 VARIOS							
04.05.01	Material de peluquería	Total	€ 4,90	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
CAPÍTULO 5: ESTUDIOS DE RODAJE, DE POSTPRODUCCION Y				€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
5.1 ESTUDIOS DE RODAJE							
05.01.01	Alquiler de platós	Día	€ 100,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
05.01.02	Fluido eléctrico del estudio	Total	€ 33,12	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
5.2 MONTAJE Y SONORIZACION							
05.02.01	Sala de montaje (imagen)	Semana	€ 400,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
05.02.02	Sala de montaje (sonido)	Semana	€ 400,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
5.3 VARIOS PRODUCCION							
05.03.01	Local casting	Total	€ 150,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
05.03.02	Limpieza lugares de rodaje	Horas	€ 13,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
05.03.03	Comunicaciones en rodaje	Total	€ 38,32	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
05.03.04	Gastos casting	Total	€ 38,32	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
05.03.05	Dossier	Total	€ 3,49	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
05.03.06	Imprevistos	5% del total	€ 550,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
CAPÍTULO 6: EQUIPAMIENTO DE RODAJE Y TRANSPORTES				€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
6.1 EQUIPAMIENTO DE RODAJE							
06.01.01	Cámara principal Canon 5D	Unidades	€ 80,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
06.01.02	Cámaras secundaria Canon 7D	Unidades	€ 60,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
06.01.03	Objetivos especiales i comp.	Día	€ 200,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
06.01.04	Tripode	Unidades	€ 50,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
06.01.05	Material de iluminación alquilado	Total	€ 175,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
06.01.06	Slider	Unidades	€ 50,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
06.01.07	Equipo de sonido principal	Día	€ 60,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
06.01.08	Proyector	Total	€ 200,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
6.2 TRANSPORTES							
06.02.01	Taxis en fechas de rodaje	Total	€ 34,20	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
06.02.02	Peajes	Total	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
06.02.03	Gasolina (vehículos y coches prod)	Total	€ 25,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
CAPÍTULO 7: COMIDAS				€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
7.3 HOTELES Y COMIDAS							
07.03.01	Comidas en fechas de rodaje	Total	€ 159,04	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
07.03.02	Comidas pre rodaje y post rodaje	Total	€ 64,32	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
CAPÍTULO 8: DISCOS DUROS				€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
8.1 DISCOS DUROS							
08.01.01	Discos Duros	Unidad	€ 70,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
CAPÍTULO 9: GASTOS DE DIFUSION				€ 0,00	€ 1.550,00	€ 0,00	€ 1.550,00
9.1 DIFUSION VISUAL							
09.01.01	Jefe de Difusión	Total	€ 775,00	€ 0,00	€ 775,00	€ 0,00	€ 775,00
09.01.02	Cartel + teaser	Total	€ 775,00	€ 0,00	€ 775,00	€ 0,00	€ 775,00
09.01.03	Fiestas, eventos, festivales	Total	€ 23,42	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
09.01.04	Estreno	Total	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00	€ 0,00
TOTAL							€ 8.380,00

10. EQUIPO

Dirección, Producción y Diseño de Montaje

Harley Martínez
hmartinezlavado@gmail.com
652324533

Asistente de Dirección y Asist. Producción

Elvira Mendoza
envirusa@gmail.com
656 37 73 32

Ayudante de Producción

Alberto Meiz
alberto_meiz@gmail.com
680 44 95 28

Dirección de Imagen, Iluminación y Montaje

Lucía Guillaume
muda.caja@gmail.com
607 88 27 98

Fotógrafo 1

Anna Beltri
eldannamb@gmail.com
626 59 83 55

Fotógrafo 2 y Casting

Carlota Muntada
carlotamuntada@gmail.com
659 02 23 11

Diseño de sonido y Music selector

Biel Blancafort
biel.blancafort@gmail.com
606 35 09 58

Vestuario

Ingrid Pou
contacto@ingridpou.com
677 97 78 44

Ay. Vestuario

Claudio Mazo
claudiomazo@gmail.com
653 24 98 57

Participante 1

Daniel - Role Models Management

Participante 2

Arnau - Role Models Management

Participante 3

Michael - Role Models Management

Participante 4

Elies - Role Models Management

contact@rolemodelsmgmt.com

Participante 5

Biel Blancafort

10. REFLEXIÓN

El arte, en marmóreas mayúsculas, ha sido y es uno de los temas más interesantes en los que se han embarcado un sinfín de teóricos, filósofos, artistas, antropólogos, sociólogos, historiadores y múltiples agentes culturales de diversa índole. Preguntarse sobre qué es arte continúa siendo, aún hoy en día, una tarea interesantemente ardua. Un consenso en la materia, no solamente resulta imposible, sino que es intencionadamente absurdo e innecesario. Si bien es verdad que el arte ha sido usado específicamente como elemento decorativo, medio expresivo, canal ideológico, actitud plástica o incluso representación del mundo; el arte -contemporáneo- enarbola con fuerza la autodeterminación de ser una herramienta social para el debate, la crítica y la sublevación hacia todo lo sublevable.

El arte ha terminado siendo una eterna deriva hacia la divagación humana; y esta divagación es continuamente retroalimentada por un supuesto tejido cultural. Pero no demos cabida al error, ya que esa deriva frustrante que es el arte; es sin lugar a dudas, uno de los fenómenos sociales más ricos que ha propiciado jamás la humanidad. Hemos inventado una palabra, hemos cambiado su significado un número inimaginable de veces; y parece ser que, durante todo ese recorrido semántico, hemos pretendido continuar pensando que esa denominación tiene aún, un significado definible y que esos mismos cambios articulan una cronología coherente.

Sin lugar a dudas, el arte ha muerto tantas veces y ha resurgido tantas otras veces más, que podemos hoy asegurar la existencia de un arte que se reinventa a sí mismo en pos de una supuesta inmortalidad. Continúa constituyendo un tema de infinito interés estético, ético, metafísico, social, político e incluso económico. Pero ¿Cómo es posible que continuemos preguntándonos sobre el arte, si ni tan solo hemos podido entender a qué nos referimos? El problema encuentra su origen, en la constante obsesión por continuar utilizando una misma palabra para designar una multitud de prácticas y actitudes; obviando que esta palabra -atractiva donde las haya- ha sido usada en referencia a una abrumante cantidad de cosas que, si bien un día fueron consecuentes unas con otras, hoy constituyen una mera acumulación histórica.

Con lo planteado hasta aquí, no se busca hacer apología de la no-existencia del arte, nada más alejado de la realidad. El arte, es una de las ideas más remarcables de la historiografía que nos precede; todo puede ser arte y nada lo es ciertamente. Pero una vez asimilado esto; es de especial interés plantear un proyecto como el presentado hasta aquí; que articula la teoría de que todo es susceptible a ser arte y así, investigar sobre la tendencia dicotómica actual entre lo artístico y lo artificeado.

En este sentido, DSU partimos del supuesto siguiente: A toda idea puede atribuírsele el término 'arte' si esta es susceptible a ello. No se trata, para nada, de algo nuevo; la concepción del arte como producto es un tema que ha sido abordado constantemente desde su proliferación en la América de los sesenta hasta su prostitución en el mundo globalizado de los dosmiles. Se trata en cambio, de urdir un seguido de estrategias de dinamización y visualización que aportan significativo pero no significado. De ese modo, el papel del 'artista'⁵⁶ ha dejado lugar al de productor; y conceptos como la creación, la inspiración o la imaginación dejan paso a procesos como la postproducción, el análisis de mercado o el marketing⁵⁷.

En consecuencia, queda presentado el *dispositivo* desplegado durante el proceso de transformación de una pieza escultórica en un producto artístico: Dispositivo de Simulación Urbana

⁵⁶ Importante remarcar el entrecorillado pues alude a una actitud de rechazo en la utilización de esta palabra.

⁵⁷ Adoptando el uso de éstos términos, evidenciamos una connotación muchísimo más cercana a una nomenclatura propia del cine o del espectáculo; estableciendo así un paralelismo con la industria del entretenimiento que no es casual.

11. FUENTES CONSULTADAS

BIBLIOGRAFÍA:

ALBERTI, León Battista (1976). Sobre la pintura. Valencia: Fernando Torres Ed.

BENJAMIN, Walter (1936) Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. [ed. ing.: Illuminations, 1968]

BOHIGAS, Oriol (1985) Reconstrucción de Barcelona. Barcelona: Edicions 62

BOHIGAS, Oriol (1991) La ciudad como espacio proyectado. Recuperado el 8 de enero de 2015, desde laciudadviva.org

CALVINO, Italo (1972) Le città invisibili. Roma: Einaudi. [ed. cast.: Madrid: Siurela, 1978]

CHAVOYA, Jorge Ignacio (2009) Una reflexión sobre el modelo urbano: Ciudad dispersa - Ciudad compacta. Recuperado Online, 09 / 10 / 14, desde upcommons.upc.edu/revistes

COLORADO, Arturo (2007). Arte, arquitectura y sociedad digital. Barcelona: Universitat de Barcelona Ediciones.

DÉOTTE, Jean-Louis (2013) La ciudad porosa. Walter Benjamin y la arquitectura. Santiago de Chile: Ediciones Metales Pesados

DE LECEA, Ignasi (2004) Arte público: Ciudad y memoria. Barcelona: Ajuntament de Barcelona. (On the Waterfront, Universitat de Barcelona, 2004)

DE SOLÀ-MORALES, Ignasi & Llorente, Marta & MONTANER, Josep M. & RAMON, Antoni & OLIVERAS, Jordi (200) Introducción a la arquitectura: Conceptos fundamentales. Barcelona: Edicions UPC

ECO, Umberto (1999). La estructura ausente, introducción a la semiótica. Barcelona: Lumen.

EINSTEIN, Albert & INFELD, Leopold (1958). La física, aventura del pensamiento. Buenos Aires: Editorial Losada. Introducción

GARAY TAMAJÓN, Luis (2008) La Exposición Universal de las Artes y las Industrias de Barcelona (1888). Un evento clave en la primera etapa del turismo en Cataluña. Tesis. Pp. 56 - 85

GALLARDO RODRIGUEZ, Fernando (2006) Richard Rogers, en la dimensión 'Star Trek'. Hotel Hesperia Tower, un omni diseñado por el arquitecto británico con vistas a Barcelona. El País. Recuperado en 6 de enero de 2015, desde elviajero.elpais.com

GRISOLIA, Maricarmen (2006). Elementos para la construcción de un lenguaje visual, la ciudad visual. Mérida: Universidad de los Andes Ediciones.

GIANETTI, Claudi (2005). "Estéticas de la Simulación como Endoestética". En: Estética, Ciencia y Tecnología Creaciones Electrónicas y Numéricas. Bogotá: Ed. Pontificia Universidad Javeriana. Pp 12 - 32

HEREU PAYET, Pere; FABRÉ i CARRERAS, Xavier; GARCÍA ESPUCHE, Albert; GUÀRDIA BASSOTS (1988) Manual. Arquitectura i ciutat a l'Exposició universal de Barcelona 1888. Barcelona: Edicions UPC

HARVEY, David & SMITH, Neil (2005) Capital financiero, propiedad inmobiliaria y cultura. Barcelona: Museu d'Art Contemporani de Barcelona, Servei de publicacions de la Universitat Autònoma de Barcelona.

- LEFEBVRE, Henri (1991). The production of space. Oxford: Blackwell Publishing Ltd. Pp. 26-48
- LE CORBUSIER (1933) Principios de urbanismo: La Carta de Atenas. Barcelona: Ariel, 1989
- LOURÉS, María Luisa (2001) Del concepto de 'monumentos histórico' al de 'patrimonio cultural'. en Ciencias sociales nº94, Costa Rica
- LYNCH, Kevin. (1960) The image of the city. Massachusetts Cambridge: MIT Press
- MADERUELO, Javier (2008) La idea de espacio en la arquitectura y el arte contemporáneos, 1960-1989. Madrid: Ediciones Akal
- MARTÍN, Marcelo (2007) Sobre el necesario vínculo entre el patrimonio y la sociedad. Reflexiones críticas sobre la interpretación del Patrimonio. Sevilla: Instituto Andaluz del Patrimonio histórico
- MICHAEL, Chris; SEDGHI, Ami (2014) The world cities with the most powerful brands - get the data. Recuperado en 6 de mayo de 2014, desde theguardian.com
- NAVARRO ARISA, Juan José (1991) Una escultura de 20 metros de Lichtenstein se erigirá en el puerto de Barcelona. El País. Recuperado en 7 de agosto de 2013, desde elpais.com
- PONS Puebla, Juan (2002). Neovanguardias y representación arquitectónica. Barcelona:Ediciones UPC Universitat Politècnica de Catalunya.
- ROCA, J. (2005) Rehabilitación urbana. Análisis comparado de algunos países de la Unión Europea. Madrid: MOPTMA
- ROSENAU, Helen (1986). La ciudad ideal. Madrid: Alianza.
- RIEGL, Alois (1903)The modern cult of monuments: its character and origin. Vienna: W. Braumuller. [versión ing.: Oppositions 25 (1982), 20-51]
- Rufi, Joan Vicente (2003). ¿Nuevas palabras, nuevas ciudades?. En: Revista de Geografía, N° 2: pp 79-103.
- SÁNCHEZ, Alejandro (1992) Barcelona, 1888-1929: modernidad, ambición y conflictos de una ciudad soñada. Madrid : Alianza
- SERT, Josep Lluís (1967) A House Epitomizes a Way of Life. Washington Post
- SERT, Josep Lluís; GIEDION, Sigfried & LÉGER, Fernand. (1943) Nine Points on Monumentality. Recuperado en 10 de octubre de 2014, desde www.ub.edu/escult
- SMITH, Tony (2007) Not an object. Not a monument. The Complete Large-Scale Sculpture of Tony Smith. Göttingen: Steidl; and New York: Matthew Marks Gallery
- SOJA, Edward. Postmetropolis: critical studies of cities and regions, Los Ángeles, Blackwell Publishing, 2001 [ed. cast: Postmetrópolis. Estudios críticos sobre las ciudades y las regiones, Madrid: Traficantes de sueños, 2008]
- SOLÀ-MORALES, Ignasi. (1985) La Exposición Internacional de Barcelona, 1914-1929: arquitectura y ciudad. Barcelona: Fira de Barcelona.
- TKACHUK, Carolina (2006). Las vanguardias estéticas de las ciudades. Buenos Aires: Ediciones Universidad Nacional de Quilmes.
- VALERA, S (1997) Public space and social identity. Barcelona: Universitat de Barcelona

VIDAL CASELLAS, Dolors (2005) L'imaginari monumental i artístic del turisme cultura. El cas de la revista 'Barcelona atracció'. Tesis doctoral, Universitat de Girona. pp. 66 - 87

VIDLER, Athony (2000). Espacio alabeado, arte, arquitectura y ansiedad en la arquitectura moderna. Cambridge: MIT Press.

YOUNG, James E. The Counter-Monument: Memory against Itself in Germany Today. Critical inquiry, nº2, 1992

ARTÍCULOS:

LORENZEN, Christian (2007) Why the hipster must die. A modest proposal to save New York cool. En: TimeOut New York. Recuperado en 07/05/2015, desde timeout.com/newyork

RODRIGUEZ, Laura (2013) Londres para amantes del cemento. Cinco edificios donde el 'brutalismo' arquitectónico continúa vivo. El País. Recuperado en 14 / 11 / 2014, desde elviajero.elpais.com

RIOL, Eduardo (2014) Edificios experimentales de Barcelona. El País. Recuperado en 14 / 11 / 2014, desde elviajero.elpais.com

RIOL, Eduardo (2014) Donde Barcelona se hace urbe. El País. Recuperado en 21 / 05 / 2014 desde elviajero.elpais.com

IT FASHION (2015) Ingrid Pou para Isometric. En: It Fashion. Recuperado en 07 / 05 / 2015, desde itfashion.com

ENTREVISTAS:

MARZO, Jorge Luís (2014) Sobre Nonument. MACBA. Recuperado en 07 / 03 / 2015, desde youtube.com

LAHUERTA, Juan José (2014) Sobre Nonument. MACBA. Recuperado en 07 / 03 / 2015, desde youtube.com

MUÑOZ, Francesc (2014) Sobre Nonument. MACBA. Recuperado en 07 / 03 / 2015, desde youtube.com

JOHN, Peter (1994) Conversations with Mies van der Rohe. Nueva York: Harry N. Abrams.

CATÁLOGOS:

MESCHEDE, Friedrich & DE WERD, Guido (2010) Con la probabilidad de ser visto / Amb la probabilitat de ser vist. Düsseldorf: Richter Verlag.

SMITH, Tony (2007) Not an object. Not a monument. The Complete Large-Scale Sculpture of Tony Smith. Göttingen: Steidl; and New York: Matthew Marks Gallery

V.A (2006) El arte conceptual. Londres: Phaidon Press Limited

V.A (2006) El arte minimalista. Londres: Phaidon Press Limited

V.A (1929) Barcelona, 1929-1930: recuerdo de la exposición. Barcelona: T.G. Hostench

V.A (1929) Exposición Internacional de Barcelona 1929: catálogo oficial. Barcelona: Joaquin Horta

V.A (1929) Exposición Internacional de Barcelona 1929: colección de fuentes luminosas. Barcelona: Huecograbado-color

V.A (1929) Exposición Internacional de Barcelona, 1929: guía oficial. Barcelona: Rudolf Mosse

V.A (1888) Exposición Universal de Barcelona 1888: Catálogo General Oficial. Barcelona: Imprenta de N. Ramírez y Cia.

EXPOSICIONES:

Metròpolis Barcelona, com era, com és, com serà. Barcelona: AMB, Disseny HUB, del 29 / 01 / 2015 al 25 / 04 / 15

After Landscape. Ciudades copiadas (2015) Barcelona: Martí Peran, Fabra i Coats, del 13 / 03 / 15 al 17 / 08 / 15

Nonument (2014) Barcelona: BOHIGAS, Josep & MARÍ, Bartomeu; Museu d'Art Contemporani de Barcelona, del 10 / 09 / 14 al 08 / 02 / 15

El retorno de la serpiente. Mathias Goeritz y la invención de la arquitectura emocional (2014) Madrid: REYES PALMA, Francisco; Museo nacional de arte Reina Sofía, del 12 / 11 / 2014 al 13 / 04 / 2015

Oskar Hansen, Forma oberta. Barcelona: Museu d'Art Contemporani de Barcelona, del 11 / 07 / 14 al 06 / 01 / 2015

VIDEOGRAFÍA:

BUJOSA, Pablo (2014) Josep Lluís Sert: un sueño nómada. La 2 de TVE, Imprescindibles.

PÁGINAS WEB:

Radio Televisión Española rtve.es

Real Academia Española rae.es

Núvol. El digital de cultura nuvol.com

UPC Commons. El portal d'accés orbert upcommons.upc.edu

Museu d'Art Contemporani de Barcelona macba.cat

Wikipedia. The Free Encyclopedia wikipedia.org

El País. El periodico global elpais.com

Barcelona Guia de Turisme barcelonaturisme.com

Catàleg d'Art Públic de Barcelona bcn.cat/cataleg

Archiu d'escultures Barcelona bcn.cat/publicacions

Time Out. Guia de ocio, cultura y entretenimiento timeout.cat/barcelona

Vimeo. Compartir y almacenar vídeos vimeo.com

Youtube. Compartir y almacenar vídeos youtube.com

Bitly. Servicio de reducción de URLs bitly.com

APPS:

BCN Smart Sity Tour. Ajuntament de Barcelona. desde App Store (actualización 10 / 03 / 2015)

Art Públic Barcelona. Ajuntament de Barcelona. desde App Store (actualización 01 / 04 / 2014)

BCN Paisatge. Ajuntament de Barcelona. desde App Store (actualización 15 / 12 / 2014)

BCN Arquitectura. Ajuntament de Barcelona. desde App Store (actualización 04 / 03 / 2013)

El País. Ediciones el País SL. desde App Store (actualización 08 / 04 / 2014)

Wikipedia Mobile. Wikipedia Foundation. desde App Store (actualización 02 / 06 / 2015)

Maps. Apple Inc. desde App Store (actualización 23 / 05 / 2015)

12. CONTENIDO DVD

DSU_Fototeca Arte Público

Documento PDF en el que pueden verse todas las esculturas que aparecen en el Listado de arte público vertical en Barcelona (p. 23-25)

DSU_Fototeca Edificios

Carpeta que contiene las imágenes de algunos de los edificios que aparecen en el Listado de edificaciones remarcables por su altura Barcelona - España - Europa (P.26-28); junto con 5 panorámicas de: Barcelona, Frankfurt, Londres, Madrid y París.

DSU_Imágenes de la instalación en Llotja

Carpeta que contiene imágenes de la instalación durante el mes de abril en l'Escola d'Art i Superior de Disseny Llotja.

DSU_Imágenes dossier

Carpeta que contiene todas las imágenes que aparecen en este dossier.

DSU_Vídeos

Carpeta que contiene el Timelapse (p.39-42) y el Spot (p.44)

DSU_Listado edificios

Hoja de cálculo Excel. Listado de edificaciones remarcables por su altura Barcelona - España - Europa (p.26-28)

DSU_Presupuesto

Hoja de cálculo Excel. Presupuesto de DSU

DSU_Dossier

Documento PDF. Copia digital de este dossier.

