

*AMBIENTACIÓN DEL ESPACIO URBANO  
EN LA CIUDAD DE MÉXICO*



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Autorizo a la Dirección General de Bibliotecas de la UNAM a difundir en formato electrónico e impreso el contenido de mi trabajo recepcional.

NOMBRE: F. ELISA ESTRADA  
NOVEDO

FECHA: 22-08-05

FIRMA: Elisa Estrada N.

Agradezco a la  
Universidad Nacional Autónoma de México  
por la beca que me otorgó durante  
el período de maestría

Dedico esta tesis a  
*Ayocuan Landeros Estrada*  
mi hijo



Agradezco a las siguientes personas e instituciones su ayuda para poder realizar esta investigación

Universidad Nacional Autónoma de México, que me brindó la beca para realizar esta investigación. A la Universidad del Claustro de Sor Juana. por el apoyo técnico para editar el video. Así como al cineasta Rogelio Mtz. Merling por sus enseñanzas, apoyo en fotografía y grabación de la glorieta de La Cibeles. Al artista Eloy Tarcisio por autorizarme el uso de sus imágenes de *performance* e instalación. Omar Rosales por dejarme utilizar la imagen de una de sus instalaciones, así como por su apoyo incondicional. Izak Estrada por diseñar el storyboar para la pantalla 2. Gabriel Rocha por el diseño para la maqueta virtual. Vannia López por realizar la captura de lecturas. José Luis Sandoval por creer en mi, apoyarme en el momento que más lo necesité, realizando las fotografías de La Ruta de la amistad, las de Miguel Ángel de Quevedo, las del Espacio Escultórico y las de Paseo de la Reforma así como la grabación y edición del video. A los músicos Pablo Le Moyne y Adrián Zarate por realizar la música para el video. José Patricio Lugo por ser mi gran amigo. A la familia Landeros por su apoyo moral y económico y a mi hija Angélica González.

Las fotografías incluidas en esta investigación fueron tomadas  
entre los años 2002 y 2004, por  
Rogelio Mtz. Merling, Elisa Estrada y José Luis Sandoval

Agradezco la revisión y  
corrección de estilo a  
Judith amador

## Introducción

Capítulo 1	El Arte Urbano .....	8
	1.1. Algunas expresiones artísticas como antecedentes .....	14
	1.1.1. Environment (Ambientación) .....	15
	1.1.2. Happening .....	16
	1.1.3. Performance .....	17
	1.1.4. Instalación .....	19
	1.2. Desarrollo en la Ciudad de México .....	21
	1.3. Movimientos y grupos artísticos que proporcionan el surgimiento del arte urbano de 1960 al 2003 .....	24
Capítulo 2	El espacio Urbano .....	29
	2.1. Como objeto transmisor de la estética .....	35
	2.2. Elementos visuales que lo integran .....	39
	2.3. Influencia de la sociedad y cultura en el espacio urbano de la colonia Roma .....	44
Capítulo 3	Elementos de Composición Escenográficos para la Ambientación del Espacio Urbano .....	51
	3.1. Espacio y forma .....	53
	3.2. Manejo de la escala .....	59
	3.3. Diseño de Iluminación .....	61
	3.4. La música como elemento sensibilizador .....	65
	3.5. Fotografía, video y multimedia como técnica integradora de las artes .....	68
Capítulo 4	Diseño de Producción para la Realización de un Evento Interdisciplinario de <i>Ambientación del Espacio Urbano en la Ciudad de México:</i> <i>Glorieta de La Cibeles</i> .....	73
	4.1. Diseño de Instalación y Ambientación .....	75
	4.2. Preproducción: guión y storyboard .....	79
	storyboard .....	85
	4.3. Producción: grabación .....	135
	4.4. Postproducción: calificar imagen grabada, edición, montaje de imagen y sonido, efectos visuales (animación) .....	137

Conclusión

Bibliografía

Los años sesenta propiciaron el surgimiento de movimientos y grupos artísticos como experimentalismo cultural y político en México que abrieron paso a la creación de un arte público, dejando atrás las vanguardias plásticas. Ejemplo de ellos son La Ruta de la Amistad, como esculturas urbanas, y en décadas posteriores la formación del No Grupo, la creación del Espacio Escultórico en Ciudad Universitaria, así como creaciones de artistas independientes que se dieron a la tarea de abrir espacios, entre ellos Eloy Tarcisio, Helen Escobedo y Mathias Goeritz. La participación de promotores culturales como Isaac Masri, que lleva el arte a las calles con obras de Manuel Felguérez, Vicente Rojo, José Luis Cuevas, Jesús Mayagoitia, entre muchos otros, abrieron también los espacios públicos al arte.

En este trabajo se presentan algunos de los artistas que se han manifestado en diversas formas y espacios públicos, y se habla del espacio urbano en donde se puede crear arte. Se trata al espacio como trasmisor de la estética, donde el arte urbano es atractivo desde dos puntos que se complementan: el espacio y habitantes, donde el urbanismo plantea la evolución de la civilización defendiendo la originalidad de la comunidad ciudadana al servicio de una historia.

También se hace mención del urbanismo, su desarrollo y el papel importante que juega para la creación de espacios, ya que el espacio por sí mismo carece de forma, pero gracias a la luminosidad, la dimensión, la escala y la arquitectura, es que se da la estructura, y junto con el urbanismo remodelan los espacios habitables que día a día se modifican, tomando en cuenta los elementos que componen los espacios públicos para producir un impacto emocional en sus habitantes.

La sociedad y cultura de una colonia que forma parte de la ciudad da la pauta para conocer, conservar y crear un registro de sus construcciones que hasta la fecha sobreviven, a pesar de las modificaciones, terremotos y el crecimiento de empresas que destruyen y construyen edificios modernos dentro de este espacio.

Construcciones diversas en las que destacan el art nouveau, el art decó, así como el diseño urbano de calles amplias con camellones, la traza de calles en

forma perpendicular y avenidas en forma paralela con respecto a una vía de gran importancia, como es el caso de la que hoy lleva el nombre de avenida de los Insurgentes.

Se trata de la colonia Roma. Y esta investigación parte de la historia de la Ciudad de México: Cómo se fueron construyendo sus colonias y en qué periodos durante el siglo XX, periodo que marca el crecimiento y diseño urbano. De ahí surge la selección de la colonia Roma, una de las colonias que tuvo relevancia durante el porfiriato y aún en el México postrevolucionario, para desarrollar un proyecto de ambientación. Recientemente se considera a la Roma como un patrimonio cultural por sus construcciones y su traza urbana. Así mismo, por la diversas culturas de sus habitantes, entre las cuales destacan, la alemana, la francesa y la española.

La importancia de esta colonia como testimonio vivo de la Ciudad de México, radica en que han vivido y viven personalidades como poetas, escritores, artistas, músicos, políticos, militares. Sobre todo a su diseño urbano, la traza urbana, las construcciones y sus estilos. Por ello se ha declarado Sitio Patrimonial y se está promoviendo como zona artística por el Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA).

La ambientación en el espacio urbano como arte efímero es el proyecto de arte urbano. Primero se plasma la idea sobre una hoja de papel para después realizarlo y finalmente, se puede deteriorar o desaparecer, quedando únicamente un registro audiovisual.

Los elementos de la composición escenográfica para la ambientación del espacio urbano son la simplicidad que integra lo estético con lo cotidiano entendiendo el comportamiento del espacio dentro de la ciudad. Por lo tanto la escenografía es una representación efímera acompañada de elementos abstractos como la música, la iluminación, la escala, así como la instalación de elementos cuya durabilidad depende del clima y del corto tiempo de vida, tal es el caso de los bloques de hielo, elemento principal, ya que son el soporte para la proyección de las imágenes y de la iluminación.

La colocación de elementos se unifica armoniosamente con el espacio, de acuerdo al manejo de la escala urbana, siendo ésta la dimensión requerida por la proporción de la forma y los elementos que lo constituyen.

Las imágenes presentadas a través de fotografía y video pasan por un proceso tecnológico que las integra al multimedia creando una narrativa visual, sensibilizada por la música para dar dramatización al mensaje, que busca diferencias y similitudes, «lo otro», «lo distinto».

La parte esencial del proyecto es el diseño de producción para un evento interdisciplinario como *La Ambientación del Espacio Urbano en la Ciudad de México: Glorieta de La Cibeles*. El cual reúne a las diversas disciplinas artísticas, las artes visuales, la fotografía, la música y el video. El diseño de instalación se enfoca al control de la iluminación tanto de la ya existente, como de la que se colocará para la creación de una atmósfera acorde al espacio-tiempo en que se realizará la ambientación.

Como ya se dijo, los elementos base son los bloques de hielo para las pantallas y las lámparas de neón. Por otra parte está la iluminación con láser un grupo de espejos colocados en las luminarias.

La narrativa visual de las construcciones arquitectónicas que datan de las primeras cuatro décadas del siglo XX, proyectadas en tres pantallas, generadas a partir de un argumento, la realización del storyboard y la producción (grabación) de imagen fija y en movimiento, hasta llegar a la calificación de material, la edición con efectos, así como la creación de música original para el video y las partituras para concierto de violonchelo en vivo forman en conjunto la ambientación. Todo esto de acuerdo a un arte interdisciplinario, donde cada disciplina se complementa con las otras para crear arte urbano en un espacio abierto de la Ciudad de México.

*El Arte Urbano*

El arte, en vez de ser un objeto hecho por una persona, es un proceso puesto en movimiento por un grupo de personas.

El arte está socializado. No es alguien diciendo algo, sino personas haciendo cosas, dando a todos (incluyendo a los intérpretes) la oportunidad de vivir experiencias que de otra manera no hubieran tenido.

*John Cage*



Cualquier actividad cultural necesita de un espacio para manifestarse y una actividad estética que transforme los materiales mediante la creatividad y así llevar a cabo la comunicación entre los habitantes de una comunidad y los artistas urbanos.

Las manifestaciones de las artes, ubicadas en un espacio y un tiempo determinado, deben comunicar algo a la sociedad a través de elementos contruidos por artistas que comparten el interés de expresarse en la ciudad; en un espacio público que, por sus características, puede ser intervenido, pero no afectado.

Para lograr que la ciudad se transforme en un lugar simbólico y en escenario de la vida, se acude al arte de relación sin necesidad de conocer todos los elementos que constituyen el conjunto como lo define Cullen: "para una ciudad, su ambiente, sus circunstancias, constituyen un auténtico acontecimiento dramático".<sup>1</sup> En él se pueden manifestar las emociones y los sentimientos de la gente que la habita, "ello nos lleva a un paradigma de arte efímero que se puede dividir en espacios públicos, espacios privados y espacios restringidos."<sup>2</sup> Es por ello que el arte de relación y el arte efímero, deben ser considerados por los artistas que intervienen los espacios y hacen que el comportamiento de los seres humanos cambie, logrando la utilización de los sentidos: visual, auditivo y táctil, experiencia prevista por el artista. Sin embargo hay algo que no depende de él, y es cómo afectará la percepción de estos sentidos, si produce placer o desagrado en el espectador. Por lo tanto el espacio seleccionado para la realización de una obra de arte urbano, debe estar planeado creando una interrelación con la comunidad que habita ese espacio para la identificación e integración a la misma experiencia. Como ya lo planteó Fernández Arenas, el espacio no es un concepto abstracto, sino un conjunto de dimensiones que condicionan, de acuerdo a sus características, lo que se produce en su interior.<sup>3</sup>

Es así como la ciudad representa una complejidad que posibilita la percepción tridimensional y permite interactuar, en ella o con ella, modificando aquello que existe a su alrededor.

---

<sup>1</sup> CULLEN, Gordon. Tratado de estética urbanística. España, Blume/Labor. 1974. p. 8.

<sup>2</sup> FERNÁNDEZ Arenas, José. Arte efímero v espacio estético, Barcelona. Anthropos, 1988. p. 12.

<sup>3</sup> Ibid. p.19.

El arte urbano surge a partir de las necesidades de saber si lo que el artista busca comunicar se puede seguir realizando a través de la pintura, escultura, etcétera, o tiene la necesidad de romper con el vínculo del arte tradicional para expresar su forma de pensar a través de los grandes espacios que se encuentran en el lugar que habita. Como dice Olea: "el cuadro en la pintura pone una mutación de las capacidades perceptivas del hombre, por lo tanto busca la integración rítmica de mayor expansión"<sup>4</sup>, haciendo que el artista salga a las calles para encontrar los espacios donde pueda expresarse.

Con esto nos damos cuenta que los seres humanos necesitan del espacio para crear la civilización urbana, que rompa con las tradiciones del arte, la ciencia y la sociedad y deje surgir al arte urbano, que no ha podido ser apreciado debido a las dimensiones y características de la ciudad, esto se debe a que pocos artistas se interesan en la participación conjunta de este arte, y es así como surge un "arte público" como lo designa Olea.<sup>5</sup>

El arte público ha sido un desafío para diversos artistas que no han querido o podido superar los viejos patrones como de la obra única y la monumental. Realizar arte en la ciudad puede ser novedoso para artistas formados en el contexto de la civilización industrial. A pesar de que desde los años 80 se ha tratado de denominar arte urbano a diferentes manifestaciones artísticas, aún cuesta trabajo expresar con claridad la definición de este arte tomando como referencia la declaración de Olea que dice: "el arte urbano, como algo que trasciende a la actividad artística para inscribirse en la práctica estética de la urbe es aún inexistente."<sup>6</sup>

El arte urbano, como lo conceptualizamos hoy, se desarrolla desde la perspectiva de diferentes géneros artísticos, por eso es necesario que los artistas visuales trabajen conjuntamente con otras disciplinas para transformar el espacio urbano en donde se pueda vivir y, al mismo tiempo, desarrollar actividades artísticas creando una construcción dinámica y un espacio estético. Desde el planteamiento del urbanismo, puede considerarse como, "arreglo artístico de las ciudades, de sus edificios, circulaciones y espacios comunes, cuya finalidad es construir un resultado estético y agradable para sus habitantes".<sup>7</sup>

---

<sup>4</sup> OLEA, Óscar. El arte urbano. México. UNAM. 1980. p. 28.

<sup>5</sup> Ibid. p. 40.

<sup>6</sup> Ibid. p. 52.

<sup>7</sup> Ducet, María Elena. Introducción al urbanismo. México. Trillas. 1989. p. 12.

El arte urbano, como arte interdisciplinario (relación y cooperación de dos o más disciplinas a través de conceptos y métodos) realizado por un grupo de artistas que rompen con el concepto limitante del arte tradicional se sale de los espacios cerrados, museos o galerías en donde son vistos por un grupo selecto de espectadores. Es por ello que se deben buscar lugares públicos abiertos o semiabiertos, donde este arte sea apreciado por una diversidad de personas que habitan en la ciudad.

"Se trata de devolver al hombre su capacidad creadora para desenajarlo de la imposición del 'arte profesional' y dar lugar a un arte social que descubra los valores auténticos de la civilización, en abierto contraste con las expresiones."<sup>8</sup>

El arte urbano es una expresión que sale del cuadro y se convierte en obra con movimiento y crea la experiencia vivencial del artista que busca alternativas para interrelacionarse con los elementos que pueden integrar una obra pública cuyo espacio debe ser considerado como materia y tiempo en el cual se puede desarrollar un evento con estructura rítmica que hace referencia a todo movimiento y se caracteriza por el uso modulado de elementos a intervalos regulares o irregulares<sup>9</sup> de la construcción arquitectónica que sirve como marco de referencia y deja un testimonio de los diferentes actos que han quedado registrados por el paso del tiempo.

Una obra de arte urbano puede transformar el lugar parcial y temporal o definitivamente a través de la sustitución o incorporación de algunos elementos para crear una estética del espacio, que como menciona Fernández Arenas "posee su carga ideológica en relación con la comunidad"<sup>10</sup> lo cual debe de ser considerado para modificar la imagen del espacio e interferir en las costumbres. Con ello se puede crear una atmósfera diferente a la establecida, que registre el paso de cada grupo o sector como testimonio «benéfico o perjudicial» del momento, como un acontecimiento histórico, y contemplar así la temporalidad del diseño urbano.

Como afirma Lynch "el diseño urbano es {...} un arte temporal, aunque «sólo rara vez puede usar las secuencias controladas y limitadas de otras artes

---

<sup>8</sup> OLEA. Op. cit. p.40.

<sup>9</sup> D.K. CHING, Francis. Arquitectura forma espacio y orden. 11 ed. Barcelona. G. Gili. 1998. p.356.

<sup>10</sup> FERNÁNDEZ, José. Op. cit. p. 25.

temporales como la música».<sup>11</sup> Siendo el arte urbano el que debe encontrar la forma de relacionarse y compartir algo, cada día más, con las otras artes.

El concepto de arte urbano, que se aplicará en este proyecto es: la manifestación interdisciplinaria de las artes que se ubican en espacio y tiempo en un lugar específico para transmitir sensaciones y emociones a la sociedad. Esta ambientación no será un elemento colocado al azar para ocupar un espacio más en la ciudad sino que tendrá una función. Algo importante es que la creación artística interdisciplinaria no debe afectar el espacio seleccionado, ni ocasionar contaminación visual del ambiente.

Con el propósito de tener una visión global de algunos de los conceptos sobre arte urbano, se presenta a continuación el siguiente cuadro.

---

<sup>11</sup> Ibid., p. 29.

Cuadro de conceptos relacionados con el arte urbano		
Óscar Olea	Arte Público	Crea participación y transformación del espacio urbano
	Arte Social	Desenajena al hombre del "arte profesional" y descubre valores auténticos de la civilización en contraste con las expresiones tradicionales
	Arte Urbano	Trasciende a la actividad artística para inscribirse en la práctica estética de la urbe la cual requiere de: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conciencias del problema</li> <li>• Equipos interdisciplinarios</li> <li>• Propositiones artísticas dentro de las decisiones estatales</li> </ul>
Kevin Lynch	Diseño Urbano	Secuencias controladas y limitadas como la música
Gordon Cullen	Arte de Relación	Paradigma que exige una percepción serial por la complejidad de espacios. Acontecimiento dramático de la ciudad a través de su ambiente y sus circunstancias
José Fernández Arenas	Arte Efímero	Proceso configurante de una realidad que se consume en experiencias comunicativas, casi siempre de valor simbólico, que termina cuando el objeto se agota.

## 1.1. Algunas expresiones artísticas como antecedentes

Las diferentes expresiones artísticas nos hablan de un estilo propio de la época, del lugar pero fundamentalmente del creador ya que el estilo se define como "la forma personal en que expresa cada artista sus ideas, pero también se aplica a la tradición y a la escuela dentro de las cuales trabaja."<sup>12</sup> Intervienen los elementos que utiliza como herramientas y materiales para dar la forma que lo caracteriza transformando sus ideas e imprimiéndolas en la obra artística que lo distinguirá de los demás, Fischer dice "Si queremos comprender el estilo de un período no debemos considerarlo aisladamente sino en el contexto de la historia del arte, vista en su conjunto como un momento del desarrollo histórico; esto es aplicable no sólo a las artes sino a todos los fenómenos sociales."<sup>13</sup>

De ahí la importancia de conocer las situaciones y movimientos artísticos que se dan en diferentes países y logran crear un movimiento artístico que queda registrado y da pauta para otros movimientos.

Algunas de las manifestaciones artísticas que anteceden al arte urbano surgen de los museos y las galerías para expresarse en lugares públicos, modificando los materiales, dimensiones y la necesidad de que el público participe en la obra, como el *environment*, el *happening*, el *performance* y las instalaciones, expresiones artísticas que rompen con el arte tradicional y se expresan en espacios públicos, independientemente de ser considerados como arte efímero o de que no pretendan formar parte del paisaje urbano.

En los años 60 se emplea un lenguaje planteando el problema de la comunicación y de la percepción donde el arte moderno se extiende para analizar la situación cultural e histórica del arte.

"Los movimientos y conceptos del arte moderno estuvieron cargados de intención, orientados a un fin, dirigidos y programados desde el mismo principio. Acompañados de manifestaciones, documentación y declaraciones. Cada movimiento se creó deliberadamente para demostrar algo."<sup>14</sup>

Lo que anteriormente se denominaba estilo ahora se llama movimiento y a partir de aquí los movimientos del arte moderno fueron conceptuales.

---

<sup>12</sup> Enciclopedia Las Bellas Artes. Dir. Pedro López Cortezo. V. I. 2 ed. México, Cumbres. 1983. p. 8.

<sup>13</sup> FISCHER, Ernest, La necesidad del arte, 5ta. ed. Barcelona, Península. 1978. p.178

<sup>14</sup> NIKOS, Stangos. Conceptos de arte moderno. Madrid. Alianza Forma. 1986.

### 1.1.1. *Environment* (ambientación)

El *environment*, como expresión artística interpretado como ambiente, puede ser considerada como la apropiación del espacio que envuelve al espectador. En él se puede desplazar y formar parte de la obra, la cual restablece una realidad en una situación espacial donde los materiales y objetos son los que determinan el tema.

Para A. Kaprow, el *environment* "en unos casos surge como discrepancia entre el arte y el espacio arquitectónico circundante; en otros, se trata de una evolución interior de una obra, en donde un objeto sugiere a otro y éste a otro, y así sucesivamente, hasta que «extendiendo la obra, hasta que llenan un espacio entero, se convierte en un ambiente». En consecuencia, el «ambiente» es una forma artística que ocupa un espacio determinado y envuelve al espectador, el cual ya no está *frente a*, sino *en la obra*".<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> MARCHAN FIZ, Simón. Del arte objetual al arte del concepto, Madrid, Akal, 1994. p. 174

### 1.1.2. *Happening*

Como medio de expresión, el *happening* es utilizado por artistas de diversas tendencias y de algunos países de Europa, Estados Unidos y Japón; "la entrada al *happening* requiere un estado de espíritu especial, libre de prejuicios, de sofisticaciones y de las ideas fijas de la industria. Sin ello el 'mirante' corre el riesgo, una vez más de ser víctima de la mecánica de su propia mirada."<sup>16</sup> En el *happening* existe un lazo entre lo vivido y lo alucinatorio, lo real y lo imaginario, es por ello que en él cada participante tiene una teoría y por lo tanto existen diferencias entre las posiciones que cada uno asume para realizar un *happening*.

Jean-Marie Le Clézio dice - hacer un *happening* es sacar un hecho de su contexto: es ver los automóviles, durante un paseo, no en su función utilitaria - "es tomar conciencia de que el mundo es un espectáculo en el interior del cual uno mismo es espectáculo".<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> LEBEL, Jean-Jacques. El happening. Buenos Aires. Nueva Visión. 1967. p.24.

<sup>17</sup> Ibid. p.46



### 1.1.3. *Performance*

*El performance* o arte-acción, como lo describe el maestro Melquiades Herrera, es una obra "donde la gesticulación, los movimientos corporales y la palabra, son comparsas al servicio de la acción y la presentación de los objetos." Donde se hace un juego de palabras como arte-acción comparándola con atracciones, "al mismo tiempo que sugiere literalmente que -el-arte-acción-es".<sup>18</sup> También se puede entender como arte conceptual donde las acciones plásticas son efímeras manejadas como ideas y no como objetos.

Podríamos decir que el *performance* es un arte interdisciplinario que rompe con las limitantes de las artes tradicionales porque el ejecutante trasmite sus ideas a través de varios medios como la "acción y manipulación simbólica de objetos, narración literaria, poesía, teatro, música, danza, arquitectura, utilería, escenografía, diapositivas, video, cine, computación, pintura",<sup>19</sup> lo que dependerá de las necesidades de cada artista.

El artista Eloy Tarcisio López, establece que el *performance*, como una evolución del *happening*, tiene la necesidad de transmitir un mensaje a través de las acciones que forman parte de la vida, logrando un contacto directo con los espectadores.<sup>20</sup> Asimismo, la clasifica en tres tipos: Acción, la realización de un acto sin previo aviso al público; Maniobra, para lograr que una persona del público realice la acción; Intervención, para llevar a cabo la acción pero con previo aviso. Y menciona los elementos indispensables con los que debe contar el *performance*: trazo de la acción, generar la acción, el artista, tiempos reales, actos reales y situación real.

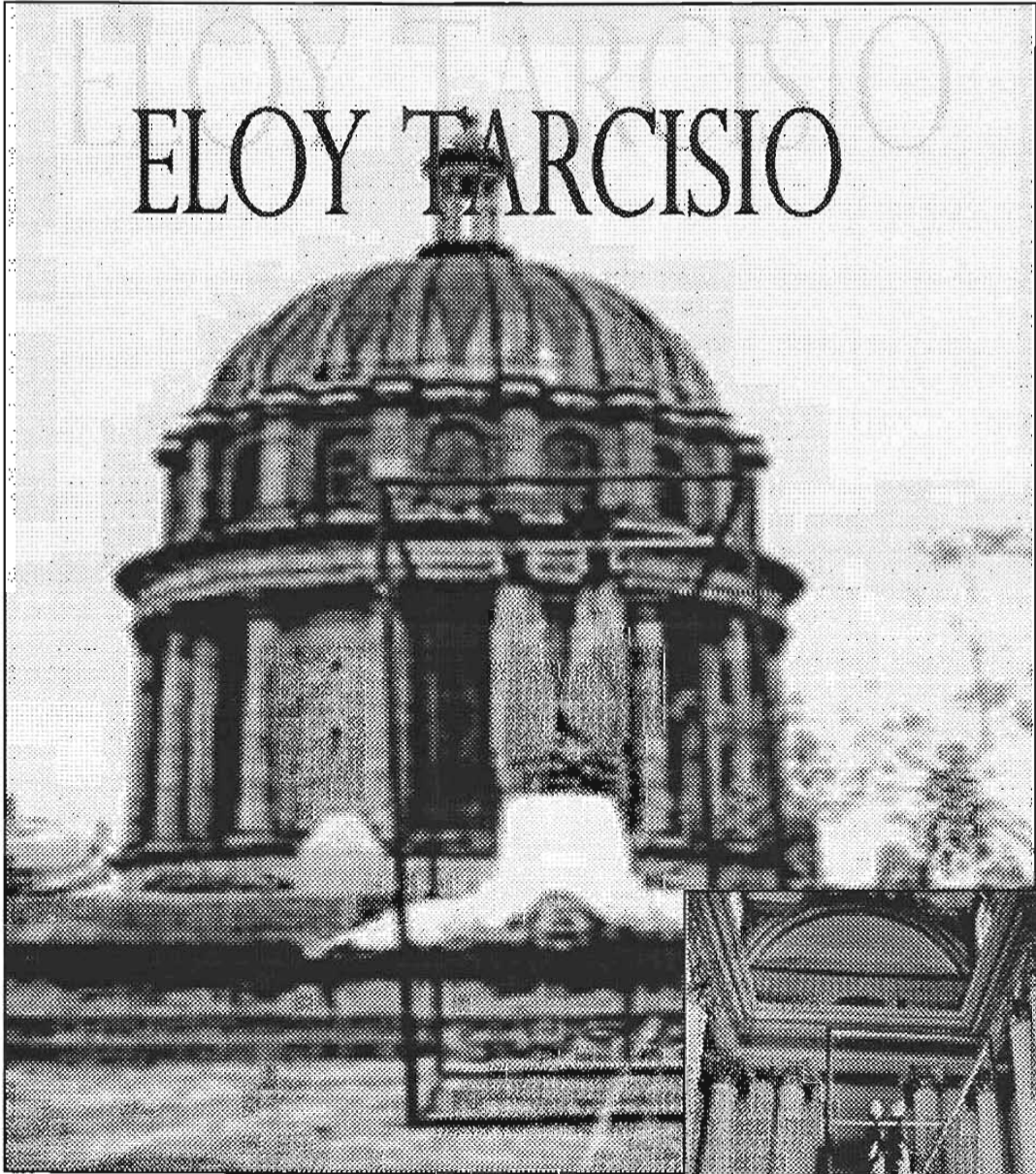
---

<sup>18</sup> HERRERA Becerril, Melquiades, El Performance ¿Tradición. Moda. Publicidad o Arte?. México, ENAP/UNAM. s/f.

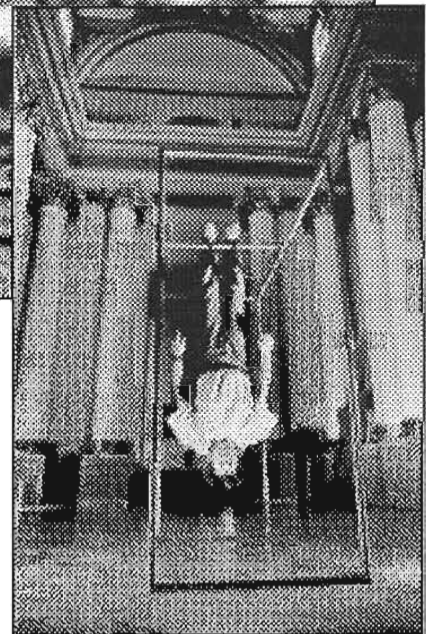
<sup>19</sup> Idem

<sup>20</sup> Entrevista realizada para esta investigación.

# ELOY TARCISIO



De la mujer (1994)  
Performance



#### 1.1.4. Instalación

La instalación, como la define Francisco Reyes Palma, "diluye fronteras entre los medios artísticos, reúne simultáneamente manifestaciones derivadas de la pintura, la escultura, la gráfica, la fotografía, el audiovisual y la actuación junto con los objetos desjerarquizados, distanciados de la contemplación estética y de los criterios de buen o mal gusto. En ella podemos rastrear el nivel de lo insignificante y lo cotidiano".<sup>21</sup>

Reyes Palma describe el concepto de desmaterialización en el arte como la pérdida de importancia de la ejecución donde "la creación pasó a residir en la capacidad de nombrar del artista y no ya en la ejecución",<sup>22</sup> considerando a la instalación como obra híbrida que se compone por el criterio de espacio totalizador y de un tiempo no lineal.

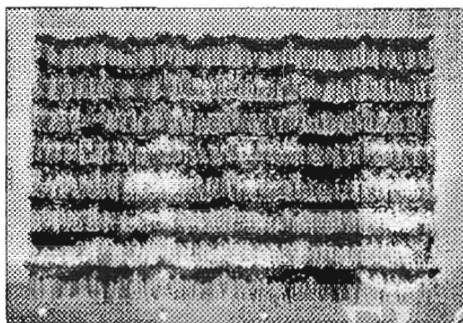
La modalidad es un cambio constante que puede retomar aspectos de tiempo atrás aportando siempre algo que lo mantenga como novedad por un periodo de tiempo de aceptación por el que la disfruta y hasta que se genere una nueva forma de expresión. Por lo tanto se puede hacer una similitud de modalidad frente al concepto de historia, según Fleming "la historia es sólo un espejo del hombre, en el que se refleja su presente y futuro, su pasado, sus triunfos y sus potencialidades. La búsqueda de los principios es en realidad la de las continuaciones, pues por el conocimiento de dónde ha estado es que el hombre sabe adónde va."<sup>23</sup>

---

<sup>21</sup> Revista Curare. Reyes Palma, Francisco "Espacio crítico para las artes". N.4-5, 1992. p. 38.

<sup>22</sup> Ibid p.37

<sup>23</sup> FLEMING, William. Arte, música e idea. México. Interamericana. 1986. p. 1.



"Vistas de un sentimiento" (2002)

Rosas/madera

700 x 700 cm

ELOY TARCISIO  
ELOY TARCISIO



"Vía crucis 3ª estación" (1996)

Nopales, madera y chapopote, 14 cruces

4 m x 3 m x 29 cm.

OMAR ROSALES  
OMAR ROSALES



"El color de la raza" (1998)

10 ks. de pintura vegetal sobre

10,000 litros de agua

Parque del reloj. Polanco

## 1.2. Desarrollo en la Ciudad de México

La ciudad construida durante la culminación del periodo de Porfirio Díaz es el punto de partida para analizar el desarrollo de la ciudad como obra urbanística. Si se retoma el concepto de ciudad que describe Cullen: una ciudad es algo más que la suma de sus habitantes, y tiene el poder de generar un excedente de amenidad que constituye una de las varias razones que hacen que la gente prefiera vivir en comunidad a hacerlo en el aislamiento.<sup>24</sup> Entonces podríamos considerar este periodo como uno de los de mayor importancia para la formación de colonias alrededor del centro.

La capital cambió cuando se dio el movimiento político-social de la segunda década del siglo XX: la Revolución Mexicana. Significó una nueva forma de ver la vida y la cultura. En este periodo de la historia de México se construyeron varias colonias alrededor del centro de la ciudad. El crecimiento acelerado de la clase media marcó la necesidad de ubicarse cerca del primer cuadro.

Así surgieron las colonias Roma y Santa María la Ribera, estas colonias tienen un diseño urbano que delimita el espacio con un riguroso orden geométrico.

La colonia Roma tuvo relevancia, como lo menciona Edgar Tavares, por su buen trazo, planeamiento, diseño urbano y estilo, además de ser el sitio donde viviría esta nueva clase social, ya que la colonia Centro estaba designada para los aristócratas.<sup>25</sup>

Podemos definir el diseño de una ciudad como "la forma de conocer y modificar el conjunto de los objetos materiales -objetos móviles, casas, calles, ciudades, territorios- entre los que vivimos y los que forman el escenario natural y artificial de nuestra vida" tratando de homogeneizar formas, texturas y materiales de la arquitectura. Estos aspectos pueden ser considerados para realizar una ambientación urbana donde la obra urbana y monumental por sí solas ya son consideradas como arte urbano. En esa misma línea se escriben las concepciones que Monclús cita de Lavedan sobre el plano de la ciudad "como obra de arte y como hecho geográfico."<sup>26</sup>

Hay construcciones que con el paso del tiempo se han destruido y otras han sido transformadas con fines personales de los propietarios, pero de acuerdo a lo

---

<sup>24</sup> CULLEN. Op. cit. p.7

<sup>25</sup> TAVARES, Edgar. Colonia Roma. México. Clío. 1995. p.14.

<sup>26</sup> MONCLÚS Fraga, Francisco. Elementos de composición urbana. Barcelona. Universidad Politécnica de Cataluña. 1988. p. 10.

que cita Aguilera en su texto de *Las Ciudades Mexicanas*, "el desarrollo urbano es la dimensión espacial del desarrollo y la interacción entre las relaciones sociales y el ámbito físico que contienen,"<sup>27</sup> estos elementos no se han tomado en cuenta para que el patrimonio de la nación perdure.

El espacio definido como ciudad tiene el compromiso de producir arte que contribuya a consignar y desarrollar la capacidad estética de los individuos para que logren su crecimiento como seres humano. Por eso es importante que todos aquellos actos que se realicen en la ciudad se rijan por sus dimensiones y significado histórico como menciona Lefébvre: "la ciudad debe considerarse como obra y no como objeto desvinculado de la conducta total de sus habitantes".<sup>28</sup>

Si la arquitectura no es la obra final de la producción, sino el espacio diseñado para que los habitantes modifiquen lo creado contribuyendo con la intervención en el lugar que habitan o por el que pasan, entonces como dice Olea, -ésta relación puede ser considerada como conducta negativa de la sociedad en relación con la estética que no es únicamente la estética de la "belleza de la ciudad"- . Ya que todo espacio construido "(...) es el testimonio de una serie de actos que han quedado congelados dentro de un ritmo de transformación (...) que nos remite necesariamente al pasado -próximo o remoto-, ya que el tiempo es el único campo que da la posibilidad a todo acontecimiento."<sup>29</sup>

Considerar la estética urbana como creación artística depende de la apariencia; de acuerdo a lo que dice Oscar Olea existen tres modalidades:

"Remodelar el rostro de la ciudad hacia el espacio público.

Conservar algunas zonas del tejido urbano para protegerlas de los cambios (zonas arqueológicas, históricas o típicas).

Y las aplicaciones estético-monumentales, que no han cambiado nada desde los tiempos de Roma hasta nuestros días."<sup>30</sup>

Convertir a la ciudad en experiencia plástica debe ser resultado de la planeación desde el punto de vista del movimiento, como es el caso de una persona caminando o viajando en automóvil, puede ser en espacios vacíos o aglomerados, donde se ve cómo cambia de un lugar cerrado a uno abierto con sus representaciones de expansión y represión, relacionando con el lugar a la figura humana, ya que ésta, a través de los impactos que recibe, reacciona ante los

<sup>27</sup> AGUILERA, Manuel. *Las ciudades mexicanas...* México. UAM Xoxhimitlco. IIE, 1968. p.11.

<sup>28</sup> OLEA. *Op. cit.* p. 22.

<sup>29</sup> OLEA, Óscar. *El humanismo y la arquitectura*. México. ENAP/UNAM. 1986. p.3.

<sup>30</sup> OLEA. *Op. cit.* p. 64.

cambios contrastantes representando una serie de sensaciones y emociones vinculados con la vida cotidiana. Así se podrá tomar el arte en los espacios, como alternativa a la búsqueda de nuevas vías de análisis y enfatizar la interrelación de sus elementos, con el papel que juega cada uno de ellos dentro del contexto en que la creación artística es percibida por los miembros de una comunidad.

Los desarrollos urbanos tienen grandes dimensiones espaciales en donde se interrelacionan el espacio físico y la sociedad. Por eso es importante definir los espacios representativos que ofrezcan la mejor opción para realizar una creación que se pueda ver, oír y sentir, de la cual los ciudadanos sean parte. Logrando que el arte urbano "genere un sentimiento de arraigo al espacio que les rodea, conformando 'ciudades que nos hagan pensar' y no únicamente actuar; que sea un ámbito y no un hábito para la vida humana."<sup>31</sup>

---

<sup>31</sup> Ibid., p. 65.

### 1.3. Movimientos y grupos artísticos que propician el surgimiento del arte urbano de 1960 al 2003

En 1968 grupos artísticos tratan de transformar el espacio urbano incidiendo en la objetualidad para crear un arte público. "En este año empieza a descender la sucesión de las vanguardias plásticas en Europa y Norteamérica."<sup>32</sup> En la ciudad de México una serie de acontecimientos de orden político, social y cultural propicia que los artistas plásticos tomen los espacios públicos para expresar su desacuerdo con lo que sucede en su país. Tal es el caso del "Mural Efímero" en Ciudad Universitaria, en el que participaron artistas como José Luis Cuevas y Juan José Gurrola, entre otros.<sup>33</sup>

Conocer el trabajo que han desarrollado en la Ciudad de México grupos como: el No-grupo (formado por Melquiades Herrera, Maris Bustamante, Alfredo Núñez y Rubén Valencia); Suma; Pentágono, Carlos Zerpa, Eloy Tarcisio, Mathias Goeritz y Helen Escobedo, entre otros, da la oportunidad de conocer el quehacer artístico que va desde las esculturas monumentales, llamadas esculturas urbanas, como las de La Ruta de la Amistad, el Espacio Escultórico de Ciudad Universitaria y la creación y transformación de espacios como el X Teresa para el *performance*.

En la Ruta de la Amistad, organizada por Mathias Goeritz, "se puso la base para la nueva escultura urbana y abstracta, que olvida a los héroes y gestas nacionales,"<sup>34</sup> creando una obra plástica integrada y pública forjadora de emociones.

Jorge Alberto Manrique comentó sobre la obra de Goeritz: "La emoción es concebida como categoría de lo estético y el arte como un instrumento de comunicación emocional. Al transformar la estética en una ética, el artista tiene la responsabilidad moral de procurar al espectador - hombre de la calle - un ambiente espiritual."<sup>35</sup>

---

<sup>32</sup> OLEA *Op. cit.* p.41

<sup>33</sup> Mural Efímero. (Documental) Dir. Raúl Kanfhe. 1968 duración: 28 min.

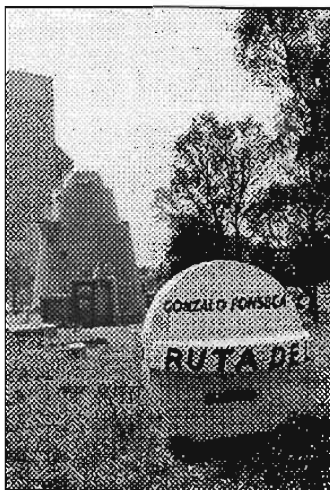
<sup>34</sup> Arquitectura y Humanidad (Internet) un ensayo de Alejandrina Escudero. "Mathias Goeritz y la poética del Eco"

<sup>35</sup> id.

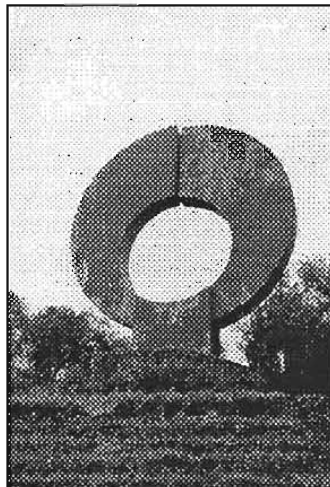


En Proceso<sup>36</sup> se publicó un artículo sobre esculturas y monumentos en la Ciudad de México. Ahí, el historiador Guillermo Tovar declaró que para resolver el dilema de quién decora y con qué criterio la ciudad "se requiere crear un espacio de opinión amplio, abierto, donde por medio de concursos con jurados inteligentes se determine la presencia de un monumento". Este jurado estaría integrado por "gente del Consejo de la Crónica de la Ciudad, investigadores de la Universidad (Nacional Autónoma de México), galeristas privados, gente con una idea del arte bien formada, con representantes del INAH y del INBA, incluyendo a un arquitecto, a un pintor o escultor, a un crítico, o algún poeta, vecinos del lugar" para que decidiera sobre las obras de arte a ser colocadas en su comunidad.

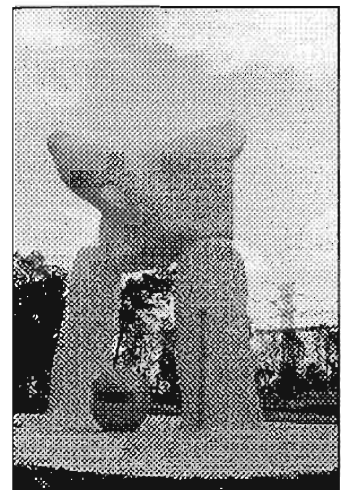
La Ruta de la Amistad dio inicio a un nuevo arte colocado en la calle y contó con la participación internacional de creadores.



"La torre de los vientos"  
(1968)  
Gonzalo Fonseca  
Hungria



"Estación 2" (1968)  
W. Gutman  
Suiza



"Sol bípedo" (1968)  
Estación 5  
P. Székely  
Hungria/Francia

<sup>36</sup> Revista Proceso. No. 110-23 9 de Febrero de 1998. artículo escrito por Castro José Alberto y Terrazas Ana Cecilia

En 1994 el publicista Luis de la Torre fundó el Patronato Ruta de la Amistad A. C. para rescatar las 22 obras expuestas a lo largo del Periférico que han sido desdeñadas por las autoridades.

El patronato tiene como proyecto restaurar y conservar este "camino de arte", con el programa Adopte una Obra de Arte y la creación de un fideicomiso por escultura que les permita sobrevivir de manera independiente. En Marzo del 2003 Bayer de México S. A. se sumó al proyecto "El color en la Ruta de la Amistad" donando productos para la restauración y conservación de las esculturas de la Ruta para protegerlas contra el graffiti como lo han hecho con las Torres de Satélite, diseñadas también por Goeritz junto con Luis Barragán.

La escultora Helen Escobedo, participantes de La Ruta de la Amistad dijo, en un artículo de Imagen<sup>37</sup>. que el arte debe salir a la calle para tener el contacto con la gente que nunca entraría a un museo, mostrando "la belleza que una persona puede crear con la intención y oportunidad de brindárselo al resto para que lo disfrute". También enfatizó que la calle es "el espacio que da la posibilidad de que cualquier persona se acerque a él sin necesidad de dirigirse a una sala de exposiciones". Esto nos habla de un arte hecho en la ciudad y de la necesidad de que el arte no se quede encerrado en los museos.

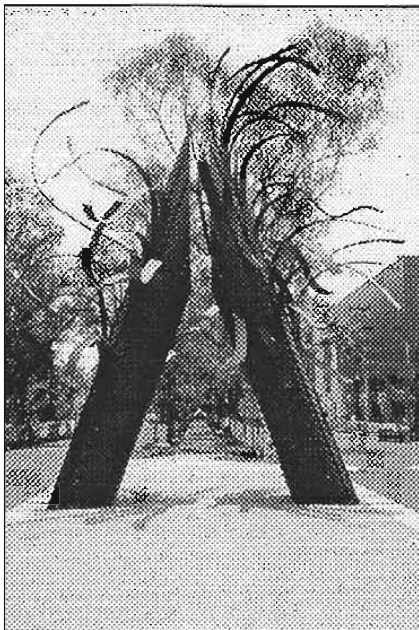
Pero Escobedo considera también que el arte urbano como tal es importante cuando se pone en consideración el entorno. Depende de cómo se ve y aprecia una escultura: "No me parece adecuado recurrir a la perspectiva de plantar esculturas por todos lados como si fueran 'honguitos' sin considerar lo que está al frente u a los lados".

En otro proyecto de arte urbano, tres artistas plásticos donaron, en el 2003, cada uno una escultura. Las tres obras "Homenaje al Corazón", de Fernando González Gortázar; "Geometría Suspendida", de Manuel Felguérez; y "Volcán Encendido 920", de Vicente Rojo, quedaron instaladas en la avenida Miguel Ángel de Quevedo. Los tres artistas luchan porque "la Ciudad de México sea en sí misma una obra de arte" y ellos consideran que el proyecto es de gran relevancia porque ofrece la posibilidad de integrar el arte y la cultura a lo urbano, al mismo tiempo expresaron su sorpresa por el poco interés de las instituciones para incorporar el arte público.

---

<sup>37</sup> <http://www.imagenculturazacatecas.com.mx>, Enrique Salinas. La impermanencia del arte. 7 de Septiembre 2003

En entrevista con la agencia de noticias Notimex, (agosto/2003) González Gortázar, coordinador del proyecto, expresó su deseo de que sea un ejemplo que se extienda a otras zonas de la ciudad y recordó que en 1971 señaló la necesidad de que la obra de Rojo saliera a la calle para integrarse a la ciudad. Dijo: "para hacer de la calle la obra de arte tuve que esperar 32 años para que mi deseo se cumpliera" ya que es el primer encargo urbano que se le hace a Vicente Rojo. Por otra parte mencionó que "en este país hay tres cosas que sobran: talento artístico, creadores con ganas de meter la mano en espacios colectivos y las ciudades degradadas urgidas del soplo de la belleza del arte".



"Homenaje al Corazón" (2003)  
8.50 m. X 7 m  
Fernando González Gortázar



"Volcán Encendido 920" (2003)  
9.20 m x 5 m  
Vicente Rojo

"Geometría Suspendida" (2003)  
10 m x 8.50  
Manuel Felguérez



Durante el periodo de 1997-2000 el gobierno de la Ciudad de México tuvo una propuesta relevante para promocionar a las artes visuales a través del apoyo al arte urbano. Conjuntando la política gubernamental con el trabajo profesional del promotor independiente Isaac Masri, se llevó el arte a la calle, en la Ciudad de México, convocando a 17 artistas con el pretexto de hacer columnas a través de formas abstractas, resignificando los conceptos básicos de la columna, la rigidez de la base, el fuste y el capitel. El resultado fue una muestra de esculturas monumentales realizadas en metal en el que predominó la calidad plástica. A esta exposición le siguieron "Libertad en bronce", en septiembre de 1999, y "Primavera", en el 2000, en la que predominaron los lenguajes abstractos. Se integró un conjunto de 29 obras, cada una de cuatro o cinco metros de altura, realizadas por artistas como Manuel Felguérez, José Luis Cuevas, Vicente Rojo, Jesús Mayagoitia, Fernando González Gortázar y Roger von Gunten, entre muchos otros. El jefe de gobierno del Distrito Federal, Andrés Manuel López Obrador, se comprometió con el desarrollo de diferentes corredores urbanos en la ciudad. En ellos sería conveniente integrar el arte, para así potenciar las posibilidades de convertir a la Ciudad de México en una capital del arte.<sup>38</sup>

Esto nos recuerda a McLuhan que dice "nos acercamos a la época en que la situación humana total debe ser considerada como una obra de arte."<sup>39</sup>

---

<sup>38</sup> Revista Proceso. No. 1258-40 11 de diciembre de 2000. Blanca González Rosas

<sup>39</sup> LEBEL Op. cit p. 23

*El Espacio Urbano*

El arte es la « puesta en obra de la verdad »  
que abre el destino histórico de un pueblo  
... es una aventura fatídica por los  
espacios del nihilismo y la  
tragedia de un intento irresponsable de  
vivir positivamente el vacío de nuestra época.

*M. Heidegger*

Entender el significado del espacio percibido a través de todo aquello que lo delimita, lo rodea o lo forma, es hablar del espacio urbano, es cuestión de dar un paso dentro de la ciudad para sentir los límites de cada elemento que lo constituye, los edificios, la gente, las cosas, los animales, etcétera, en donde cada uno de ellos ocupa un espacio como materia que son, pero por otra parte no se puede dejar de lado a lo inmaterial como los sonidos, que se manifiestan en el tiempo, siendo estos dos elementos, materia y tiempo, los que construyen los diferentes tipos de espacio urbano, tomando como referencia lo que Óscar Olea dice sobre "la relacionan espacio y tiempo en la experiencia determinan en cada caso el orden geométrico que utiliza el arquitecto como alfabeto para cuadrar, ordenar, imaginar la estructura rítmica y expresiva de la materia constructiva sin la cual no podría configurarse el marco que la arquitectura confiere a la vida humana."<sup>40</sup>

El espacio que perciben los seres humanos, es el mismo que ellos diseñan y crean para relacionarse entre sí con sus semejantes y con las construcciones arquitectónicas que enmarcan las experiencias de tiempo y movimiento, como es el caso de la Ciudad de México donde, su espacio de valor cultural, crea un conjunto de factores de atracción para sus habitantes o visitantes. Es por ello que para dar forma al espacio como materia, los diseñadores, urbanistas, arquitectos, planificadores y los artistas, deberán responsabilizarse de la construcción de lugares donde solo había vacío, utilizando la geometría que delimitará y llegará hasta las divisiones mínimas requeridas para crear una construcción que se irá sumando al diseño de una colonia, que a su vez, se aunará a otras que pertenecen a un conjunto de colonias, hasta llegar a la creación de una ciudad.

Así se puede considerar que "el espacio construido no es, ni el producto de la aplicación de un sistema geométrico puro e inmutable, ni un ámbito independiente -en su realidad- de la conducta y de la experiencia humana,"<sup>41</sup> sino un conjunto de acciones donde se deben interrelacionar todos los elementos que conforman el espacio.

También se puede hablar de espacio urbano como ilusión percibida por el hombre a través del sentido visual con el que se puede transformar la realidad física, compuesta de varias imágenes instantáneas y comparativas donde la percepción depende de la influencia adquirida entre las formas del espacio urbano y las sensaciones o emociones de los seres humanos como una reciprocidad, donde

---

<sup>40</sup> OLEA. Op. cit. p.1

<sup>41</sup> Ibid p.3

la ilusión de dicho espacio se rige por: proporción, continuidad, variedad, materiales, etcétera.<sup>42</sup>

Es importante mencionar que un espacio urbano debe contar con una estructura urbana, considerada como la creación de planos, la construcción y la constitución para dar cabida a nuevos espacios, a través de la cultura, el arte y un marco político, relacionado con la economía y la producción de trabajo apropiados para la construcción correcta, coherente y estética, mediante el contexto tridimensional del espacio y de las actividades que se desarrollan, proporcionando una atmósfera de libertad para la población, relacionando, espacio con libertad humana, la cual "se gana con la comprensión y aceptación de la disciplina de la vida"<sup>43</sup> y la estructura de la ciudad es la expresión simbólica de un orden visual que deberá reflejar la realidad presente y el legado histórico.

El espacio considerado como objeto "queda fuera del tiempo y de la vida, se convierte en un esquema intelectual sin profundidad y sin tránsito"<sup>44</sup>. La profundidad juega un papel muy importante y los seres humanos la persiguen como fin, dentro de la cultura. Por eso, no se debe concebir al espacio únicamente como lo coexistente, sino como una profundidad construida por lo sucesivo que Olea denomina tiempo, y así poder construir la conciencia de cada cultura a través de los símbolos que transformarán la realidad en objetos, sonidos, colores y movimientos, "que quedarán presentes en forma de música, de pintura o de arquitectura"<sup>45</sup>, donde la arquitectura se puede considerar como modelo de construcción para una ciudad moderna, la cual debe contar con la participación de los artistas para gestionar una ciudad con capacidad de transformación, así "los artistas encargados de presentar y corregir la imagen de la ciudad, reaccionan en primer lugar contra su fealdad: critican el escenario que ven alrededor y empiezan a destruir los mecanismos que lo producen."<sup>46</sup>

Es así como los artistas de vanguardia, a mediados del siglo XX, demandaban una organización del espacio físico donde se contemplaban los principios correspondientes a imagen y realidad como consecuencia cultural para transformar la ciudad donde se pueda obtener un aspecto diferente al tradicional

---

<sup>42</sup> YOSHINOBU, Ashibara. El diseño de espacios exteriores. Barcelona. G. Gili. 1982. p. 7

<sup>43</sup> Id

<sup>44</sup> OLEA, Op.cit. p.4

<sup>45</sup> Id

<sup>46</sup> BENÉVOLO, Leonardo. Diseño de la ciudad 5. El arte y la ciudad contemporánea. Barcelona. 3º ed. G. Gili, 1982. p.99

contando con la participación de otras disciplinas que contribuyan a la modificación ambiental de "la vida cotidiana de forma cada vez más rápida y más profunda"<sup>47</sup> y de la cual no se puede tener un control del futuro, pero si se puede contribuir para hacerlo más ameno, agradable y funcional.

Se debe considerar que los espacios se forman por medio del conjunto de relaciones que vinculan el objeto con el observador, percibidos a través de la vista, el olfato, el oído y el tacto, dando la forma continua que los enmarca. Y es por eso que "a través del volumen espacial nos movemos, vemos las formas y los objetos, oímos los sonidos, sentimos el viento, olemos la fragancia de un jardín en flor,"<sup>48</sup> creando un ambiente agradable.

Sin embargo el espacio, por sí mismo, carece de forma visual. Se define por los elementos que lo conformarán como: luminosidad, dimensión, la escala que lo delimita y la arquitectura, que es, la que le dará la estructura. Ésta no es la única que da forma al espacio, una rama contemporánea de ella es el urbanismo, una "disciplina científica que se orienta a la remodelación de los espacios habitables y que tiene como fin el bienestar de la sociedad moderna que se modifica día a día,"<sup>49</sup> es indispensable, conocer la forma de vida de los seres que habitan la ciudad, y considerar el espacio como parte importante del medio ambiente, en donde no se le puede dar una lectura simple y unitaria, ya que el espacio "es más que una realidad física y tridimensional", se hace necesaria la contextualización a través de los diferentes tipos de espacio y tiempo que deben ser congruentes con el diseño de éste.<sup>50</sup>

Se puede agregar que el urbanismo también es creación, empleando el concepto de Boesinger, como la "llave que abre perspectivas, formas de pensar y técnicas de acción," así los artistas pueden utilizar esta llave para intervenir los espacios que conforman una ciudad, logrando un ámbito donde se realicen las actividades sociales y culturales de los seres humanos.

El espacio urbano, esta contemplado en el urbanismo el cual "ha existido desde que el hombre empezó a vivir en ciudades y a organizar conscientemente

---

<sup>47</sup> Ibid p. 99

<sup>48</sup> D. K. CHING. Op. cit. p.92

<sup>49</sup> DUCCI, María Elena. Introducción al urbanismo. conceptos básicos. México. Trillas. 1989. p.11

<sup>50</sup> RAPOPORT, Aмос. Aspectos humanos de la forma urbana. Barcelona. G. Gili. 1997 p. 27



sus espacios, pero la palabra urbanismo<sup>51</sup> se utilizaba desde principios del siglo XX, la cual formó parte de uso común hasta los años ochenta.

"Etimológicamente, el término urbano proviene de urbe = ciudad; urbano = lo que es de una ciudad (derivado del latín urbanus). Por tanto se refiere a todo lo relacionado con la ciudad. (...) su sentido actual puede sintetizarse en el estudio y planeación de las ciudades y de las regiones donde estas se asientan."<sup>52</sup>

A manera de síntesis Ducci dice que "el concepto de urbanismo ha pasado de un urbanismo natural a uno empírico y luego a uno funcionalista-industrial y finalmente a un urbanismo moderno, que corresponde a la planificación urbana y regional y a los estudios relacionados directamente con la ciudad actual." Es por ello que la planificación urbana forma parte de éste y tiene como finalidad planear la estructura urbana zonificando, localizando y dosificando las áreas y servicios involucrando todos aquellos aspectos como lo social, lo político, lo económico, creando instrumentos jurídicos y administrativos que van encaminados a una acción secuencial, por etapas, determinada por un método que resuelve problemas sociales, y los materialice.<sup>53</sup>

Finalmente para intervenir un espacio urbano en nuestra ciudad se requiere de un proceso de planeación y desarrollo donde el proyecto a realizar permita el acceso a espacios abiertos y públicos a través de la participación de un equipo interdisciplinario, en el cual sus dirigentes sean el último eslabón, concediendo el permiso para la realización de una obra artística en un espacio que reúna las características para llevar a cabo un proyecto como el que se plantea en esta investigación, así como la aceptación de los que habitan dicho espacio. Se trata de concebir la obra en función del espacio existente y establecer la relación del espacio con los movimientos, acciones y participación de los espectadores a través de la percepción del volumen, la forma y la iluminación.

De aquí la importancia de la participación de los artistas en la creación de un modelo nuevo de ciudad con la libertad de trabajo que rompa con los precedentes institucionales.

Es a través de los elementos que identificamos a las ciudades, como el Ángel de la Independencia de la Ciudad de México que cumple con los conceptos

---

<sup>51</sup> Ducci. *Op. cit.* p. 11

<sup>52</sup> *Id*

<sup>53</sup> *Ibid* p. 16

de diseño que Serra define como: funcionalidad, racionalidad y emotividad, donde la racionalidad debe controlar el comportamiento de los espacios urbanos, como la agresividad del medio urbano, el envejecimiento, la facilidad de montaje y los costos de mantenimiento.

"Esta cultura del espacio urbano es la que da la verdadera dimensión de los elementos urbanos ...que llegan a definir una idea de territorio común, desde su diseño y localización hasta la formalización del paisaje urbano."<sup>54</sup>



Ángel de la Independencia (1910)  
Paseo de la Reforma, Ciudad de México  
Fotografía 2004

---

<sup>54</sup> SERRA, Josep María. Elementos urbanos mobiliarios y microarquitectura. Barcelona. G. Gili. 1996. p. 7

## 2.1. Como objeto transmisor de la estética

La palabra estética, apareció hasta el siglo XVIII al emplearla Baumgarten en su libro *Aesthetica* y la designa como la ciencia del arte y de lo bello, sostiene la tesis de que el objeto del arte es la representación "confusa" pero "clara", o sea sensible, pero "perfecta". Para Kant el término estética se refiere a la doctrina de las formas a priori del conocimiento sensible. Según Santayana, "la belleza es un placer considerado como la cualidad de una cosa". Esto significa que no todos deben ver lo mismo en una obra de arte o gozarla del mismo modo. Pero se puede lograr un interés común y abierta en el tiempo y en el espacio.<sup>55</sup>

En ese sentido, la transformación de un espacio requiere del conocimiento de los elementos que lo componen, se habla de un espacio urbano formado por calles, casas, edificios, terrenos entre los que se vive y sobre todo los que crean un escenario natural y a la vez artificial, el cual es concebido por las diferentes disciplinas que intervienen en su creación. "Estos objetos hacen más fácil o más difícil nuestra vida cotidiana: nos ayuda o nos estorban en lo que hacemos fuera de casa - circular a pie o sobre vehículo, trabajar, encontrarnos con los demás, divertirnos -."<sup>56</sup>

En la ciudad hay todo tipo de objetos que se encuentran en un lugar determinado y forman parte de un conjunto donde intervienen diferentes factores como la economía, la política y la cultura por lo que no es nada fácil realizar una intervención para cambiar su aspecto. Para elegir entre los objetos que se pueden usar se debe conocer su forma, su disponibilidad y su función e incluso proponer la integración de nuevos elementos que ayudarán a transformar el espacio, con la finalidad de que sea percibido desde la perspectiva de la estética, haciéndolo más agradable o simplemente para que no pase desapercibido.

"Conocer los objetos que pueden ser útiles no basta, hay que conocer también las razones que los hacen necesarios. No conocer sus motivos impide cualquier reacción (...) y hace imposible una verdadera renuncia del ambiente en que vivimos."<sup>57</sup>

Lo primordial para modificar los espacios que forman una ciudad es el conocimiento y manejo de los elementos a manera de que produzcan impacto

---

<sup>55</sup> ABBAGNANO, Nicola. *Diccionario de filosofía*. México 2da. ed. F.C. E. 1974.

<sup>56</sup> BENÉVOLO, Leonardo. *Diseño de la Ciudad - La descripción del ambiente*. México. G. Gili. 1979. p.7

<sup>57</sup> *Ibid* p.7

emocional en sus habitantes. Como aprecia Cullen "una calle larga y recta produce poco impacto, porque la visión inicial es asimilada rápidamente y se hace monótona. La mente humana reacciona ante los contrastes, ante las diferencias, y si dos cuadras (la calle y la plazoleta) se hallan simultáneamente presentes en nuestra mente, se produce en esta un vívido contraste y la ciudad se nos aparece visible en un sentido mucho más profundo."<sup>58</sup>

Así, la vida en el espacio urbano adquiere un drama formado por la yuxtaposición de los elementos de composición que a su vez forma parte de un conjunto y así se aprecia de manera diferente la ciudad. "Si no es así, la ciudad pasa por delante de nuestros ojos sin adquirir rasgos característicos, como inerte."<sup>59</sup>

Otro aspecto importante se refiere a la posición que ocupa el cuerpo humano y a la determinación de acciones a través de las referencias obtenidas de los elementos que lo rodean, el cual sirve para establecer las dimensiones que ocupará cada objeto y elemento dentro del espacio y se conoce como escala humana, pues sin ella no existiría una proporción de las dimensiones hombre-ciudad.

Hasta aquí se ha hablado de la relación hombre-objeto con el propósito de establecer la relación proporcional del diseño urbano, únicamente de elementos estáticos y funcionales, pero "si en consecuencia, planeamos nuestra ciudad desde el punto de vista de una persona en movimiento (peatón u ocupante de un vehículo) será fácil comprobar que el conjunto ciudadano se convierte en una experiencia plástica, en un viaje a través de aglomeraciones y vacíos, en una secuencia de exposiciones y encierros, de expansiones y represiones."<sup>60</sup>

De tal manera, una experiencia plástica, puede ser considerada como una obra efímera, de un acto cotidiano, pero precisamente por ser cotidiano, ya no es percibido como tal. Por lo tanto es necesario descubrir expresiones que nos lleven a disfrutar de lo estético de cada elemento que nos rodea, como "su color, escala, estilo, carácter, personalidad y unicidad"<sup>61</sup> que están incluidos en la construcción de ciudades.

---

<sup>58</sup> CULLEN. *Op. cit.* p.9

<sup>59</sup> *Id*

<sup>60</sup> *Ibid.* p.10

<sup>61</sup> CULLE. *Op. cit.* p.11

Max Muller dice: "los urbanistas se enfrentan a la tarea de cautivar al público, no con argumentos democráticos, sino emotivos".

En los años ochenta el arte urbano era considerado, como lo define Olea, "inexistente ya que no se suma a la práctica estética de la ciudad, pero a la vez hay artistas interesados en resolver el problema". Pero no hay que olvidar que el urbanismo es una disciplina con reglas y principios que tienen como finalidad la modificación y remodelación de ciudades para diseñar los espacios donde el hombre se socializa y efectúa actividades, una de ellas es la participación de los artistas que crean un espacio estético en donde involucren la interdisciplinariedad que incluya la sociología, el arte, la arquitectura y el urbanismo. Donde el urbanismo, el cual se proyecta para la sociedad, "de manera que da prioridad al bienestar colectivo por encima de los intereses planteados. Si el arquitecto identifica una casa por la forma, el urbanista la identificará por el número de habitantes."<sup>62</sup>

La estética urbana parte del análisis, la forma y la construcción estructural que relaciona a los seres humanos y a los objetos, donde la práctica artística y la práctica estética conforman la realidad formal y funcional de la urbe.<sup>63</sup> Los habitantes que transitan por la ciudad conocen muy poco del espacio que los abriga, se trasladan diariamente de un lado a otro, incluso pasan por el mismo lugar todos los días y no tienen tiempo para ver lo que les rodea, "ese desconocimiento los hace incapaces de comprender toda la dimensión de la responsabilidad que... -cada uno de nosotros- tiene con su ciudad."<sup>64</sup>

Es por ello que se debe tomar conciencia de los valores estéticos y lo que significa el espacio urbano, en el entendido de que el valor estético busca validar las formas de reunión armónica de las cosas y el artista es el responsable de crear dichos espacios para que el espectador perciba lo que le rodea y disfrute de la realidad en que vive. Platón planteaba que "la realidad no esta en las cosas, sino en las ideas."<sup>65</sup>

---

<sup>62</sup> *Ibid.* p.9

<sup>63</sup> OLEA. *Op. cit.* p.49

<sup>64</sup> FELIZARDO, Luiz Carlos. *Arquitectura y Espacio Urbano*. Internet

<sup>65</sup> LOZANO Fuentes, José Manuel *Historia del arte*. CECSA. México. 1998. p.14

Heidegger advierte que, "existe precisamente algo que el querer-saber no quiere: es detenerse en lo que es digno de ser pensado."<sup>66</sup> En este caso, ese algo son los elementos que forman la ciudad y merecen nuestra atención para ser apreciados por su estética.

---

<sup>66</sup> XIBILLÉ Montaner, Jaime. La situación postmoderna del arte urbano. Medellín. Fondo Editorial Universidad Nacional de Colombia, 1995. p.20

## 2.2. Elementos visuales que lo integran

Todo aquello que nos rodea y percibimos a través de la vista, son elementos que conforman los espacios de una ciudad, donde estamos habituados a delimitar el campo visual, con diferentes elementos y objetos, llenos de colorido, formas, tamaños, funciones, etcétera. Considerando a la ciudad, como la describe Leslie Martín, "sistema complejo de elementos interrelacionados de tal forma que un cambio único puede producir repercusiones en toda la ciudad. Uno de los intentos principales de la investigación urbana es descubrir que elementos de sistema urbano son significativos y determinar las relaciones caudales entre ellos."<sup>67</sup>

El conjunto de elementos que forma el paisaje urbano que se utiliza y se integra a él como conceptos de valoración, y se encuentran en los diseños de una calle con sus edificios, donde la planeación de construcción juega un papel importante para una adecuada funcionalidad de los que la habitarán, pero en el momento en que se ocupa existe un problema de comunicación entre los que viven ahí y se convierte en actos individuales.

El paisaje urbano se va diseñando por fragmentos y no en su totalidad, ya que tiene un gran número de objetos y elementos que caracterizan cada espacio, dando la importancia que corresponde al orden y el lugar que se le da a cada elemento, así como a la construcción de sus edificios para formar una ciudad con cierta organización que va dando formas geométricas de ubicación y distribución.

La ciudad se puede considerar como "proceso continuo de cambios, donde los espacios se transforman por los elementos que se van agregando, como es el caso de los espectaculares o de la publicidad en general que interfiere con los edificios, que a su vez son intervenidos por los habitantes y los paseantes."<sup>68</sup> Cabe destacar que éstos elementos no fueron concebidos desde el momento de la planeación urbana y es por ello que rompen con la armonía del diseño urbano.

Los elementos que integran un diseño urbano son infinitos y van desde objetos naturales como los árboles, el agua, las piedras hasta el mobiliario urbano: luminarias, bancas, semáforos, placas con los nombres de calles, señalización, etcétera, pero también algunas esculturas o monumentos son considerados como elementos que inicialmente no estaban pensados para formar

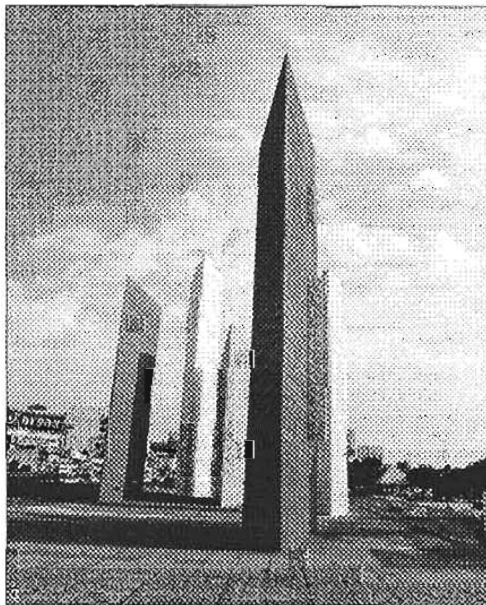
---

<sup>67</sup> MARTIN, Leslie, *et.al.* La estructura del espacio urbano. Barcelona. G. Gili. 1975. p.249

<sup>68</sup> YONA Friedman, Estética de la ciudad. Segundo Simposio Internacional de Teorías Sobre Arte Contemporáneo, México, 2003

parte de ese espacio, pero llegaron, se instalaron y ya forman parte del paisaje urbano. Sin embargo, como ya se había mencionado, algunas esculturas o monumentos pueden llegar a identificarse como símbolo de una ciudad.

Cada elemento tendrá en cierto sentido una función independiente pero a su vez estará dentro del espacio físico existente contemplado en la estructura de la ciudad, y formará parte del equipamiento de la misma. De aquí la importancia de conocer los elementos que forman parte de un paisaje urbano, en función de que no rompan con el diseño característico del espacio, pero sí éste es intervenido con armonía y estética, no como belleza sino como verdad, en este sentido se estará hablando de un giro hacia el arte. En México, hasta ahora se siguen viendo únicamente esculturas que van desde grandes dimensiones como es el caso de La Ruta de la Amistad, las Torres de Satélite, el Caballito de Sebastián o las más recientes exhibidas en Paseo de la Reforma denominadas, "Nopal Urbano" de dimensiones más pequeñas, pero siguen siendo esculturas.



Torres de Ciudad Satélite  
Mathias Goeritz / Luis Barragán  
Cordinador Mario Pani  
Concreto armado 1957-58  
Fotografía 2004



Nopal urbano (2003)  
Exposición colectiva  
Paseo de la Reforma

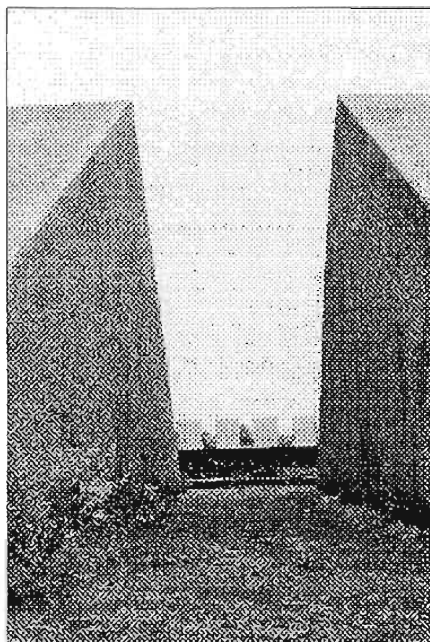


"El escultor, como el arquitecto, crea también volúmenes y aunque el hombre no puede penetrar en ellos, como los de la arquitectura, que tiene espacios interiores, la escultura esta en íntima relación con el espacio que lo rodea."<sup>69</sup>

"El Caballito" (1992)  
Sebastián  
Paseo de la Reforma  
Fotografía 2004



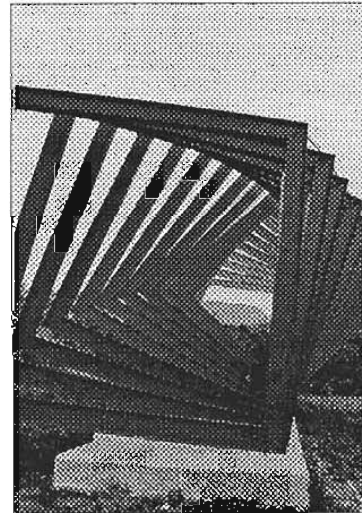
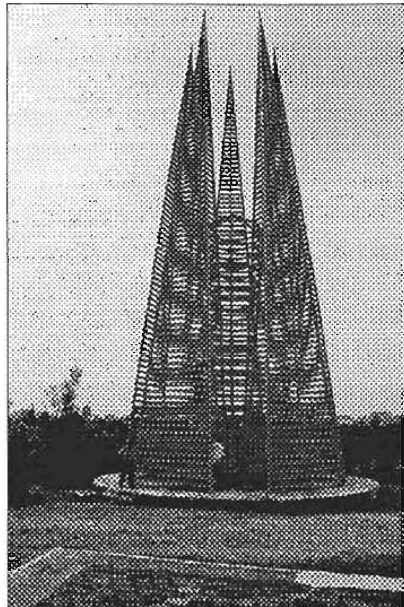
Sin embargo hay esculturas que permiten ser penetradas, para relacionarse y crear una ilusión de espacio en donde la imaginación juega un papel importante: estas esculturas se encuentran en el Espacio Escultórico de Ciudad Universitaria y crean un ambiente de sensaciones visuales, movimientos, cambios de luz, gravedad en donde se puede apreciar diferencia entre escala humana y escala urbana, la cual implica una organización coherente con el espacio, como punto fundamental para permitir el libre movimiento.



Centro del  
Espacio Escultórico  
(1978-80)  
H. Escobedo, Hersua,  
Sebastián, F. Silva, M.  
Felguérez, M. Goeritz  
Ciudad Universitaria  
Fotografía 2004

<sup>69</sup> ENCINA, Juan de la. El espacio. México. UNAM. 1978. p.6

"Corona del pedregal"  
(1980)  
Mathias Goeritz  
Fotografía 2004



"Coatl" (1980)  
Helen Escobedo  
Fotografía 2004

El espacio urbano se genera a través de las texturas, el suelo, la dimensión, los cambios de nivel considerados como elementos del diseño urbano creando espacios positivos y negativos. La positividad espacial indica la existencia de una planificación que primero determina los límites y después construye con un orden hacia el centro. Los espacios negativos implican, espontaneidad y falta de planificación, donde dicha ausencia indica desorden.

También se consideran como elementos de la imagen de la ciudad las sendas, bordes, barrios y nodos. Las sendas son los conductos que sigue el observador normalmente, se representan por calles, senderos, líneas de tránsito, canales, o vías férreas; las sendas son las que organizan y conectan a los demás elementos ambientales; los bordes son los límites entre dos fases lineales de la continuidad, como cruces de ferrocarril, muros que constituyen referencias laterales; los barrios son secciones de la ciudad cuyas dimensiones oscilan entre medianas y grandes, concebidas como elementos bidimensionales y reconocidos como si tuvieran un carácter que los identifica y por último los nodos son puntos estratégicos, confluencias, sitios de ruptura en el transporte, cruce o convergencia de sendas, monumentos de paso de una estructura a otra, o pueden

ser concentraciones determinados por el uso o carácter físico, un ejemplo puede ser una esquina o una plaza.<sup>70</sup>

Otro elemento visual es el monumental, el cual se encuentra claramente aislado de cualquier construcción y se ubica en un espacio que lo envuelve y presenta características cualitativamente importantes como la simplicidad, claridad, impenetrabilidad, luminosidad y penumbra.

Este tipo de elemento es el adecuado para llevar a cabo la realización de un evento interdisciplinario, ya que se ubica en un espacio urbano dentro de la colonia Roma.

Dentro del proyecto de ambientación que implica esta investigación, están contemplados objetos y elementos con la intención de transformar efímeramente el espacio que será intervenido. Algunos de estos elementos son: bloques de hielo, espejos, pantallas construidas con base en bloques de hielo, proyectores, video, música, adaptación y manejo de la iluminación para crear una imagen visual que resaltará los elementos ya existentes en la glorieta de La Cibeles, así como a la misma fuente. En el siguiente capítulo se describirán con más detalle los elementos de composición.

---

<sup>70</sup> YOSHINOBU. Op. cit. p.64

### 2.3. Influencias de la sociedad y cultura en el espacio urbano de la colonia Roma

La Ciudad de México ha sufrido muchos cambios, con relación a su espacio, a su ambiente, a su cultura, y esta diversidad se ha podido dar por un gesto característico de los habitantes de la ciudad y a su gobierno que siempre ha recibido a refugiados políticos de diversos países.

"La Roma es una de las colonias de mayor tradición en México. Su creación representa el último esfuerzo del porfiriato por hacer de la capital del país una ciudad moderna a la altura de cualquier otra del mundo en todos los sentidos: social, industrial, cultural, urbano y, desde luego, arquitectónico."<sup>71</sup>

A finales del siglo XIX la Ciudad de México "tenía por límites, al norte, la calzada de Nonoalco y la ex garita de Peralvillo; al oriente, la calzada de Coyuya y la ex garita de San Lázaro; al sur llegaba hasta la ex garita del Niño Perdido y al poniente, hasta la calzada de la Verónica."<sup>72</sup>

A mediados del siglo XIX se empiezan a formar algunas colonias alrededor del Centro, entre ellas Santa María la Ribera, Guerrero, Juárez, y a principios del XX el señor Edward Walter Orrin gerente de una compañía de terrenos adquirió el Potrero de Romita con la finalidad de hacer una colonia que contara con todos los servicios. El señor Orrin quería fraccionar de inmediato dicho terreno, solicitaba autorización y anexaba el plano con el trazo de las calles, pero fue rechazado por la Comisión de Obras Públicas ya que debía ajustarse a la distribución de calles realizada por la Comisión de Hacienda para crear la colonia Roma; estos trámites empezaron en 1902 y ya para finales de 1903 se contaba con las escrituras públicas<sup>73</sup> y es así como en el Potrero de Romita se establece una nueva colonia que tomó el nombre de colonia Roma. Los terrenos eran promovidos como los mejor situados, sanos y pintorescos de la época.

La influencia cultural y artística de Francia hacia México se vio reflejada en su arquitectura dejando atrás los barandales de hierro, convirtiéndose en líneas puras y en composiciones inanimadas, la colonia Roma "fue el espacio de una ilusión"<sup>74</sup>, ahí se introdujeron los signos del *art nouveau* mezclando lo antiguo y lo

---

<sup>71</sup> TAVARES *Op.cit.* p. 17

<sup>72</sup> *Ibid* p. 19

<sup>73</sup> *Ibid*. p.22

<sup>74</sup> *Ibid*. p.13

nuevo, que por una parte defiende la decoración barroca y por otra las estructuras más sencillas<sup>75</sup>, dando a la ciudad la sensación de modernidad y de una arquitectura no desechable como la describe el cronista Guillermo Tovar de Teresa.

Lo característico del *art nouveau* (1918) son las formas estilizadas de líneas flexibles y ondulantes que imitan a la naturaleza, con elementos que van desde tallos, hojas, flores hasta algunos insectos y animales que tienen composiciones dinámicas.

Así mismo se pueden apreciar construcciones residenciales de valor monumental características de la época, con elementos que se introdujeron a México en los últimos años del porfiriato incorporando la estética *art déco* (1929). Considerando que a lo largo de estos años, hay un largo "eclecticismo".

Durante la creación de esta colonia (1902), como lo dice Tavares, la tendencia era traer arquitectos de Europa, principalmente de Francia e Italia, por ello las construcciones son imitaciones de villas y palacios que reflejan la manera de pensar de la época así como el gusto por todo lo que viniera de París.

Lo ecléctico en arquitectura, consiste en imitar construcciones de épocas remotas donde se mezcla lo formal y lo ornamental de varios estilos. Fueron arquitectos mexicanos los que contribuyeron a la creación de dicha colonia.

Como parte de la cultura, el idioma fue un elemento que también se vio influenciado por los franceses, al grado de que el general Díaz lo institucionalizó.

El elemento visual de mayor importancia (como avance tecnológico) para la época, fue el cinematógrafo a través del cual se veía reflejada la moda y vida social de Europa, principalmente de Francia, permitiendo que los mexicanos miraran las costumbres europeas para poder imitarlas, las imágenes fueron traídas por los hermanos Lumiere.

Este conjunto de manifestaciones culturales influyó directamente en las nuevas clases sociales seguidoras de Porfirio Díaz.

---

<sup>75</sup> LOZANO Fuentes, José Manuel. Historia del arte. México. CECSA. 1998. p. 527

La construcción de espacios urbanos en la colonia Roma se caracteriza por su diseño y distribución de calles, avenidas que desde su inicio fueron planeadas con un trazo geométrico.

“Una característica común a algunas de las nuevas colonias era trazar sus calles en forma perpendicular y sus avenidas en forma paralela con respecto a una vía de gran importancia; para la Roma, esta vía fue la calzada de Chapultepec.”<sup>76</sup>

El innovador diseño urbano elegido por los empresarios de la colonia Roma para hacer de ella la más importante de la ciudad consideraba calles amplias, por lo general de 20 metros de ancho, como Orizaba, que además tenía un camellón central. La avenida Veracruz, de 30 metros de ancho, era idónea para el tráfico vehicular. Jalisco era la avenida principal, con 45 metros de ancho y una doble hilera de magníficos árboles: todo un bulevar estilo París.<sup>77</sup>

El diseño de sus calles con árboles, sus avenidas anchas y sus jardines fueron copiados más tarde para el trazo de otras colonias como la Hipódromo Condesa y posteriormente la Polanco.

Así mismo contaba con un parque ubicado en el centro de la colonia con una fuente circular, modelo copiado de Francia y característico en su género.

“La Roma y su vecina al poniente, la colonia Condesa, decidieron unirse y celebrar contrato con el municipio para la perforación de dos pozos artesianos (...)El primero de ellos, llamado pozo Pimentel, se ubicaba debajo de la rotonda de la Condesa de Miravalle en el cruce de las avenidas Oaxaca y Durango. Tenía magníficas instalaciones con bombas y máquinas inyectoras que hacían subir el agua a una altura de hasta diez o doce metros. El segundo pozo, llamado Garcés, estaba en el cruce de las avenidas Oaxaca, Sonora y Jalisco. Producía un caudal de 85 litros por segundo, cantidad suficiente para cubrir las necesidades de consumo e higiene de los habitantes de estas colonias.”<sup>78</sup>

---

<sup>76</sup> TAVARES *Op. citp.* 23

<sup>77</sup> *Ibid.* p. 23

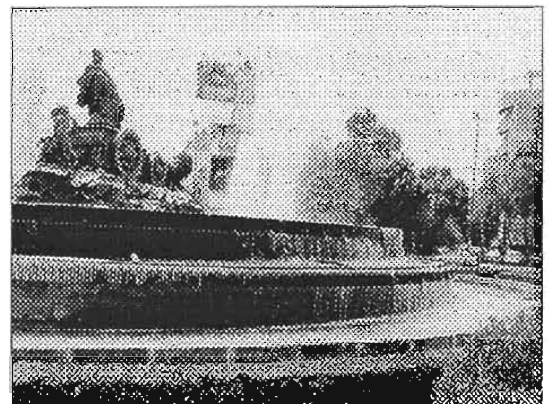
<sup>78</sup> *Ibid.* p. 28



# Glorieta de La Cibeles



colonia Roma, ciudad de Mexico



\* Fotografías 2003

Dos años más tarde (1905) de haber iniciado el fraccionamiento de lotes, era indispensable darle un nombre a las calles y avenidas que constituirían la colonia Roma, las cuales llevarían los nombres de los estados de la República Mexicana, ya que se había decretado que las calles deberían tener nombres propios de poblaciones, acontecimientos y personajes notables.

Para 1927 el ayuntamiento consideraba a la avenida Durango como "la más hermosa de la colonia Roma, porque su arboleda está formada toda por grandes fresnos de igual tamaño y distribuida con notable regularidad"<sup>79</sup>. Actualmente cruza la glorieta de la Cibeles, considerada parte de la colonia Condesa.



Av. Álvaro Obregón, *El Parian*. Foto 2003

En sus inicios la colonia Roma estaba delimitada al norte por la calzada Chapultepec, al oriente el pueblo de Romita, y la calzada de la Piedad, hoy avenida Cuauhtémoc, al poniente por avenida Veracruz, hoy Insurgentes y al sur por la avenida Jalisco, hoy avenida Álvaro Obregón.

El pueblo de Romita fue bautizado con este nombre en el siglo XVIII debido a la semejanza de su paseo arbolado con el que existía en la ciudad de Roma. (llamado Tívoli). Al fraccionar los terrenos se respetaron los límites del pueblo, lo cual ocasionó un problema años más tarde para incorporarlo como parte de la colonia Roma, ya que sus habitantes se oponían a la urbanización de este pueblo, pero finalmente se logró abrir la segunda calle de Puebla y la tercera calle de Morelia y se adquirieron terrenos para terminar las calles de Frontera y Durango. "El Departamento de Obras Públicas trazó las calles respectivas, suprimiéndose así el antiguo y feo lunar que tiene la ciudad en una de las colonias más sanas y limpias de esta capital."<sup>80</sup>

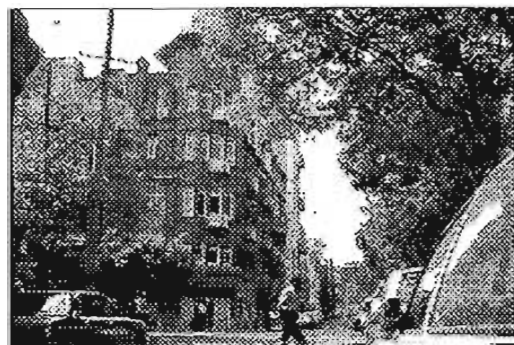
El pueblo de Romita era un barrio peligroso, con ambiente calificado de "maldito" en donde no se podía circular por la noche, y en el cual se empezaron a construir una serie de mitos sobre los "hombres del costal", la "gente de mala alma" como lo describen José Emilio Pacheco en *Las batallas en el desierto* y Ángel del Campo en *La rumba*, respectivamente.

<sup>79</sup> TAVARES *Op. cit.* p.32

<sup>80</sup> *Ibid* p.34



Los principales pobladores de la colonia, en el perímetro comprendido por Av. Chapultepec, Av. Cuauhtémoc, Av. Veracruz y Chiapas, fueron los dueños de grandes fortunas, entre ellos se encuentran políticos y militares, también las familias con menos recursos pudieron adquirir lotes y departamentos en abonos y los menos agraciados vivían en Romita. "La nueva colonia también fue escogida como lugar de residencia por personalidades de todos los oficios y profesiones: pintores, poetas, músicos, escritores, políticos, militares, presidentes, toreros, etcétera."<sup>81</sup>



Plaza Río de Janeiro Foto 2003

En la avenida Jalisco número 185 vivió el general Obregón y en conmemoración a él se le cambio el nombre a la avenida, que actualmente se llama Álvaro Obregón. Así mismo se puede mencionar una lista interminable de personalidades que vivieron y viven en esta colonia, por ejemplo, en la Casa del Poeta ubicada en esta misma avenida con número 73 vivió sus últimos años el poeta Ramón López Velarde. La viuda del presidente Francisco I. Madero, vivió cerca del parque Ajusco, llamado ahora Plaza Luis Cabrera, el arquitecto Adamo Boari, creador del Palacio de Bellas Artes, escritores como Jorge Ibarguengoitia, Juan José Arreola, José Emilio Pacheco, Fernando Benítez, entre otros, los primeros magnates petroleros, ministros y gobernadores del Distrito Federal, eminentes médicos, la actriz Andrea Palma, María Conesa, los ex presidentes Pascual Ortiz Rubio, José López Portillo y Miguel de la Madrid, Manuel Echeverría, propietario del Parián, los pintores David Alfaro Siqueiros y Arnold Belkin y es casi imposible completar o cerrar esta lista sin el temor de dejar a fuera a personalidades por demás importantes habitantes de la colonia y dignos de mencionar. "Actualmente residen en esta colonia el historiador y crítico de arte Alfonso de Neuville, Guillermo Tovar de Teresa, excronista de la ciudad de México, y la pintora Leonora Carrington."<sup>82</sup> Es importante mencionar que Tovar de Teresa es uno de los interesados y promotores para rescatar la colonia como patrimonio cultural.

---

<sup>81</sup> *Ibid* p.35

<sup>82</sup> *Ibid* p.42

El diario Reforma publicó el 21 de Enero de 2002 un artículo sobre la celebración de los 100 años de la colonia en donde se informó que la zona que comprende avenida Cuauhtémoc, avenida Chapultepec, Viaducto Piedad, avenida Veracruz y la calle de Coahuila con su cruce con Insurgentes sería declarada en su totalidad como Sitio Patrimonial. Por otra parte el INBA promovería su conservación como zona artística y patrimonial.

Aunque hasta el momento no se ha logrado la declaratoria del INBA, nos podemos dar cuenta de la importancia que representa la colonia, a través de su historia, de sus construcciones, su traza urbana, de sus habitantes y de los que aún luchan por conservarla como un testimonio vivo de la Ciudad de México. Por otra parte es necesario concientizar a la sociedad para que con su participación se proteja el "patrimonio urbano-arquitectónico de esta ciudad"<sup>83</sup> dando a conocer la importancia del valor de sus construcciones arquitectónicas, sus calles, parques, plazas y glorietas con el fin de conservar todo aquello que nos constituye y que nos permita reconocernos y afirmarnos frente a otras expresiones materiales e inmateriales y a través de las cuales se pueda recorrer sus espacios con un goce visual.

---

<sup>83</sup> Colonia Roma. Catálogo de inmuebles. México. CONACULTA. 2001. p. 5

*Elementos de Composición Escenográfica  
para la Ambientación del Espacio Urbano*

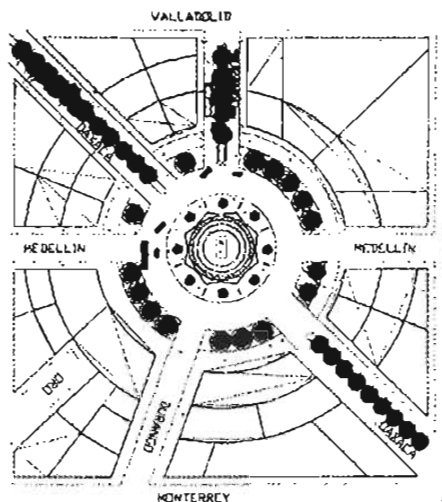
“El arte del teatro no es ni el juego de los actores,  
ni la pieza, ni la puesta en escena, ni la danza;  
esta formado por los elementos que lo componen:  
(...) por las líneas y colores, que son  
la existencia misma del decorado;  
por el ritmo, que es la esencia  
de la danza.”

*Edward Gordon Craig*

Los elementos que forman parte de una escenografía en un espacio urbano, son los mínimos necesarios que digan mucho con poco, como la conquista de la simplicidad, donde se integre lo estético con el uso cotidiano de los elementos que forman parte de una composición escenográfica.

Antes de disponerse a colocar cualquier elemento en un espacio urbano es necesario entender el comportamiento del espacio individual. Por un lado se tiene la carga emocional que rodea y envuelve a la persona y sirve para delimitar la zona natural entre cada uno de los individuos, por otra parte se encuentran los espacios que habitan estos individuos, que conforman un proceso de integración del conjunto de espacios de la ciudad.<sup>84</sup> Los espacios integrados permiten ser intervenidos al realizar un cambio en la ambientación a través de la composición escenográfica, si se considera a la ciudad como un espacio que socializa y permite que los seres humanos se relacionen y encuentren espacios diferentes de los habitables, un sitio en donde se puede disfrutar con el simple hecho de caminar por ellos. Ahí, la escenografía será una transformación efímera del escenario de la vida, de esos espacios abiertos existentes en la ciudad pero que no se disfrutan, que los que ahí habitan no se detienen a observar porque ya no encuentran algo que atraiga su mirada.

En este capítulo los elementos de composición son sensibles, en el cual participan únicamente la vista y el oído, son intangibles pero perceptivos, como la música, la iluminación, la forma, la escala, entre otros.

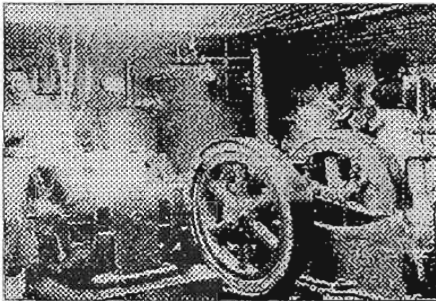


Plano de la Glorieta de La Cibeles  
Colonia Roma

<sup>84</sup> SOMER, Robert. Espacios y comportamiento individual. Instituto de Estudios de Administración Local (nuevo urbanismo ) p. 11

### 3.1. Espacio y forma

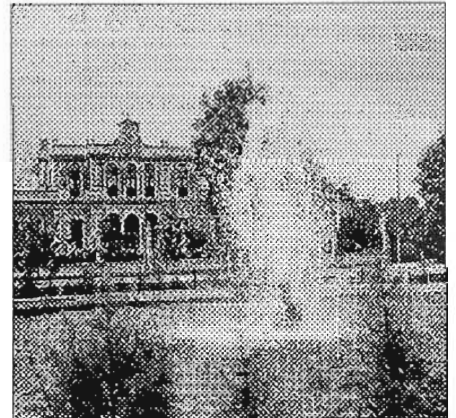
La relación entre espacio y forma puede analizarse partiendo del lugar seleccionado donde la construcción recibe un impacto a través del espacio que lo rodea. Por lo tanto, es importante diferenciar entre los espacios y las formas de acuerdo a la función formal y simbólica que represente en su disposición. Ya que "el sistema de valores con que se mide su impacto relativo depende, de las necesidades y deseos de los usuarios y de las decisiones del diseñador."<sup>85</sup>



Fotografía de la Revista Clio

Es por ello que se seleccionó un lugar para realizar una ambientación en un espacio de la colonia Roma, la glorieta de La Cibeles, de la cual se describirá su espacio y forma destacando su importancia y significado como lugar estratégico donde se realizará un evento interdisciplinario.

Si se considera esta glorieta como un espacio operacional, como lo define Rapoport, donde los seres humanos le dan un significado simbólico, no habría mucho por decir, pero él habla también de un espacio del comportamiento el cual no es conocido por los seres que lo habitan o transitan, a pesar de que influyen en su conducta.<sup>86</sup> Éste espacio está relacionado con la subjetividad; se puede percibir a través de los sentidos, ya que está compuesto de elementos como la forma, que determina al espacio y donde se pretende mostrar de una manera diferente los elementos necesarios para ver y disfrutar el espacio que lo rodea.



Fotografía de la Revista Clio

Se eligió este espacio con la finalidad de rescatar la forma visual que presenta, para que sirva como recinto de eventos donde los artistas lleven a la práctica creaciones interdisciplinarias que estén a la vista de los espectadores: habitantes, peatones y automovilistas. Como dice Olea: "sin finalidad no hay

<sup>85</sup> D. K. CHING, *Op. cit.* p. 338

<sup>86</sup> RAPOPORT. *Op. cit.* p.28

acción y toda finalidad es alcanzable a través de las restricciones que toda práctica impone”.

La ciudad, como conjunto de imágenes que sirven para comprender la realidad, permite transformar sus espacios ocupados por diversos elementos produciendo cambios en el paisaje urbano y disfrutar de lo que ofrece.

Olea menciona que el arte urbano debe ser la modificación de la ciudad a través del resultado de la voluntad colectiva y que se debe romper, por un lado, con la creencia de que las estatuas y las ninfas de las fuentes son objetos artísticos, y por otro, que éste es el único campo de acción para dicho arte. Pues bien, es necesario mencionar esto, ya que la ambientación que se realizará en un espacio urbano, no será la creación de una estatua, sino más bien se producirá un evento interdisciplinario que intervenga un espacio abierto ya existente, el cual es una fuente formada por la estatua de la diosa Cibele.

La estructura del espacio urbano es la expresión simbólica de un orden visual que refleja la realidad presente y el legado histórico, siendo receptiva y abierta a la participación del cambio capaz de mantener un entorno coherente mediante el contexto tridimensional del espacio y de las actividades que se desarrollan en dicho espacio.<sup>87</sup>

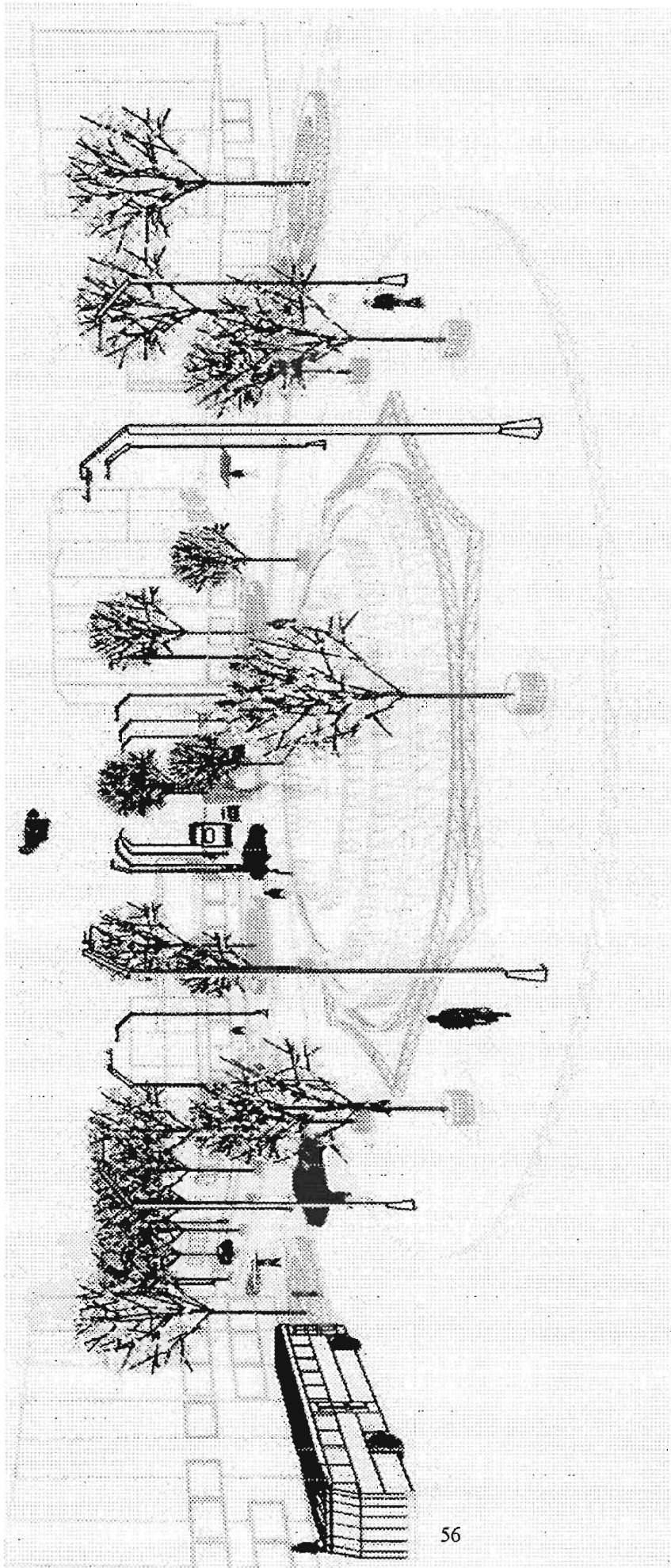
Las formas geométricas que contiene la glorieta están delimitadas por una figura octogonal que envuelve a la fuente, constituida por arbustos y pasto, que al nivel del piso y a simple vista, el ojo humano no puede percibir en su totalidad debido a la magnitud de la construcción, pero si se detiene a disfrutarla, descubrirá cierto rompimiento en la continuidad circular de las formas que rodean a la diosa. Por sus dimensiones y localización, la glorieta puede impactar a quienes la visitan o transitan, pero los únicos que pueden verla desde una perspectiva diferente son quienes viven o laboran en los grandes edificios que se encuentran a su alrededor.

Los ocho árboles que forman parte de la glorieta, se encuentran sobre una base diseñada por un pentágono de lados irregulares y circunscritos con figuras formadas por pequeños arbustos que fungen como jardineras. Asimismo, cuenta con ocho luminarias que alumbran el espacio lo cual se considerará para diseñar la instalación y ambientación.

---

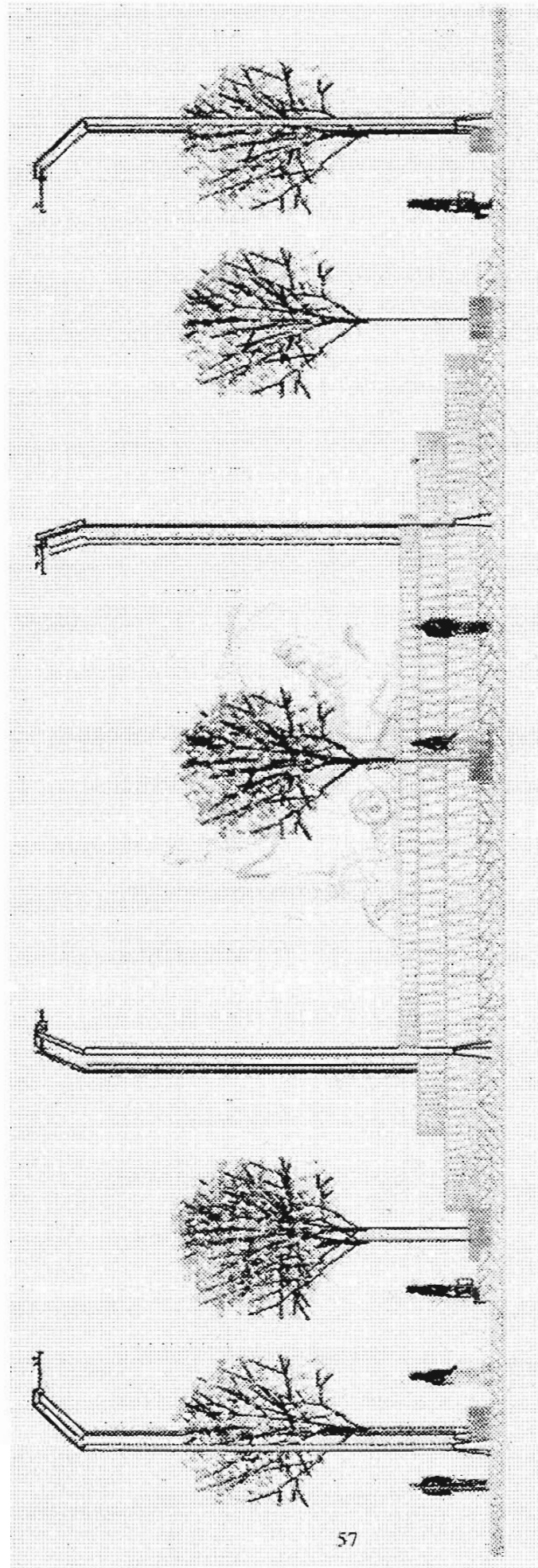
<sup>87</sup> YOSHINOBU, *Op. cit.* p. 11





*Glorieta de La Cibeles*  
*Colonia Roma. Ciudad de México*





Glorieta de La Cibeles  
Colonia Roma. Ciudad de México

### 3.2. Manejo de la escala

Las construcciones arquitectónicas toman como referencia para las mediciones a los seres humanos, a esto se le llama escala humana la cual se basa en las dimensiones y proporciones del cuerpo humano para el manejo adecuado de los espacios en donde vivirán, espacios que les permitan moverse cómodamente y sin obstáculos. Es por ello que se recurre al manejo de la escala la cual permite confrontar el tamaño de un objeto con otro o "un objeto comparado con un estándar de referencias".<sup>88</sup>

Asimismo, existe una relación asociativa de forma y espacio que permite diferenciar los niveles de construcción. Por ejemplo la escala urbana debe considerar si los materiales utilizados en un edificio son los convenientes o, "si debe actuar a modo de telón de fondo"<sup>89</sup> para los edificios que se construirán a futuro y los cuales configurarán un espacio urbano, éste juega un papel importante siempre y cuando se maneje de manera adecuada la escala, contemplando cada elemento que se instalará en dicho espacio, como el mobiliario, las luminarias y objetos efímeros que formarán parte de la ambientación urbana, propósito de esta investigación.

La escala urbana, entendida como las "dimensiones requeridas por las realidades contemporáneas" según lo menciona Boesinger, da la pauta para pensar que va cambiando de acuerdo al desarrollo de ciudades, y sobre todo, adecuada a las necesidades del espacio urbano en donde se hace necesaria la proporción como una referencia "justa y armoniosa relación de una parte con otra o con el todo. Esta relación puede ser no sólo de magnitud sino de cantidad o también de grado".<sup>90</sup>

En el caso de la *ambientación del espacio urbano*, se considerarán los elementos existentes como la fuente, las luminarias, los árboles y sobre todo la proporción y forma de la glorieta para instalar objetos que se unifiquen armoniosamente con dicho espacio, con relación al tamaño, la distribución y la repetición de elementos. Esto quiere decir que si la glorieta tiene al centro una fuente rodeada de arbustos en forma de octágono, cuenta con ocho luminarias y ocho árboles, estos elementos urbanos deberán considerarse para el diseño de la instalación y ambientación para no afectar el paisaje urbano, estableciendo la

<sup>88</sup> D.K. CHING. Op. cit. p. 278

<sup>89</sup> BOESINGER, Willy. Le Corbusier. Barcelona, G. Gili. 1982. p. 120

<sup>90</sup> D.K. CHING. Op. cit. p. 278

proporción dada por los materiales de acuerdo a la escala urbana y no se pierdan en este espacio.

Otra forma de definir la escala urbana "es el estudio de las variantes de producción de un espacio urbano que existe pero con modificaciones lógicas, de los elementos existentes, en forma correspondiente".<sup>91</sup>

Esta definición de escala urbana permite que un arte interdisciplinario como el arte urbano pueda intervenir un espacio ya existente, modificando o dando una imagen diferente que permita percibirlo desde otro ángulo y con otra perspectiva, resaltando la importancia del espacio o logrando destacar el espacio seleccionado.

Si la escala humana, es la que delimita los espacios arquitectónicos y la escala urbana la que maneja las dimensiones y distribuciones de espacios y elementos existentes en el contexto de la ciudad, entonces falta mencionar la escala visual, la cual "no se refiere a las dimensiones reales de los objetos, sino al tamaño mayor o menor en que algo se presenta con relación a las dimensiones que usualmente le son propias o a las de otros objetos de su contexto".<sup>92</sup> Ésta es la de mayor interés para los artistas ya que la forma tridimensional marca cambios en la estructura debido al manejo de espacio asumiendo el papel de rendimiento temporal de los objetos y de su duración así como el uso de los materiales que se unen con la forma a través de la técnica empleada para dar la proporción con la finalidad de dar un significado simbólico a la forma tridimensional que se instalará en el espacio urbano.

---

<sup>91</sup> MARTIN, *Op. cit.* p. 255

<sup>92</sup> D. K. CHING. *Op. cit.* p.278

### 3.2. Diseño de iluminación

Lynch escribió que “la oscuridad es necesaria para la creación de un bello espacio iluminado.”<sup>93</sup>

El diseño de iluminación inicia con un plan de consulta para ubicar las luminarias, conocer sus características y la posibilidad de cambio parcial así como el soporte para posibles expansiones.

Inmediatamente después se debe identificar los circuitos y redes existentes para su maniobra y para determinar los niveles de iluminación requeridos. Una vez detectadas las luminarias, sus características y su manejo, se podrá introducir otro tipo de iluminación que forme parte de la creación de una ambientación que permita la percepción visual de las intervenciones del evento interdisciplinario que se llevará a cabo en el espacio seleccionado.

La introducción de elementos lumínicos que refuercen la ambientación, debe contemplar sus alturas y la colocación espacial dado que tendrán la función recíproca de emitir y recibir luz de las otras luminarias, formando un circuito con ellas.

Para llevar a cabo el diseño de iluminación es necesario conocer las definiciones y características del espacio a iluminar, así como las unidades de medición: Lumen, candela y lux,<sup>94</sup> determinando el tipo de luz que se puede utilizar complementando y creando una atmósfera diferente en el espacio seleccionado.

La clasificación por área en la que se ubica la glorieta de La Cibeles está considerada como ornamental y puede ser un elemento con “valor histórico o estético que merece estar enfatizado de su entorno”.<sup>95</sup> Así mismo se clasifican las luminarias donde el factor esencial es la distribución apropiada del flujo de luz que alumbra los espacios para proporcionar visibilidad. El espacio seleccionado

---

<sup>93</sup> SERRA. *Op. cit* p. 14

<sup>94</sup> BASANT, Jan. *Manual de criterios de diseño urbano*. México. Trillas. 1991. p. 294

“Lumen: unidad de flujo luminoso, equivalente a 1/680 wats, emitidos a una longitud de onda de 5 555 ángstrom, siendo esta potencia la cantidad de luz emitida por segundo de una fuente luminosa.

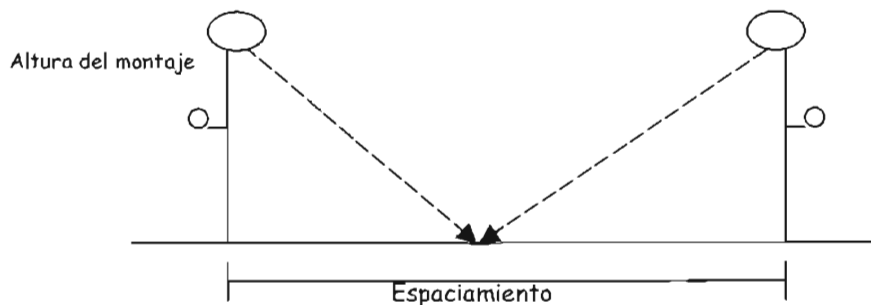
Candela: unidad de intensidad luminosa, emitida por unidad de ángulo sólido en una dirección dada y que equivale a 12.57 lúmenes o a 1/60 de la intensidad luminosa de un cuerpo negro a 2 046° K.

Lux: unidad de iluminación que es igual al flujo luminoso incidente por unidad de área equivalente a un lumen por m<sup>2</sup>.”

<sup>95</sup> Id.

cuenta con una distribución vertical de luminarias en la cual se puede ver la relación del espacio entre luminarias y la altura del montaje.

En el dibujo siguiente se podrá observar el tipo de alumbrado que tiene la glorieta, ejemplificando con dos luminarias, que mostrarán la relación espaciamento-altura de montaje y la distribución de la luz de acuerdo a la candela y a la altura de ésta.



"La distribución vertical es la cuantificación del ángulo con el cual se definen los máximos conos de emisión luminosa que produce una luminaria sobre un plano horizontal en relación con el índice de espaciamento-altura de montaje (MH)."<sup>96</sup>

Esta información sirve para determinar el ángulo y la posición en que se deberán colocar los nuevos elementos lumínicos que junto con las luminarias existentes crearán una atmósfera diferente.

La glorieta cuenta con iluminación del tipo "punta de poste en el cual la luminaria se encuentra en la parte superior del poste"<sup>97</sup>pero también incluye una luminaria en la parte media exterior que alumbrará la parte posterior de la glorieta y reforzará la iluminación de la calle. Los dos tipos de lámparas procedentes de las luminarias, deberán ser remplazadas por lámparas de la misma intensidad pero de diferente color, otra opción es la de colocar una mica de color (esto se definirá más adelante) frente al cono de la luminaria de punta, mientras que la lámpara que se encuentra en la parte media podrá ser remplazada por otra de las mismas características pero de otro color.

<sup>96</sup> Ibid. p. 296

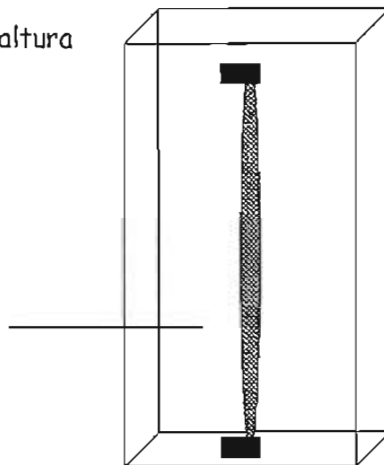
<sup>97</sup> Ibid. p. 302

Lo anterior servirá, para crear una ambientación donde "la obra deja de ser un objeto terminado... y pasa a convertirse en configuradora de un medio, orientada hacia la obra de arte total"<sup>98</sup> que permita ver la narración visual, que se proyectará en pantallas de hielo, así como la coreografía que se montará alrededor de la fuente.

Los elementos lumínicos que se colocarán alrededor de la fuente serán de luz neón incrustada en el interior de cada uno de los ocho bloques de hielo que formarán parte de la instalación.

Bloque de hielo de 2 metros de altura  
por 60 centímetros de ancho y  
25 centímetros de grueso

Lámpara de neón



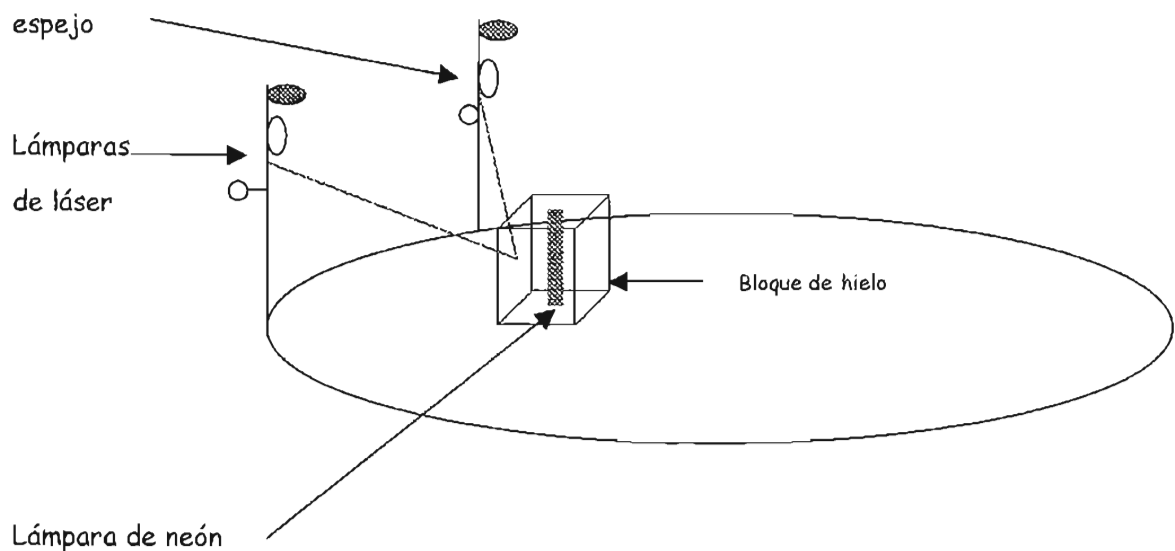
El espaciamiento y colocación de estas nuevas luminarias, dependerá de la localización de los postes, de la distancia entre el poste y del alcance de la candela para que se encuentre con ésta, así como de la geometría que envuelve a la fuente.

Un elemento más de iluminación, que se introducirá para crear una atmósfera, es el láser que formará una red octogonal e irá de la luminaria colocada a una altura aproximada de diez metros hacia el bloque de hielo del cual se reflejará en la luminaria contigua a través de los espejos colocados respectivamente en el poste de luminaria y el bloque de hielo, repitiéndose en cada bloque de hielo y formando una red de 16 hilos de haz de láser.

---

<sup>98</sup> MARCHAN. Op. cit.

## REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE ILUMINACIÓN



De acuerdo al material que se utilice como soporte para las lámparas, bloques de hielo, es necesario un clima frío, lo más conveniente es en época de invierno. Con relación a la iluminación, el neón requiere de transformadores que se conecten de un switch controlado desde el sótano de la fuente, mientras que el láser puede ser conectado directamente a la corriente desde el mismo switch. La hora más conveniente para presentar el evento es después de las ocho de la noche, para que se pueda apreciar los efectos de luz, laser y neón, así como las proyección del video. También es necesario esperar que el tráfico disminuya para no causar accidentes automovilísticos y a su vez los asistentes encuentren espacio para estacionar su vehículo y no generar un caos vial.

### 3.3. La música como elemento integrador

“Un tratado de música italiana del siglo XVI explica que «...interpretar la música no se hace sólo para satisfacer el oído, sino para manifestar sentimientos, provocar la imaginación y controlar pasiones».<sup>99</sup>

Provocar la imaginación con las construcciones de la colonia Roma, es precisamente lo que se pretende en *La ambientación del espacio urbano en la ciudad de México* donde se presentará una narrativa visual sin diálogos y a través de la proyección de tres videos simultáneos en tres pantallas colocadas, en forma estratégica dentro de la glorieta de la Cibeles; narrarán una misma historia, vista desde tres perspectivas diferentes de la misma colonia acompañado de música, creada específicamente para la grabación.

La música es el elemento sensibilizador del espectador, ya que cada uno escucha de acuerdo a sus condiciones personales, estado de ánimo y libre asociación con la imagen. Ésta se puede escuchar desde tres planos distintos como los denomina Aaron Copland: plano sensual, plano expresivo y plano puramente musical<sup>100</sup>. El primero es el más sencillo, escuchar música por el placer que produce el sonido musical creando un estado de ánimo simple pero placentero. El segundo es la parte expresiva y se encuentra en las notas que constituye el significado de lo que trata la pieza, pero es importante destacar que no se puede expresar con palabras lo que dice la música: el sentimiento, la serenidad y la delicia, a través de los diferentes estados de ánimo y de la variedad de matices musicales.

Los planos que se toman como referencia para realizar el enlace imagen-música son precisamente estos dos, ya que las imágenes hablan por sí solas y la música las refuerza. Esto se logra a través de la sincronía de movimientos musicales y la secuencia de las imágenes.

El plano puramente musical es aquel donde la música existe en cuanto las notas mismas y su manipulación “el sonido deleitoso de la música y el sentimiento expresivo por ella emitido”.<sup>101</sup> Para apreciar este plano es necesario contar con el conocimiento musical de los elementos que la componen como son: la melodía, el

---

<sup>99</sup> SERRA. *Op. cit.* p.13

<sup>100</sup> COPLAND, Aaron. *Cómo escuchar la música*. México. Fondo de Cultura Económica. 1955. p.15

<sup>101</sup> *Ibid.* p. 21



ritmo, la armonía y el timbre, si se logran escuchar todos estos elementos se estará hablando de que se ha logrado llegar a éste plano.

El proyecto de *Ambientación del espacio urbano* hará que los espectadores oigan con conciencia y se enteren de lo que escuchan, para ello se presentará música en vivo de un violoncelo, si consideramos que "el violoncelo es un instrumento de cuerdas y su timbre semeja la voz humana además de poseer una riqueza de sonido"<sup>102</sup>. Se complementará con la música pregrabada para el video, con el cual se integrará. Y para ello se puede citar al director de cine ruso Tarkovsky con una frase que describe la importancia de la música en un film.

"La música no sólo es un apéndice de la imagen visual, debe ser un elemento esencial en la realización del concepto total de las obras. Utilizada correctamente, la música tiene la capacidad de modificar todo el tono emotivo de una secuencia filmada y a tal grado debe ser una parte integral de la imagen".<sup>103</sup>

Asociar la música con el relato de la imagen es "una forma de música dramática".<sup>104</sup> No se trata únicamente de acompañar a la imagen sino de formar un discurso audiovisual que narre una historia a través del significante de *expresar* y en el que la música tenga la misma importancia que la imagen, ambas son parte integral de la narración.

Para crear una partitura del video, los pasos a seguir son: primero se graban las imágenes y posteriormente el compositor las ve para crear una música que tenga armonía y ritmo de acuerdo a los movimientos de éstas. Lo cual quiere decir que todas las partituras son creadas posteriormente a las imágenes grabadas, con el propósito de realizar un *spotting*, "es decir cuánta música se necesitará, y donde deberá entrar".<sup>105</sup>

Hegel denomina a la música como «arte de tiempo», Coplan dice que el sonido es la unidad mínima para crear el ritmo y que los «sucesos musicales abstractos» son los necesarios para crear la melodía<sup>106</sup>, por lo tanto la fotografía y el video junto con la música crearán un discurso narrativo.

---

<sup>102</sup> HERCE, Felix. *Guía musical del radioyente*. 3er. ed. México. 1946. p. 20

<sup>103</sup> TARKOVSKY, Andrey. *Esculpir el tiempo*. México, UNAM/CUEC, 1993. p. 159

<sup>104</sup> COPLAN. *Op. cit.* p. 189

<sup>105</sup> *Ibid.* p. 190

<sup>106</sup> GARCÍA Jiménez. Jesús. *La imagen narrativa*. Madrid. Editorial Paraninfo. 1995. p. 256

Por otra parte se encuentra la importancia del argumento musical entendido, como lo menciona Jesús García<sup>107</sup>, en un doble sentido:

- a) Como significado, que es efecto de la hibridación de un discurso sonoro que propende a la *mímesis*: (música descriptiva o referencial, que permite identificar fenómenos auditivos o visuales).
- b) Como significado propio y natural de una estructura sonora que no busca referencias externas sino que se erige a sí misma en enunciación y en enunciado. En música, el argumento es la melodía.

Los argumentos del relato de la colonia Roma se apoyan en estos dos sentidos del argumento musical para generar una narrativa visual capaz de crear una simetría entre música e imagen.

---

<sup>107</sup> Ibid. p. 257

### 3.5. Fotografía, video y multimedia como técnica integradora de las artes

La presencia de la fotografía en los espacios urbanos se enfoca en dos sentidos, en la arquitectura y en el ser humano, la primera genera imágenes mostrando las construcciones que han sobrevivido y las que van surgiendo en diferentes épocas mientras que la antropología visual de la ciudad es la que "transforma el espacio construido en imagen bidimensional."<sup>108</sup>

Los elementos que acercan a la fotografía con la arquitectura, son "la óptica y los mecanismos fotográficos que reproducen la perspectiva geométrica que registra minuciosamente las detalles y texturas de formas y materiales",<sup>109</sup> es por ello que a la fotografía se le puede considerar el método más fiel para la reproducción de espacios construidos. A partir de estos espacios construidos se puede agregar un elemento más, la creación de un ambiente artístico que se conjuga con la construcción, así la fotografía forma parte de una disciplina que da como resultado un arte interdisciplinario.

Como señala José Jiménez, "la fotografía abrió nuevos registros de la imagen, pero además amplió la capacidad de percepción y fijación de la mirada humana hasta límites insospechados."<sup>110</sup> Al igual que a las artes visuales se le exige maestría, habilidad y destreza, la diferencia radica en el uso de la herramienta técnica que es la cámara.

Considerar a la imagen como uno de los tres medios que el hombre ha utilizado para comunicarse, los otros dos la palabra y la escritura, y como lo dice Octavio Hernández en su artículo *La fotografía como técnica de registro etnográfico*, "ninguno de ellos sustituye al otro; en contextos determinados cada lenguaje tiene su poder, su valor de comunicación."<sup>111</sup> En este sentido se considera necesario reunir a la fotografía con la antropología ya que existen diferencias y similitudes en ambas donde se puede buscar «lo otro», «lo distinto» pero la diferencia puede radicar en el contenido de cada búsqueda. De tal forma que el fotógrafo se dirige a los aspectos estéticos y de comunicación, el antropólogo se orienta hacia el hombre y su cultura a través del espacio y el tiempo.<sup>112</sup>

<sup>108</sup> FELIZARDO, *Op. cit.* p.1

<sup>109</sup> *Ibid.* p.2

<sup>110</sup> JIMÉNEZ, José. *Teoría del arte*. Madrid. Tecnos. 2002. p.192

<sup>111</sup> Antropología e Imagen, Cuicuilco, Revista de la Escuela Nacional de Antropología e Historia. Nueva Época. Vol. 5. Núm. 13. mayo-agosto. México. 1998 p. 32

<sup>112</sup> *Id.*

También se puede ver a la fotografía como la combinación de arte y técnica en donde se integran una serie de elementos como la intuición, el concepto y la creatividad, entonces, el resultado será la producción de imágenes que tendrán la función de comunicar un mensaje con claridad.

Joan Fontcuberta dice que "lo que caracteriza a la fotografía, a diferencia de otros medios icónicos, es su exactitud de transcripción y su claridad de definición."<sup>113</sup>

La imagen como representante de la realidad crea el discurso visual y cumple la función descriptiva, mientras que la música complementa y refuerza la imagen para sensibilizar al receptor del mensaje. Con lo anterior se logra el registro visual de una percepción modificada, de acuerdo al contexto en que se ubique, el objetivo del encuadre es representar un fragmento de la realidad. Como resultado se logra una amplia gama de posibilidades en el registro de objetos, construcciones y gente de la ciudad formando un todo sin protagonismos que permita ver la estética de los elementos que componen un espacio urbano. De tal forma que la fotografía, como medio de expresión, tenga la facultad de dramatizar los hechos y los gestos de una sociedad enfatizando rasgos que caractericen el lugar y permitan ampliar el conocimiento que se tiene de la ciudad.

Se dice que "la imagen fotográfica es la representación más parecida a la misma realidad; a partir de ella es posible sintetizar rasgos culturales."<sup>114</sup> Pero a la vez como dice Fontcuberta "es simulacro, ficción".<sup>115</sup>

Las imágenes pueden hablar por sí solas pero lo importante es lo que transmiten a través de la música, la cual forma parte de la descripción audiovisual, a la vez que refuerza y da un matiz diferente a las imágenes. Considerando la frase que dice "la información contenida en una fotografía puede ser precisa, pero polisémica a la vez"<sup>116</sup> permite que dichas imágenes sean percibidas e interpretadas de acuerdo a lo que el espectador conoce, a lo que ve y a lo que escucha al mismo tiempo. De tal forma que el lenguaje de la fotografía como proceso de significados, muestre a las imágenes como estética y como mensaje

---

<sup>113</sup> *Ibid.* p. 34

<sup>114</sup> Antropología *Op. cit.* p. 34

<sup>115</sup> JIMÉNEZ, *Op. cit.* p.194

<sup>116</sup> Antropología. *Op. cit.* p.37

“respondiendo a reglas gramaticales, sintagmáticas y discursivas, las cuales a su vez se adecuan a las necesidades y estructura de la descripción.”<sup>117</sup>

Para vincular a la fotografía con el cine y posteriormente con el video es necesario señalar lo que dice Philippe Dubois, “el acto fotográfico, al cortar, hace pasar al otro lado [del corte]: de un tiempo evolutivo a un tiempo fijado, del instante a la perpetuación, del movimiento a la inmovilidad, del mundo de los vivos al reinado de los muertos, de la luz a las tinieblas, de la carne a la piedra.”<sup>118</sup> El arte cinematográfico introdujo el movimiento que a diferencia de la fotografía, produjo una sensación de vida, y al igual que el cine, el video es también un reproductor de imágenes en movimiento.

---

<sup>117</sup> Id.

<sup>118</sup> JIMÉNEZ. Op. cit. p.195

El video puede ser considerado arte electrónico como proceso de transformación del registro de imágenes que se iniciaron con la fotografía.<sup>119</sup>

Los fundamentos tecnológicos del video son el registro y la reproducción magnética del sonido y la imagen basados en un conjunto de tres elementos funcionales pero diferenciados, que al mismo tiempo se integran en un conjunto compacto el cual sincroniza el sonido y la imagen. El primer elemento es el micrófono, el segundo el magnetófono y el tercero el altavoz, siendo este último el que decodifica la señal video en el monitor donde la imagen reproducida "se obtiene con el barrido de la pantalla es 625 líneas veinticinco veces por segundo"<sup>120</sup> en el caso europeo, y en el americano el número de líneas son 525 por treinta imágenes por segundo<sup>121</sup>

El video-arte se inicia en los años sesenta con la aparición del arte conceptual y ambiental que se encuentran ligados a la desmaterialización del objeto artístico. En 1965 en la ciudad de Nueva York hace su aparición la primera exposición de video, del artista Nam June Paik pionero de la nueva forma de expresión artística. Paik escribió la frase siguiente.

"De la misma manera en que la técnica del collage, reemplazó a la pintura al óleo, el tubo de rayos catódicos reemplazará a la tela."<sup>122</sup>

La tecnología que utiliza el video es "la luz y la información (analógica o digital)"<sup>123</sup> "video-registros o grabación/producción en cinta magnética"<sup>124</sup> en formato de 8mm y miniDV, donde ambas permiten realizar la transferencia a través de un programa de computadora que guardará la edición en un CD (disco compacto), para facilitar la presentación a través del multimedia el cual produce un nuevo tipo de percepción tanto del artista que lo crea, como del que recibe el mensaje.

---

<sup>119</sup> Ibid. p.220

<sup>120</sup> BONET, Eugeni, et. al. En torno al video. Barcelona. 2da. ed. 1984. p.15

<sup>121</sup> Ibid. p. 20

<sup>122</sup> Ibid. p.116

<sup>123</sup> JIMÉNEZ. Op. cit. p.220

<sup>124</sup> BONET. Op. cit. p.23

El concepto más simple que se tiene del multimedia es la combinación del video con la computadora, logrando una capacidad interactiva. Pero desde el punto de vista tecnológico se puede describir como "la integración de dos o más medios distintos y el computador personal."<sup>125</sup> Es por ello que el potencial del multimedia implica un cambio fundamental para las nuevas formas de comunicación que logra satisfacer los diversos gustos estéticos y además facilita el conocimiento.

"Los multimedios nos permiten utilizar la combinación óptima de medios para presentar información atractiva adecuada a situaciones específicas; además permiten al usuario controlar cómo y cuándo ha de obtener acceso a esa información."<sup>126</sup>

A través de la iluminación, la música, la fotografía y el video se podrán integrar estos múltiples medios en una sola emisión, el multimedia.

"Los importantes avances en las áreas combinadas de medios de almacenamiento, memoria y velocidad de procesadores han hecho posible no sólo crear medios utilizables en el computador, sino también capturar, almacenar, manipular y presentar información al mundo real en tiempo real."<sup>127</sup>

La información digital generada para una imagen animada y con música, requiere de un almacenamiento compacto y de fácil acceso, por ejemplo "un minuto de audio estereofónico con calidad de CD requiere 10MB de almacenamiento, un segundo de video digital de alta fidelidad requiere aproximadamente 30MB."<sup>128</sup>

La industria del cine, video y televisión, se han enriquecido con el uso de la computadora a través de "compañías que van desde Avid hasta ILM"<sup>129</sup> con programas digitales que permiten la planeación, reconstrucción y creación de objetos, construcciones, personajes, criaturas, etc. Las ediciones se hacen electrónicamente y si se requiere de efectos especiales, se pueden utilizar programas como Movie Magic.

---

<sup>125</sup> BURGER, Jeff. La biblia del multimedia. E.U.A. Addison-Wesley. 1992, p.9

<sup>126</sup> Ibid. p.10

<sup>127</sup> Ibid. p.11

<sup>128</sup> Id.

<sup>129</sup> CALHOUN, John. *¡Un mundo "codificado"!*. Estudios cinematográficos, Revista de actualización técnica y académica del Centro Universitario de Estudios Cinematográficos. p. 76

La realización de diseños por computadora se "han convertido en una herramienta común en los ámbitos de la arquitectura"<sup>130</sup>, utilizando inicialmente el programa AutoCAD para PC, con el cual se pueden realizar planos y diseños escenográficos. También existen paquetes equivalentes como el MiniCad y el ArchiCAD con plataforma Mac pero transferibles a PC, formando parte de la herramienta indispensable para el diseñador artístico.

Para realizar una maqueta virtual se deben utilizar programas de modelado tridimensional y de renderización como el 3Dstudio, el cual permite caminar por los espacios creados en donde se pueden decidir los emplazamientos y se diseña a escala o a tamaño natural.

"Una de las posibilidades más interesantes de un programa 3D es la función Quick Time VR, que permite... caminar o volar por un ambiente que aún no ha sido construido."<sup>131</sup>

Otra parte importante es la realización de storyboards utilizando Photoshop y Painter en 2D en blanco y negro. Parte indispensable para la realización del video, ya que nos muestra con anterioridad a la grabación, el lugar, el tiempo, la duración, los efectos y sonidos que pueden ser sonidos ambientales, diálogos y música, donde toda esta información previa forma las secuencias y escenas que contendrá el video.

A través de la computadora también se pueden scanear imágenes fotográficas para crear una fotosecuencia la cual puede ir acompañada de música para lograr una sensación de movimiento de acuerdo a la velocidad con que se diseñe. Actualmente se utiliza la cámara digital para bajar las imágenes que van directamente de la cámara a la computadora.

Además, los artistas que trabajan con esta tecnología muestran que "el arte sigue desempeñando su función ancestral de fijar en la memoria aquello que debe perdurar, estableciendo contrastes y diferencias entre el simple almacenamiento cuantitativo de información y las representaciones sensibles, las imágenes, que dan sentido y densidad a la experiencia de la vida."<sup>132</sup>

---

<sup>130</sup> *Ibid.* p. 78

<sup>131</sup> *Ibid.* p. 79

<sup>132</sup> JIMÉNEZ. *Op. cit.* p. 225



*Diseño de Producción para la Realización  
de un Evento Interdisciplinario de  
Ambientación del Espacio Urbano  
en la Ciudad de México:  
Glorieta de La Cibeles*

"Lo que esencialmente deseamos nosotros los artistas, ya lo tenemos,  
y es la unidad en las intenciones, la voluntad de no modificar  
nuestras convicciones y la fuerza interior que nos  
permite sacrificar parte de nuestro yo o todo él  
en aras del egoísmo productivo que considera más grande  
la obra artística que al artista que la ha creado"

*Edward Gordon Craig*

Reunir las diversas disciplinas artísticas como la escenografía, la artes visuales, la fotografía, la música y el video, para crear una ambientación que principalmente se base en el diseño de la iluminación, la cual se puede exhibir en un espacio abierto de la ciudad de México como evento interdisciplinario, haciendo que el público acepte o rechace la creación plástica en el escenario urbano donde todos participamos pero no nos damos cuenta de la importancia de nuestra presencia en el espectáculo de la cotidianidad de la vida en la ciudad.

El artista visual siempre va en busca de actividades novedosas en donde pueda participar con realizaciones espectaculares, incursionando junto con otras artes en donde pueda pintar esa pared de aire llamada escenario.

En la actualidad los artistas se ven envueltos en avances tecnológicos que los obligan a utilizar otras herramientas de trabajo, como es el caso del multimedia donde encuentra un campo de trabajo diferente y más amplio que le permite expresar su creatividad desde otra perspectiva. Es por ello que al paso de la historia el artista encuentra en el espacio urbano un lugar para representar su obra. Para lograrlo necesita conocer el espacio donde vive, transformarlo en expresión de arte urbano.

El artista visual puede ser autor y actor de la creación aplicada a la construcción o transformación del espacio urbano, dirigida a las necesidades de integración de otras disciplinas como la antropología visual, la sociología, la estética y la arquitectura.

Los movimientos artístico, como instalación y *environment* (ambientación), entre otros, nos dan la pauta para realizar un evento interdisciplinario en un espacio público creando una ambientación, instalación y proyección. La ambientación es arte efímero, ya que los materiales, el clima y el tiempo contribuirán a su desaparición, así como las características naturales del diseño de producción en donde el artista plasma su idea sobre una hoja de papel, pasando por modificaciones que en el trayecto a la realización se deterioran o desaparecen. Y por ser creadas en un espacio público, se ven envueltas en una serie de trámites gubernamentales para que se otorgue el permiso para intervenir este tipo de espacios.

#### 4.1. Diseño de instalación, ambientación y proyección

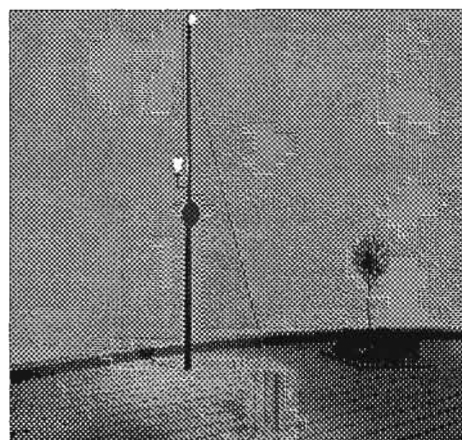
La instalación consiste en la intervención del espacio público ubicado en la glorieta de La Cibeles de la colonia Roma en la Ciudad de México como evento interdisciplinario y efímero. Se creará una atmósfera diferente a la actual, a través de la colocación de micas de color azul en la parte frontal de las luminarias para crear luz difusa y de baja intensidad que, al mismo tiempo, oscurecerá el espacio.

En las mismas luminarias se colocarán cuatro espejos cóncavos con aumento de forma circular con medida de 60 centímetros de diámetro a una altura de 6 metros aproximadamente. La importancia de los espejos radica en su funcionalidad que permite observar desde otro ángulo el diseño y la forma octogonal formada por los arbusto que rodean la fuente para poder apreciarla desde arriba, ya que a nivel de piso no se puede visualizar toda la fuente de una sola lectura, debido a la magnitud de la glorieta.

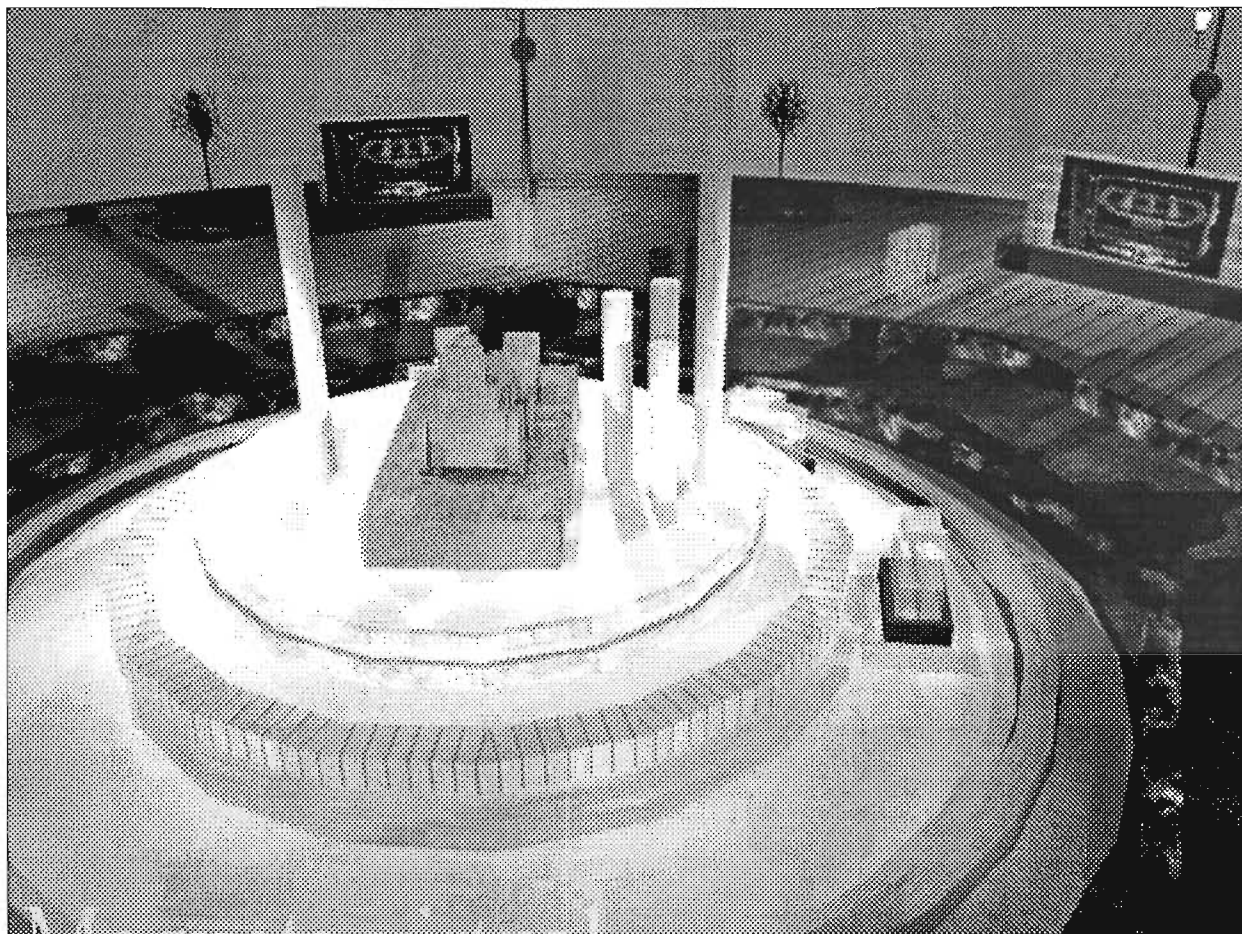
La permanencia de los elementos instalados dependerá de las autoridades correspondientes así como de los habitantes y transeúntes de la colonia.

Para ambientar es necesario conocer el perímetro del espacio donde se desarrollará el evento interdisciplinario, junto con los elementos de construcción necesarios para crear la otra atmósfera.

La ambientación consistirá en instalar dieciséis bloques de hielo que fungirán como lámparas a nivel del piso distribuidas alrededor de los arbustos que forman un octágono y rodean la fuente e iluminarán desde un ángulo diferente a las luminarias establecidas. Al mismo tiempo se complementarán y unirán por un haz de rayo láser colocado a una altura de 6 metros instalado en cada una de las luminarias las cuales irán dirigidas a las lámparas de hielo que contendrán un tubo de neón de color azul en la parte de unión de los dos bloques. La luz se insertará dentro de un tubo de acrílico para aislarla del agua, la luz de neón creará una atmósfera fría pero a la vez contrastante.



Las ocho lámparas de láser servirán para formar una red que envuelva a la glorieta delimitando el espacio, esto se logrará siguiendo la trayectoria del rayo con un hilo de nylon colocado desde el láser hasta la lámpara de hielo.



Maqueta virtual

Maqueta virtual

**Glorieta de La Cibeles**

Ciudad de México

Los bloques de hielo serán, hechos del llamado hielo cristal y medirán 2 metros de altura por 60 centímetros de ancho y 25 centímetros de grueso. La creación de una atmósfera fría y de tenue luminosidad permitirá ver la proyección de los tres videos que se presentarán en la producción.

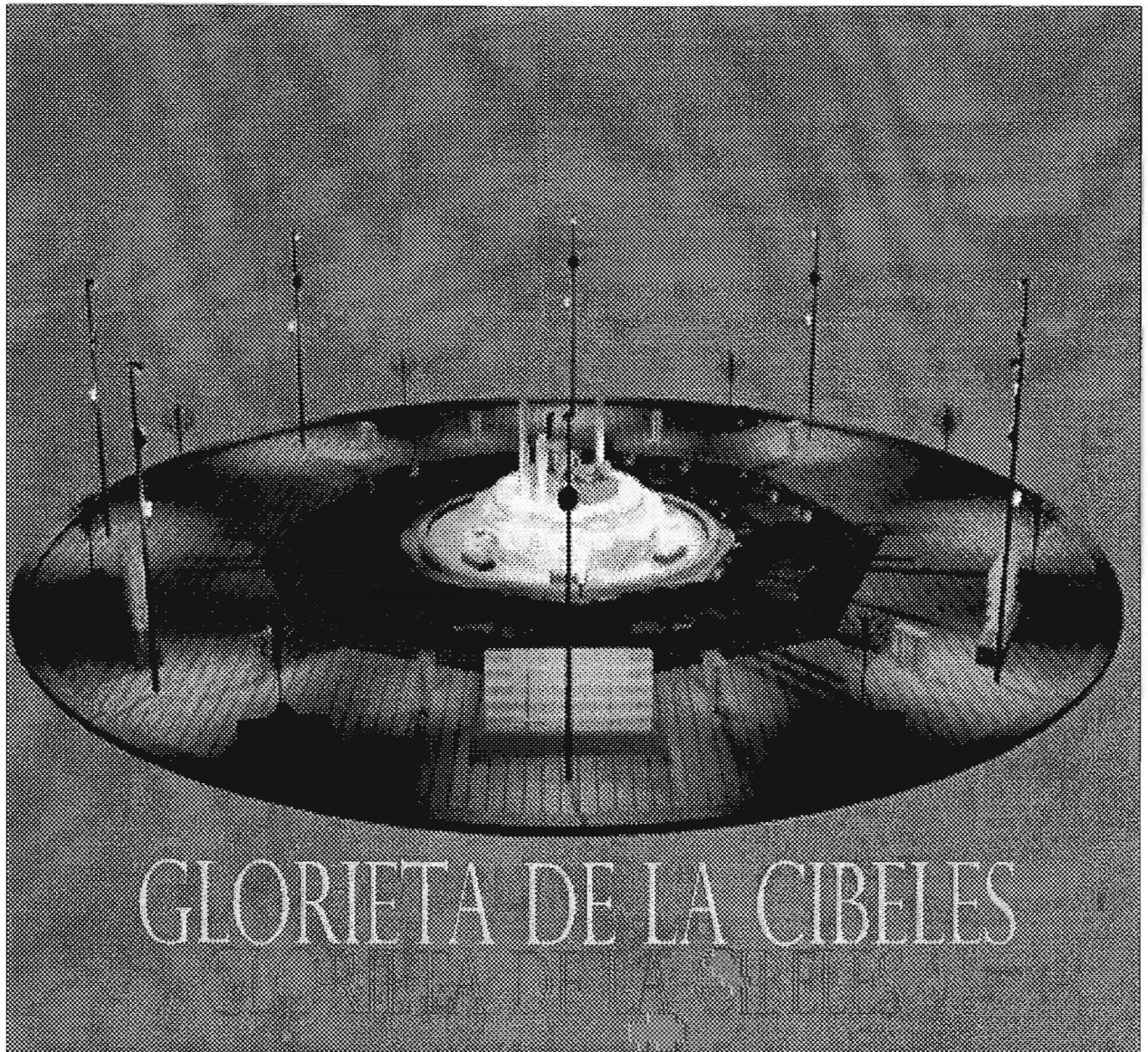


Edificio Miravalle (Medellín y Oaxaca)  
Fotografía 2003

Se hará la presentación de música en vivo: ubicado en la azotea de un edificio localizado en la calle de Medellín, que forma parte de la glorieta, un músico tocará el violoncello y se podrá apreciar gracias a un seguidor que lo iluminará.

Se instalarán tres pantallas de hielo en las cuales se proyectarán de forma simultánea tres aspectos diferentes de la colonia Roma. La pantalla principal presentará el video de las calles, construcciones y elementos de composición de la colonia, en otro se presentará una fotosecuencia de construcciones que han sobrevivido al tiempo y la tercera presentará la glorieta de La Cibeles, previamente grabada, junto con lo que acontezca alrededor de ella durante el evento.

La dimensión de la pantalla principal será de 12 metros de ancho por 4 metros de alto y 25 centímetros de grueso, las otras dos medirán 8 metros de ancho por 4 metros de alto por 25 centímetros de grueso. Las tres pantallas estarán hechas a base de bloques de hielo opaco colocados uno sobre otro hasta llegar a la medida. Los boques serán sujetados con fleje transparente y en la parte posterior se colocará una estructura de barrillas para sostener los bloques.



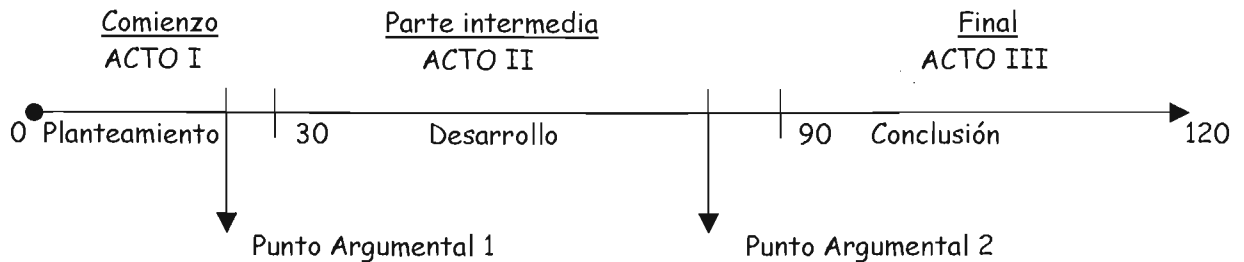
GLORIETA DE LA CIBELES

**Instalación de 3 pantallas de hielo**

## 4.2. Preproducción: guión y storyboard

El Guión\* es un relato mediante imágenes, desarrollado a través de una línea narrativa básica con características definidas: un principio, una parte intermedia y un final. El guión es un modelo conceptual que se conoce como «paradigma».

El paradigma de un guión se puede esquematizar de la siguiente manera



**Planteamiento:** es el que propone el relato: quién es el personaje principal, cuál es la premisa del relato y cuál es la situación.

**Punto argumental:** es un incidente o suceso que se inserta en el relato y lo hace girar hacia una nueva dirección.

**Desarrollo:** contiene el género del relato debido a que la base de toda situación dramática es el «conflicto». Definir las necesidades del personaje. Su propósito para crear los obstáculos que se opondrán a esta aspiración: Esto da lugar al conflicto; la «acción dramática» dentro de la narración.

**Conclusión:** constituye la «solución» del relato, un final lleno de fuerza lo cual soluciona el relato y permite hacerlo comprensible y completo.

**Estructura dramática:** es el ordenamiento lineal de incidentes, episodios o hechos relacionados que conducen a una solución dramática.

**Tema:** partir de que el guión es un sustantivo donde una persona, en un lugar hace "lo suyo", se refiere a la acción y el personaje. La acción es lo que sucede y el personaje a quien le sucede. Por lo tanto el guión dramatiza la acción y

\* Texto tomado del curso de "Guión Cinematográfico". Profesor Rogelio Matínez Merling. Universidad Iberoamericana, febrero - julio 2003.



el personaje. Elegir el tema significa investigar, lo cual nos ofrece ideas, conocimiento, situaciones y el lugar.

Sin conflicto no hay drama. Sin motivación no hay personaje. Sin personaje no hay acción. "Acción es igual a personaje". Decía F. Scott Fitzgerald: "una persona es lo que hace, no lo que dice"

El carácter está íntimamente relacionada con el «núcleo de carácter» ¿Cuál es el objetivo o propósito esencial de cada personaje, en relación a los elementos de "trama"?

Otra parte importante para el guión es el «ritmo» como sucesión armoniosa acompañada en el acontecimiento de los hechos. La acción dramática corresponde al ritmo cardíaco -o viceversa- el cual aumenta con la exaltación emocional y disminuye con la depresión.

En este caso no hay personaje, es una colonia. La premisa son los elementos de composición y las construcciones, y la situación es el estado en que estas construcciones se encuentran, conservadas o en ruinas.

El punto argumental es la inserción de transeúntes, tanto habitantes como gente que trabaja en la colonia.

La colonia Roma es el lugar seleccionado y lo que acontece es el conflicto. Por lo tanto lo que ahí sucede es la acción donde el tiempo cronológico muestra el deterioro y la conservación de las casas así como de sus espacios públicos y su gente.

El objetivo de registrar imágenes de esta colonia es la apreciación estética de los elementos de composición de cada construcción. Mientras que la trama es lo cotidiano.

La ambientación se complementará con la producción de un video que enmarca al arte del tiempo, música, así como al arte del espacio, fotografía, las dos estarán empatadas a través de multimedia para transmitir el mensaje de la imagen en movimiento la cual denotará el significado que cada espectador le quiera dar.



"En un mensaje dado, cuanto mayor es el número de elementos de información, más densa es la sustancia informante, más *caliente* es el mensaje, e inversamente".<sup>133</sup>

Los elementos de la glorieta nos permiten dar una lectura, empezando por la escultura de la diosa Cibele que denota jerarquía y rigidez, a diferencia del movimiento constante del agua, lo verde de los arbustos, las flores que rodean a la fuente y los árboles que se encuentran en el perímetro que forma la glorieta. La plancha de cemento, que delimita y da forma al espacio, denota frialdad por su tamaño, por la simpleza de materiales que la componen así como por su color gris. Esto genera un mensaje que contiene las dos temperaturas de las que habla McLuhan, así como la diferencia cultural, la europea (fría) de donde se copió esta fuente y de la americana (cálida) donde se encuentra ubicada dicha réplica.

Para la ambientación, instalación y proyección es importante comparar o buscar similitudes entre los elementos existentes y los que se agregarán al espacio, jugando con formas y materiales que denoten algo frío y algo cálido o que contengan las dos al mismo tiempo para crear una atmósfera que envuelva a los espectadores en una serie de percepciones y emociones a través de los sentidos, principalmente el visual y el auditivo. La luz emitida por el rayo láser marcando la trayectoria que envolverá el espacio contrastará lo frío de los demás elementos como el hielo, el agua y la escultura, sirviendo como hilo conductor de los opuestos, dependiendo de los materiales y los colores, incluso se puede transformar un elemento frío tanto por el material de que está hecho, como el caso del hielo, como por lo que denotan sus características que, literalmente, transmite frío, introduciendo en él una luz de neón que por ser luz denota brillantez y a su vez transmite calor, pero lo que connote dependerá del espectador.

La colocación de elementos fuera de contexto -es el caso de los hielos- no es contradictoria ya que es el mismo elemento (agua) de la fuente pero en diferentes estados físicos, una es sólida y la otra líquida y cada una tiene funciones diferentes.

La relación entre arte-ciudad, destaca lo cotidiano de los elementos de composición del lugar y lo conceptual de un discurso visual. La gente que transita por un lugar diariamente no percibe de forma diferente la calle, sus casas, edificios, plazas, fuentes y glorietas, el abajo, el arriba, la noche y el día. El

---

<sup>133</sup> GUIRAUD, Pierre. La semiología. México. 24ta. ed. Siglo XXI. 1999. p. 25

objetivo de la producción es que los elementos de una colonia sean percibidos y apreciados desde otro punto de vista.

La colonia Roma forma parte de la Ciudad de México como espacio que socializa y relaciona a los seres humanos, se clasifica de acuerdo a los espacios construidos, los públicos y los privados, desarrolla un sentido ambiguo, definido y a la vez confuso.

Aquí se trata de establecer un diálogo con el paisaje de la glorieta dando al espectador la posibilidad de interactuar y a la vez descubrir lo estético de lo cotidiano a través de la ambientación, instalación y presentación del multimedia.

La ciudad actual es contradictoria, a pesar de los avances tecnológicos, científicos y culturales, existen lugares agradables y lugares desagradables, pero con cierto valor estético, los cuales se encuentran dentro de un fragmento de ciudad, como es el caso de una colonia.

Actualmente se le ha dado mayor importancia a lo cotidiano mostrando al espectador el entorno físico para crear una sensación de asombro, ya que los habitantes de cada lugar tienen su rutina y monotonía y no perciben lo que les rodea.

El video y la fotografía captan los lugares que han logrado sobrevivir a las inclemencias del tiempo y han resistido la agresión de los hombres. Se pretende que las imágenes causaren diferentes emociones provocadas por la narrativa visual, la música original creada para el video así como la música en vivo, a través del ritmo dramático cautivará al espectador y lo hará partícipe de la obra en donde se encuentre dentro del ambiente creado para este espacio urbano.

No habrá protagonistas ya que se exhiben varios lugares y objetos que se encuentran dentro de una colonia donde el público asistente, así como el que en ese momento transita por la glorieta, será presentado en tiempo real a la vez que se combinará con la exhibición de un video.

La vida acelerada monótona y cotidiana de una ciudad como la de México no permite la contemplación de lo que nos rodea, más aún lo que tenemos frente a nosotros día a día y no, nos damos cuenta de su existencia hasta verlo representado en una pantalla.

El registro visual será presentado en tres tiempos y ritmos diferentes, el primero con un ritmo dramático, el otro en secuencia de fotografías y el último en tiempo real y virtual.

Se pretende que la ciudad tenga una función que cambie la monotonía y el caos a través de intervenciones efímeras de los espacios públicos. Los artistas podrán integrar el espacio con su intervención.



Proyección de video desde la fuente hacia la pantalla principal

El *storyboard* traza gráficamente toma por toma la previsualización de una escena.<sup>134</sup>Tienen una dinámica gráfica secuencial, que dibuja dentro de los perímetros estrictos del fotograma.

El *storyboard* inicialmente fue un componente esencial de efectos especiales, actualmente se utiliza también para la secuencia de acciones, para tener, previa a la grabación, una referencia visual en la coreografía de la acción.<sup>135</sup>

Para proyectar la grabación se necesita instalar tres bloques de hielo con base y tapa de acrílico que protejan al proyector y a la computadora portátil.

Los *storyboard* se diseñaron de dos formas: a manera de desarrollo de guión por escenas y como historieta. El de la pantalla 1 es el que contiene la narrativa gráfica de la colonia Roma, grabada en formato miniDV, con música original para este video, la duración aproximada es de trece minutos, de la misma forma se diseñó para la pantalla 3, con la diferencia de que este contiene imágenes fijas y sin música.

El *storyboard* para la pantalla 2, se diseñó como historieta con imágenes fijas que incluyen objetos encontrados en las calles de la colonia, así como murales y anuncio.

---

<sup>134</sup> Estudios cinematográficos. *Op. cit.* p.7

<sup>135</sup> SHAY, Don y Duncan, Jody. Así se hizo Jurassic Park. Barcelona. Grupo Editorial CEAC. 1993. p.149


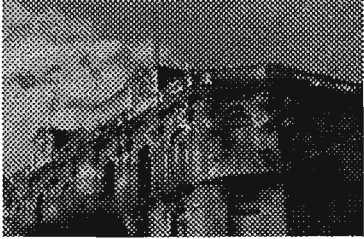


# STORYBOARD

Pantalla 1

DESARROLLO DEL GUIÓN POR ESCENAS (STORYBOARD)

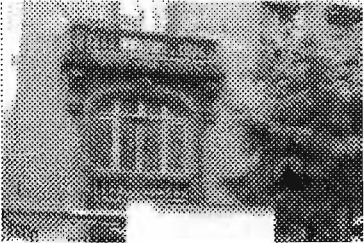
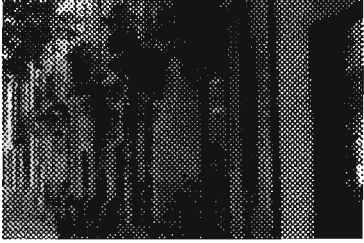

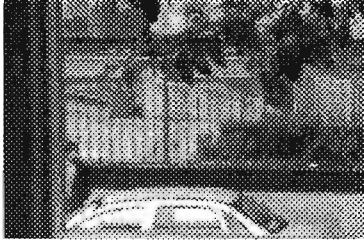
Video Ambientación del Espacio Urbano Secuencia Calle Mérida

Pág. del guión 1

Descripción	Imagen	Sonido
Esc. No.		Track 1
Titulo		
Esc. No. 1 EXT. CALLE DE MERIDA. DÍA Construcción de principios de siglo XX Remates de piedra con motivos florales y ménsulas estilo art nouveau Zoom in		Track 1
Esc. No. 2 EXT. CALLE DE MERIDA. DÍA Edif. de 3 niveles ejemplar de construcción estilo art nouveau Zoom back		Track 1
Esc. No. 3 Detalle de remate con elemento floral del primer edificio T. D.		Track 1

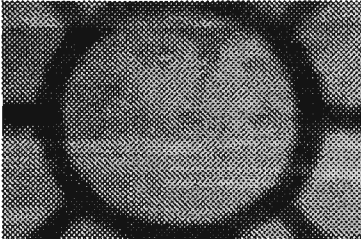


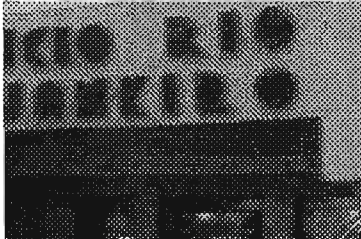
# DESARROLLO DEL GUIÓN POR ESCENAS (STORYBOARD)

Video Ambientación del Espacio Urbano Secuencia Puebla/ Orizaba Pág. del guión 2

Descripción	Imagen	Sonido
<p>Esc. No. 4 EXT CALLE DE PUEBLA. DÍA Casa abandonada y en ruinas de principios de siglo XX</p>		Track 1
<p>Esc. No. 5 EXT. CALLE DE ORIZABA. DÍA Toma abierta</p>		Track 1
<p>Esc. No. 6 EXT. CALLE DE PUEBLA. DÍA Esquina Casa del Libro Universitario, ornametación- ecléctica T. D.</p>		Track 1
<p>Esc. No. 7 Vista a través de las rejas que res- guarda la construcción Casa del Libro Universitario T. D.</p>		Track 1

## DESARROLLO DEL GUIÓN POR ESCENAS (STORYBOARD)


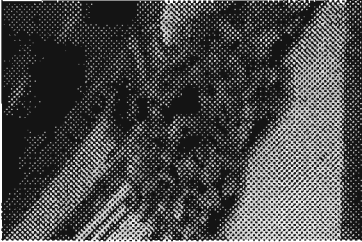
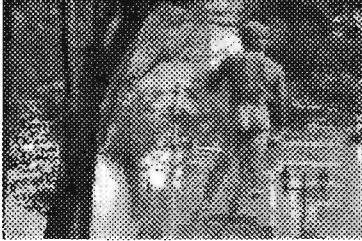

Video Ambientación del Espacio Urbano Secuencia Pza. Río de Janeiro Pág. del guión 3

Descripción	Imagen	Sonido
Esc. No. 8 INT. CASA DE ORIZABA. DÍA Construcción de 1920,		Track 1
Esc. No. 9 EXT. PZA. RÍO DE JANEIRO. DÍA Casa de 5 nivele, construida en 1908 Elaborado con ladrillo aparente. La Casa de las Brujas T. D.		Track 1
Esc. No. 10 Paneo La Casa de las Brujas		Track 1
Esc. No. 11 Paneo Nombre del edificio		Track 1




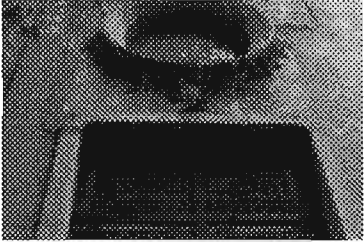

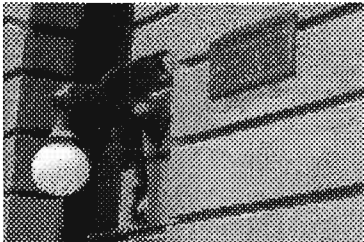
## DESARROLLO DEL GUIÓN POR ESCENAS (STORYBOARD)

Video Ambientación del Espacio Urbano Secuencia Pza. Río de Janeiro Pág. del guión 4

Descripción	Imagen	Sonido
<p>Esc. No. <b>12</b> EXT. PZA. RÍO DE JANEIRO Casa deshabitada de balcones con balaustras Disolvenca</p>		Track 1
<p>Esc. No. <b>13</b> Acercamiento a detalle Motivos florales en relieve y cabeza de león.</p>		Track 1
<p>Esc. No. <b>14</b> EXT. PZA. RÍO DE JANEIRO. DÍA Escultura del David vista de atrás</p>		Track 1
<p>Esc. No. <b>15</b> EXT. YUXTAPOSICIÓN DE ESCULT. El David visto a través de otra escul- tura</p>		Track 2

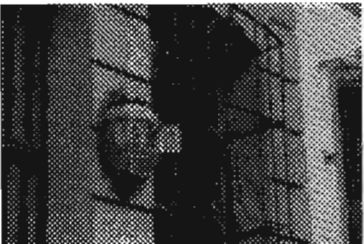

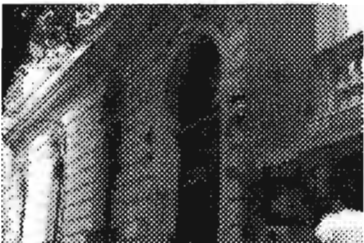
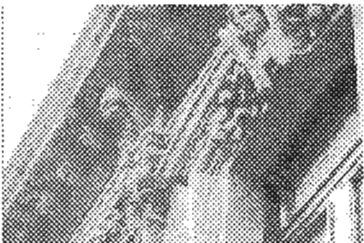
# DESARROLLO DEL GUIÓN POR ESCENAS (STORYBOARD)

**Video** Ambientación del Espacio Urbano **Secuencia** Calle Pomona **Pág. del guión** 5

Descripción	Imagen	Sonido
<p>Esc. No. <b>16</b> EXT. CALLE POMONA. DÍA Balcones con balaustradas Relieves bajo los balcones C. U.</p>		Track 1
<p>Esc. No. <b>17</b> EXT. CALLE POMONA. DÍA Fachada con óculo, característico de la época. T. D.</p>		Track 1
<p>Esc. No. <b>18</b> EXT. CALLE POMONA. DÍA Reloj parte lateral Zoom in</p>		Track 1
<p>Esc. No. <b>19</b> EXT. CALLE TABASCO. DÍA Lámpara de dragón y placa de construcción. Zoom back</p>		Track 1

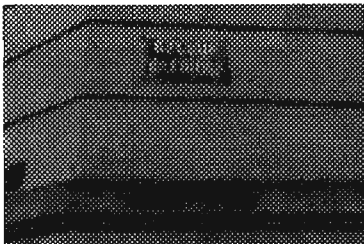
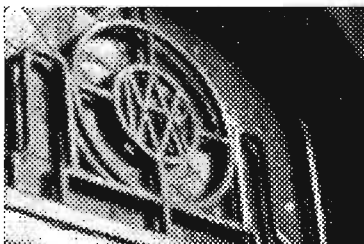

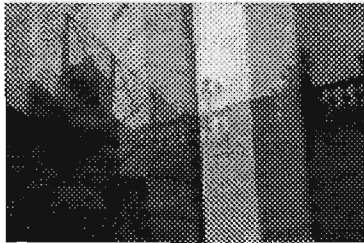
## DESARROLLO DEL GUIÓN POR ESCENAS (STORYBOARD)

Video Ambientación del Espacio Urbano Secuencia Tabasco/ Colima Pág. del guión 6

Descripción	Imagen	Sonido
<p>Esc. No. <b>20</b> EXT. CALLE TABASCO. DÍA Acercamiento a lámpara y herrería originales en balcones y zaguán</p>		Track 1
<p>Esc. No. <b>21</b> EXT. CALLE COLIMA. DÍA Toma abierta</p>		Track 1
<p>Esc. No. <b>22</b> EXT. CALLE COLIMA. DÍA Casa de un nivel, vanos con arcos de medio punto y relieves como remates</p>		Track 1
<p>Esc. No. <b>23</b> EXT. CALLE COLIMA. DÍA Acercamiento a relieve cabeza de ángel</p>		Track 1

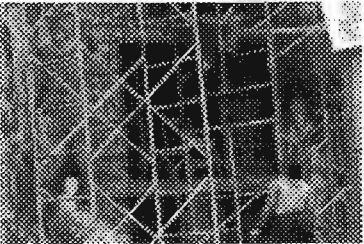
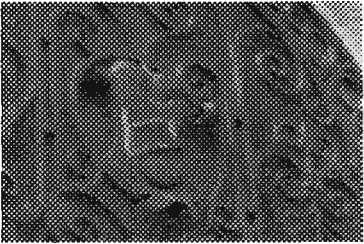
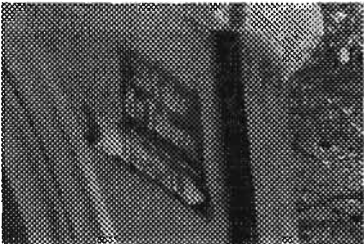
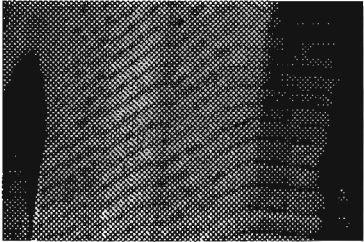
# DESARROLLO DEL GUIÓN POR ESCENAS (STORYBOARD)

Video Ambientación del Espacio Urbano Secuencia Colima/ Tabasco Pág. del guión 7

Descripción	Imagen	Sonido
<p>Esc. No. <b>24</b> EXT. CALLE COLIMA. DÍA Letrero con nombre de la calle de colima</p>		Track 1
<p>Esc. No. <b>25</b> EXT. CALLE COLIMA .DÍA Zaguán con herrería original Zoom in</p>		Track 2
<p>Esc. No. <b>26</b> EXT. CALLE TABASCO. DÍA Óculo con relieves florales y Concha al centro</p>		Track 2
<p>Esc. No. <b>27</b> EXT. CALLE GUANAJUATO. DÍA Casa reconstruida de acuerdo al diseño original Disolvencia</p>		Track 2

## DESARROLLO DEL GUIÓN POR ESCENAS (STORYBOARD)

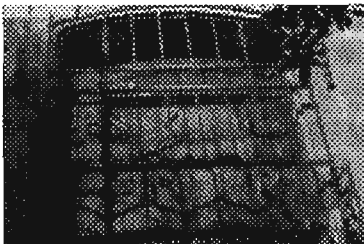



**Video** Ambientación del Espacio Urbano **Secuencia** Colima/ Tabasco **Pág. del guión** 8

Descripción	Imagen	Sonido
<p>Esc. No. <b>28</b> EXT. CALLE COLIMA. DÍA Casa convertida en cafetería fachada con mural T. D.</p>		Track 2
<p>Esc. No. <b>29</b> EXT. CALLE TABASCO. DÍA Zaguán de herrería original</p>		Track 2
<p>Esc. No. <b>30</b> EXT. CALLE TABASCO. DÍA Letrero de 2da. calle de tabasco</p>		Track 2
<p>Esc. No. <b>31</b> EXT. CALLE TABASCO. DÍA Fachada con arcos y tabiques falsos</p>		Track 2

# DESARROLLO DEL GUIÓN POR ESCENAS (STORYBOARD)




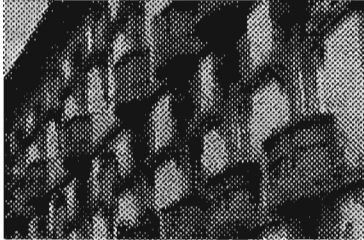
Video Ambientación del Espacio Urbano Secuencia Calle Tabasco

Pág. del guión 9

Descripción	Imagen	Sonido
Esc. No. <b>32</b> EXT. CALLE TABASCO. DÍA T. U. a venta con herrería		Track 2
Esc. No. <b>33</b> EXT. CALLE TABASCO. DÍA Acercamiento a vitral		Track 2
Esc. No. <b>34</b> Disolvencia		Track 2
Esc. No. <b>35</b> EXR. CALLE TABASCO. DÍA T. D. Para ver medallón y faro originales		Track 2

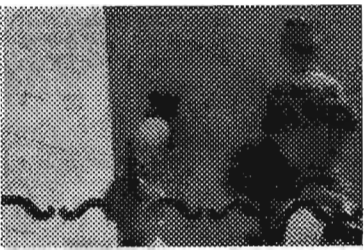
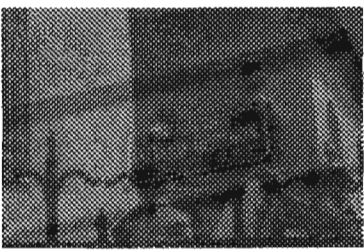
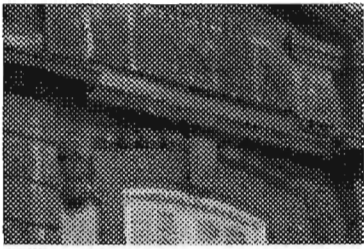
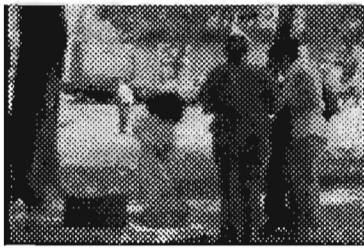
# DESARROLLO DEL GUIÓN POR ESCENAS (STORYBOARD)

**Video** Ambientación del Espacio Urbano **Secuencia** Calle Tabasco **Pág. del guión** 10

Descripción	Imagen	Sonido
Esc. No. <b>36</b> EXT. CALLE TABASCO. DÍA T. D imagen anterior		Track 2
Esc. No. <b>37</b> EXT. CALLE TABASCO. DÍA T. U. A zaguán		Track 2
Esc. No. <b>38</b> EXT. CALLE TABASCO. DÍA Zoom in a instalación frente a la casa		Track 2
Esc. No. <b>39</b> EXT. CALLE DÍA Toma abierta		Track 2

# DESARROLLO DEL GUIÓN POR ESCENAS (STORYBOARD)


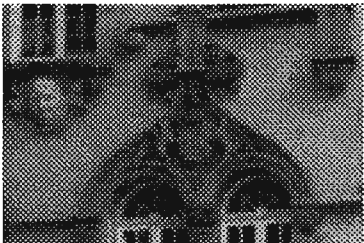
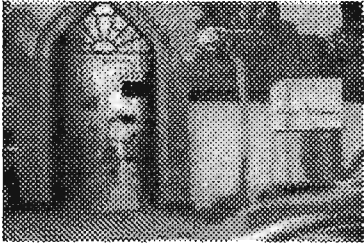
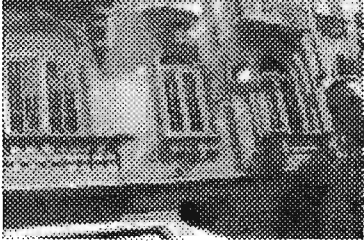
**Video** Ambientación del Espacio Urbano **Secuencia** Álvaro Obregón **Pág. del guión** 11

Descripción	Imagen	Sonido
<p>Esc. No. <b>40</b> EXT. CALLE A. OBREGÓN. DÍA Zoom back a faro y rejas</p>		Track 2
<p>Esc. No. <b>41</b> Disolvencia para insertar Letrero de nombre de la calle Álvaro Obregón</p>		Track 2
<p>Esc. No. <b>42</b> EXT. CALLE A. OBREGÓN. DÍA Edificio Francia T. D.</p>		Track 2
<p>Esc. No. <b>43</b> EXT. CALLE A. OBREGÓN. DÍA Niña vendedora</p>		Track 2



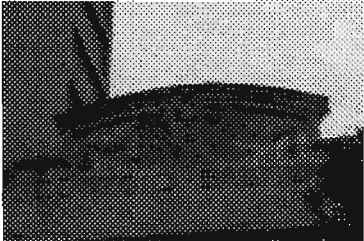
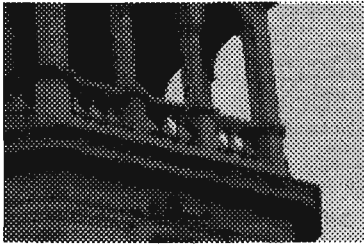
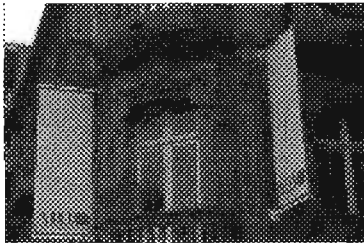
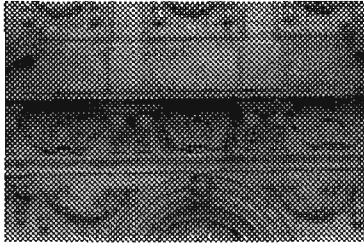
## DESARROLLO DEL GUIÓN POR ESCENAS (STORYBOARD)

**Video** Ambientación del Espacio Urbano **Secuencia** Calle A. Obregón **Pág. del guión** 12

Descripción	Imagen	Sonido
Esc. No. <b>44</b> EXT. CALLE A. OBREGÓN C. U. Niña sentada en una banca		Track 2
Esc. No. <b>45</b> EXT. CALLE A. OBREGÓN. DÍA El Parián Variedad de ornamentos		Track 2
Esc. No. <b>46</b> Vista del pasaje interior de El Parián		Track 2
Esc. No. <b>47</b> EXT. CALLE A. OBREGÓN. DÍA Edif. Balmori		Track 2

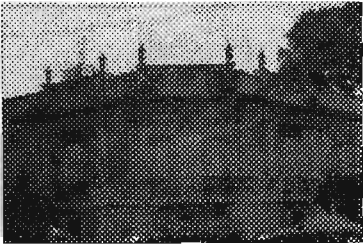
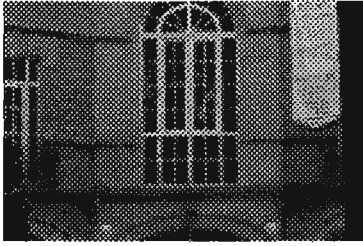
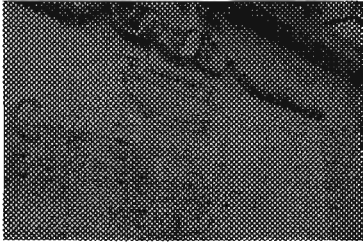
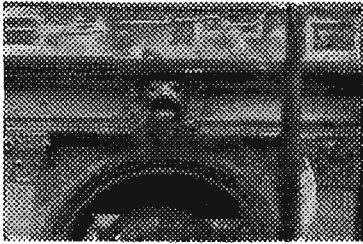
## DESARROLLO DEL GUIÓN POR ESCENAS (STORYBOARD)

Video Ambientación del Espacio Urbano Secuencia Calle A. Obregón Pág. del guión 13

Descripción	Imagen	Sonido
Esc. No. <b>48</b> EXT. CALLE A. OBREGÓN. DÍA Edificio Balmori Construido en 1922		Track 2
Esc. No. <b>49</b> T. U. a edificio Balmori		Track 2
Esc. No. <b>50</b> EXT. CALLE A. OBREGÓN Remates de balcón con festones en relieve		Track 2
Esc. No. <b>51</b> EXT. CALLE A. OBREGÓN. DÍA Casa Lam T. D.		Track 2

## DESARROLLO DEL GUIÓN POR ESCENAS (STORYBOARD)


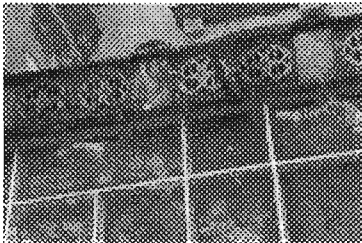
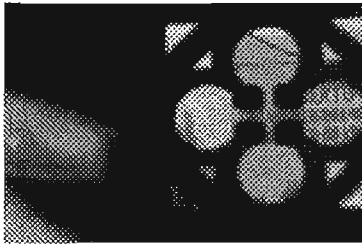

Video Ambientación del Espacio Urbano Secuencia Casa Lam (A. O.) Pág. del guión 14

Descripción	Imagen	Sonido
Esc. No. <b>52</b> EXT. CALLE A. OBREGÓN. DÍA Toma abierta de Casa Lam	 A black and white photograph showing a wide view of the Casa Lam building, a large, multi-story structure with a prominent central tower and arched windows, situated on a hillside.	Track 2
Esc. No. <b>53</b> INT. CASA LAM. DÍA Vista de ventanal	 A black and white photograph showing an interior view of a large, arched window with a decorative frame, looking out onto a balcony or courtyard.	Track 2
Esc. No. <b>54</b> Letrero de Casa Lam	 A black and white photograph showing a close-up of a sign or lettering on the exterior wall of Casa Lam, possibly a name or address.	Track 2
Esc. No. <b>55</b> EXT. CALLE A. OBREGÓN. DÍA Casa al lado de edf. Francia Zoom in a detalle, cabeza de león en el remate del arco de la puerta	 A black and white photograph showing a close-up of a lion's head sculpture (cabeza de león) on the decorative archway of a doorway, likely the entrance to the building mentioned in the description.	Track 2

DESARROLLO DEL GUIÓN POR ESCENAS (STORYBOARD)

Video Ambientación del Espacio Urbano Secuencia A. O. /Jalapa


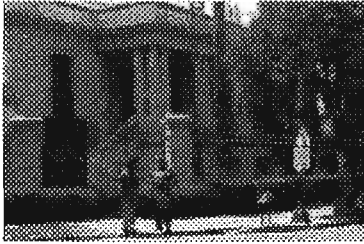
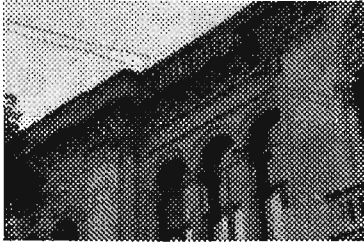
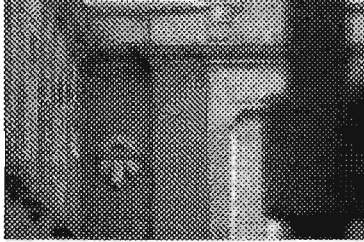
Pág. del guión 15

Descripción	Imagen	Sonido
Esc. No. <b>56</b> EXT. CALLE A. OBREGÓN. DÍA La Casa del Poeta Donde residió el poeta Ramón López Velarde		Track 2
Esc. No. <b>57</b> EXT. CALLE ORIZABA. DÍA Vitrál		Track 2
Esc. No. <b>58</b> Zoom in		Track 2
Esc. No. <b>59</b> EXT. CALLE ORIZABA. DÍA Zoom in		Track 2

# DESARROLLO DEL GUIÓN POR ESCENAS (STORYBOARD)

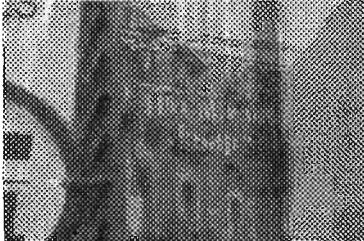

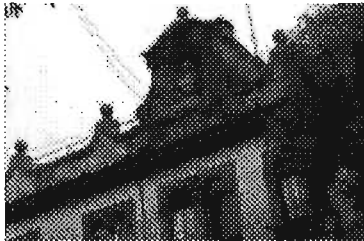

Video Ambientación del Espacio Urbano Secuencia

Pág. del guión 16

Descripción	Imagen	Sonido
<p>Esc. No. <b>60</b> EXT. CALLE ORIZABA. DÍA Acercamiento a relieve Ornamento con cabeza de ángel</p>		Track 2
<p>Esc. No. <b>61</b> EXT. CALLE ORIZABA. DÍA Orizaba esq. Guanajuato</p>		Track 2
<p>Esc. No. <b>62</b> EXT. CALLE ZACATECAS. DÍA Universidad de la Comunicación</p>		Track 2
<p>Esc. No. <b>63</b> EXT. CALLE JALAPA. DÍA Jalapa</p>		Track 2

# DESARROLLO DEL GUIÓN POR ESCENAS (STORYBOARD)

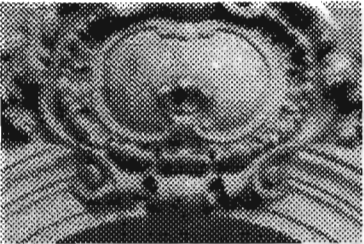
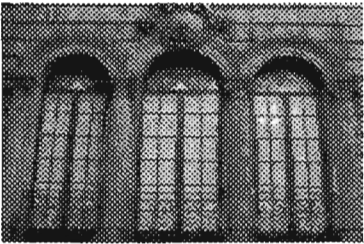


**Video** Ambientación del Espacio Urbano **Secuencia** Varias calle **Pág. del guión** 17

Descripción	Imagen	Sonido
<p>Esc. No. <b>64</b> EXT. CALLE JALAPA. DÍA Disolvencia Con letrero del nombre de la calle</p>		Track 2
<p>Esc. No. <b>65</b> EXT. CALLE VALLADOLID. DÍA Tabasco esq. Valladolid Torre de apariencia octagonal T. D.</p>		Track 2
<p>Esc. No. <b>66</b> EXT. CALLE QUERETARO. DÍA Edificio con cornisa neocolonial T. D.</p>		Track 2
<p>Esc. No. <b>67</b> EXT. CALLE S. L. POTOSÍ. DÍA Fachada de tezontle</p>		Track 2

# DESARROLLO DEL GUIÓN POR ESCENAS (STORYBOARD)



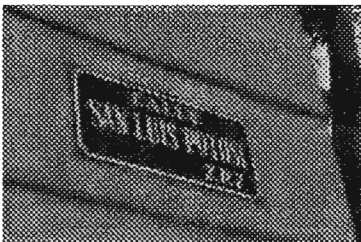

**Video** Ambientación del Espacio Urbano **Secuencia** Colima/S.L.P.

**Pág. del guión** 18

Descripción	Imagen	Sonido
<p>Esc. No. <b>68</b> EXT. CALLE COLIMA. DÍA Construcción de 1910 Relieve en balcón central Acercamiento para detalle</p>	 <hr data-bbox="621 721 984 727"/>	<p>Track 2</p>
<p>Esc. No. <b>69</b> Zoom back Hasta los tres balcones</p>	 <hr data-bbox="621 1081 984 1087"/>	<p>Track 2</p>
<p>Esc. No. <b>70</b> EXT. CALLE DE COLIMA. DÍA Disolvenca Letrero de nombre de calle</p>	 <hr data-bbox="621 1475 984 1481"/>	<p>Track 2</p>
<p>Esc. No. <b>71</b> EXT. CALLE S. L. POTOSÍ. DÍA Cerrada con herrería</p>	 <hr data-bbox="621 1868 984 1875"/>	<p>Track 2</p>

## DESARROLLO DEL GUIÓN POR ESCENAS (STORYBOARD)





Video Ambientación del Espacio Urbano **Secuencia** Calle San Luis Potosí **Pág. del guión** 19

Descripción	Imagen	Sonido
<p>Esc. No. <b>72</b> Acercamiento a faro interior de cerrada de S. L. P.</p>		Track 2
<p>Esc. No. <b>73</b> INT. CALLE S. L. POTOSÍ. DÍA Vista del patio</p>		Track 2
<p>Esc. No. <b>74</b> Acercamiento Letrero del nombre de la calle San Luis Potosí</p>		Track 2
<p>Esc. No. <b>75</b> EXT. CALLE S. L. POTOSÍ. DÍA S. L. P. Esq. Orizaba Escaleras de acceso principal</p>		Track 2



# DESARROLLO DEL GUIÓN POR ESCENAS (STORYBOARD)




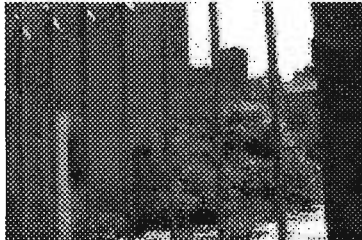
Video Ambientación del Espacio Urbano Secuencia Calle Durango Pág. del guión 20

Descripción	Imagen	Sonido
Esc. No. <b>76</b> EXT. CALLE DURANGO. DÍA		Track 2
Esc. No. <b>77</b> EXT. CALLE DURANGO. DÍA Durango esq. Cozumel Construcción rehabilitada y adaptada Actualmente funciona como hotel		Track 2
Esc. No. <b>78</b> Acercamiento al letrero del nombre de la calle Durango		Track 2
Esc. No. <b>79</b> EXT. CALLE DURANGO. DÍA Durango esq. Acapulco Toma a través de la reja		Track 3

# DESARROLLO DEL GUIÓN POR ESCENAS (STORYBOARD)


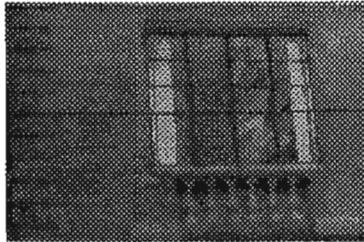
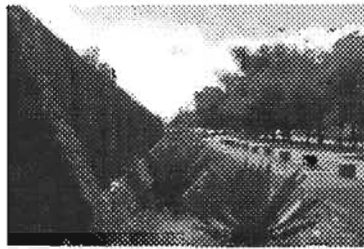
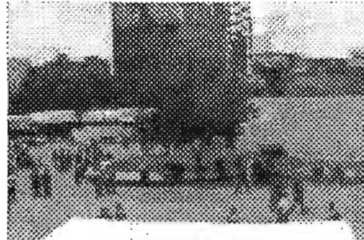
Video Ambientación del Espacio Urbano **Secuencia** Roma Poniente

**Pág. del guión** 21

Descripción	Imagen	Sonido
<p>Esc. No. <b>80</b> EXT. CALLE DURANGO. DÍA Durango esq, Acapulco Comparación de construcciones de diferentes épocas ubicadas en calles paralelas</p>		Track 3
<p>Esc. No. <b>81</b> EXT. CALLE VERACRUZ. DÍA Muro cubierto de vegetación Medallón en relieve</p>		Track 3
<p>Esc. No. <b>82</b> EXT. CALLE GUADALAJARA. DÍA Zoom in a través de ventana Casa abandonada</p>		Track 3
<p>Esc. No. <b>83</b> INT. TERRENO BALDIO. DÍA Calle de Guadalajara Contraste de predios y de luces</p>		Track 3

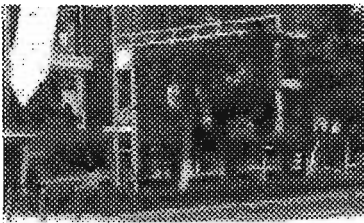
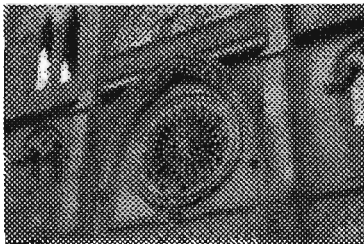
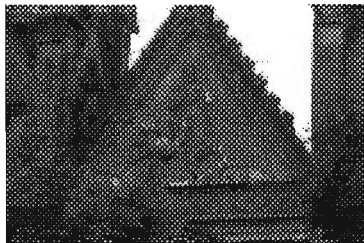
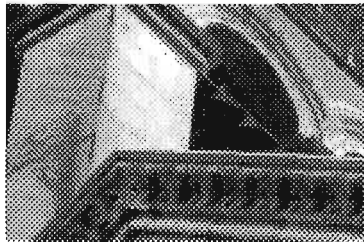
# DESARROLLO DEL GUIÓN POR ESCENAS (STORYBOARD)

**Video** Ambientación del Espacio Urbano **Secuencia** Guadalajara/Acapulco **Pág. del guión** 22

Descripción	Imagen	Sonido
<p>Esc. No. <b>84</b> INT. CALLE GUADALAJARA. DÍA Toma a través de zaguán</p>		<p>Track 3</p>
<p>Esc. No. <b>85</b> EXT. CALLE ACAPULCO Acercamiento a ventana que proyecta edificio</p>		<p>Track 3</p>
<p>Esc. No. <b>86</b> EXT. AV. CHAPULTEPEC. DÍA Acueducto. Límite de la colonia Roma</p>		<p>Track 3</p>
<p>Esc. No. <b>87</b> EXT. GLORIETA INS. DÍA Vista panorámica</p>		<p>Track 3</p>

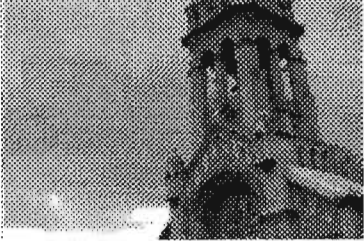



## DESARROLLO DEL GUIÓN POR ESCENAS (STORYBOARD)

Video Ambientación del Espacio Urbano Secuencia Salamanca/Cuauht. Pág. del guión 23

Descripción	Imagen	Sonido
Esc. No. <b>88</b> EXT. CALLE SALAMANCA. DÍA Salamanca y Puebla Toma abierta		Track 3
Esc. No. <b>89</b> EXT. CALLE CUAUHTÉMOC. DÍA Iglesia de La Virgen del Rosario Características neogóticas, arcos ojivales T. D.		Track 3
Esc. No. <b>90</b> EXT. CALLE CUAUHTÉMOC. DÍA Iglesia de La Virgen del Rosario Frontón central con relieve tema religioso T. D.		Track 3
Esc. No. <b>91</b> EXT. CALLE PUEBLA. DÍA Iglesia de la Sagrada Familia Zoom in campanario		Track 3

## DESARROLLO DEL GUIÓN POR ESCENAS (STORYBOARD)

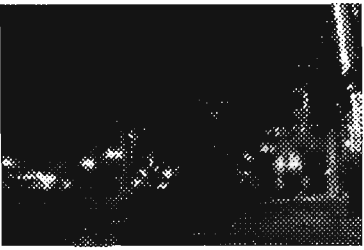



**Video** Ambientación del Espacio Urbano **Secuencia** Orizaba /Obregón **Pág. del guión** 24

Descripción	Imagen	Sonido
<p><b>Esc. No. 92</b> EXT. CALLE ORIZABA. DÍA Iglesia de la Sagrada Familia Construido entre 1910 y 1925 Estilo neorrománico T. D.</p>		Track 3
<p><b>Esc. No. 93</b> Cerrada de Orizaba Cúpula de la iglesia La Sagrada Familia</p>		Track 3
<p><b>Esc. No. 94</b> EXT. CALLE A. OBREGÓN. NOCHE Construido en 1921 con ornamentación original. Paneo</p>		Track 3
<p><b>Esc. No. 95</b> EXT. CALLE A. OBREGÓN. NOCHE Ventanas con ornamentos de girnaldas Paneo</p>		Track 3

# DESARROLLO DEL GUIÓN POR ESCENAS (STORYBOARD)

Video Ambientación del Espacio Urbano Secuencia Créditos

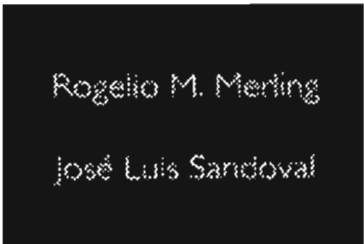



Pág. del guión 25

Descripción	Imagen	Sonido
Esc. No. <b>96</b> EXT. CALLE MORELIA. NOCHE Morelia y A. Obregón Toma abierta		Track 3
Esc. No.  Créditos		Track 3
Esc. No.  Créditos		Track 3
Esc. No.  Créditos		Track 3

DESARROLLO DEL GUIÓN POR ESCENAS(STORYBOARD)

**Video** Ambientación del Espacio Urbano **Secuencia** Créditos



**Pág. del guión** 26

Descripción	Imagen	Sonido
Esc. No.  Créditos		Track 3
Esc. No. Créditos		Track 3
Esc. No. Créditos		Track 3
Esc. No. Créditos		Track 3

# DESARROLLO DEL GUIÓN POR ESCENAS(STORYBOARD)

**Video** Ambientación del Espacio Urbano **Secuencia** Créditos





**Pág. del guión** 27

Descripción	Imagen	Sonido
Esc. No.  Créditos	 <hr data-bbox="621 721 981 727"/>	Track 3
Esc. No.  Créditos	 <hr data-bbox="621 1094 981 1100"/>	Track 3
Esc. No.  Créditos	 <hr data-bbox="621 1498 981 1504"/>	Track 3
Esc. No.  Créditos	 <hr data-bbox="621 1866 981 1873"/>	Track 3



# DESARROLLO DEL GUIÓN POR ESCENAS(STORYBOARD)




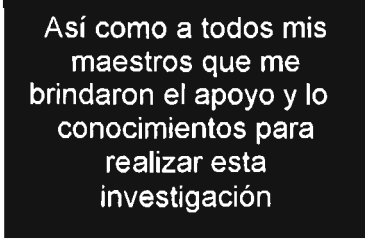
**Video** Ambientación del Espacio Urbano **Secuencia** **Créditos** **Pág. del guión 28**

Descripción	Imagen	Sonido
Esc. No.  Créditos	 <hr/>	Track 3
Esc. No.  Créditos	 <hr/>	Track 3
Esc. No.  Créditos	 <hr/>	Track 3
Esc. No.  Créditos	 <hr/>	Track 3

# DESARROLLO DEL GUIÓN POR ESCENAS(STORYBOARD)

**Video** Ambientación del Espacio Urbano **Secuencia** **Créditos**

**Pág. del guión** 29

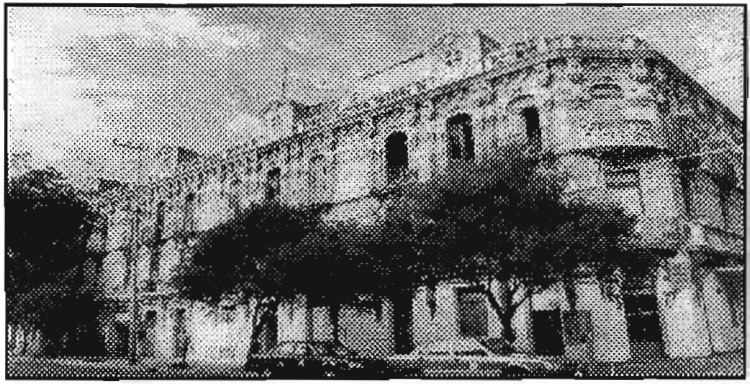
Descripción	Imagen	Sonido
Esc. No.  Créditos	 <hr data-bbox="616 687 979 692"/>	Track 3
Esc. No.  Créditos	 <hr data-bbox="616 1058 979 1062"/>	Track 3
Esc. No.  Créditos	 <hr data-bbox="616 1462 979 1466"/>	
Esc. No.  Créditos	 <hr data-bbox="616 1877 979 1881"/>	

# STORYBOARD

Pantalla 2



Puebla



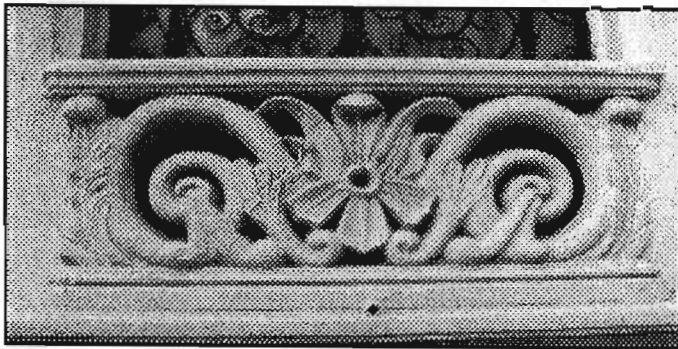
Mérida esquina Guanajuato



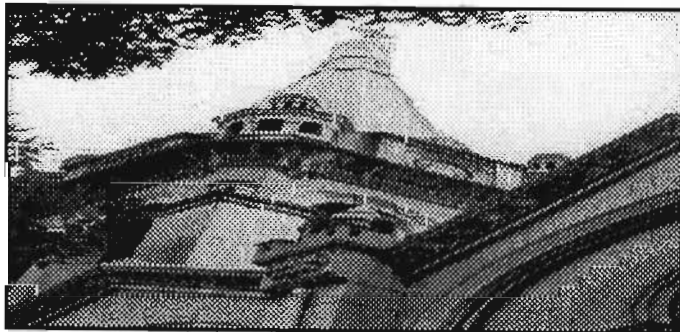
Mérida



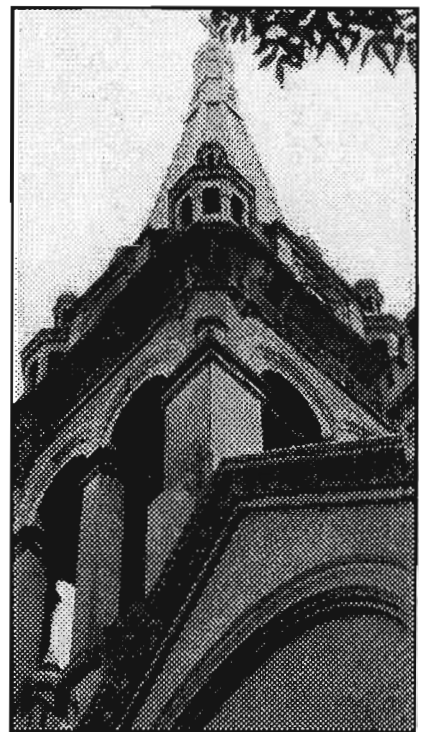
Colima



Zacatecas



Iglesia de la Sagrada Familia



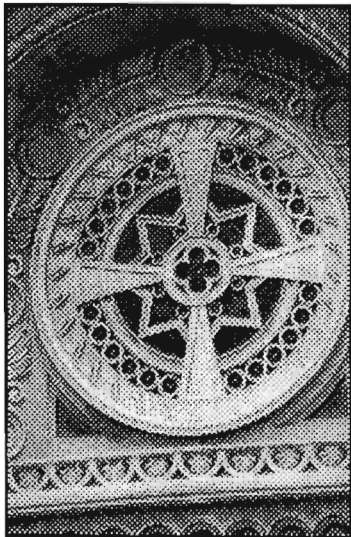
Sagrada Familia



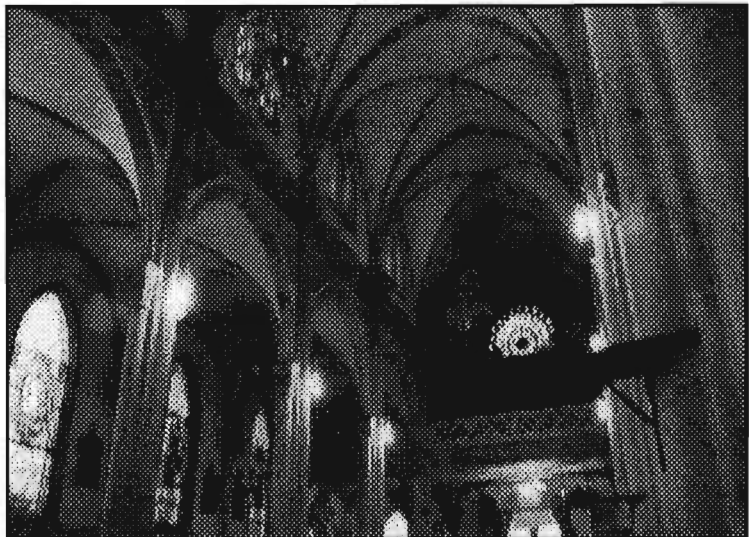
Sagrada Família



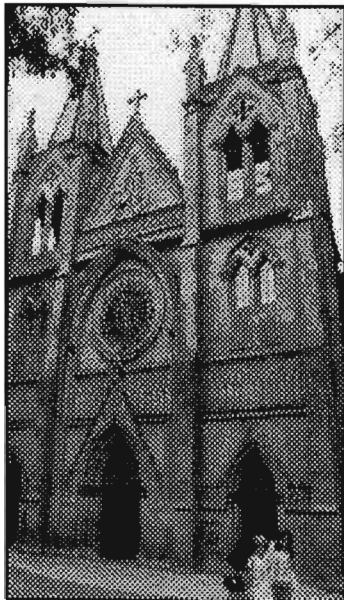
Iglesia de la Sagrada Família



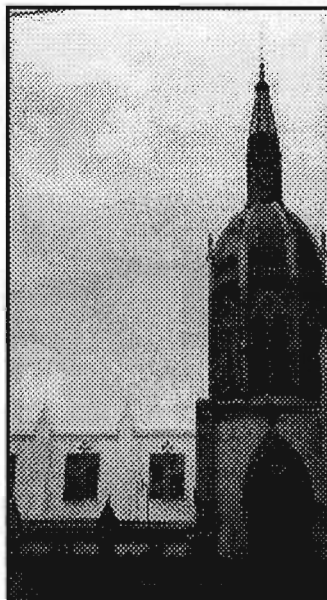
Sagrada Família



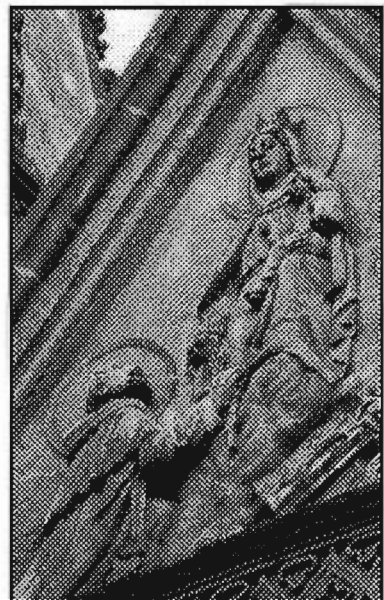
Templo de Nuestra Señora del Rosario



Señora del Rosario

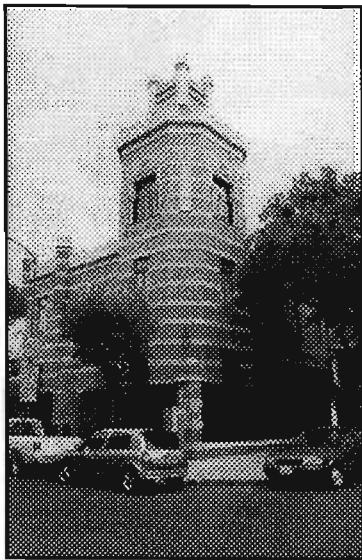


Señora del Rosario

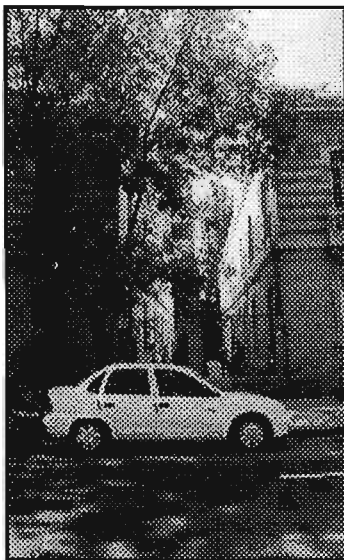


Señora del Rosario

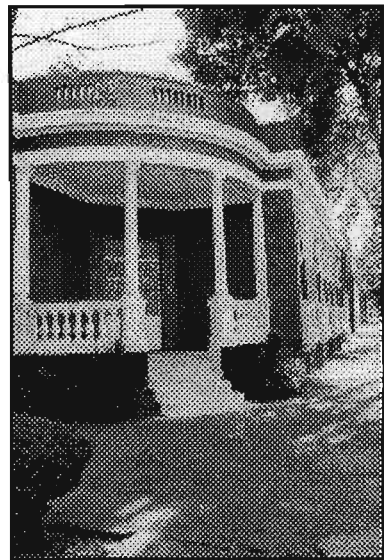




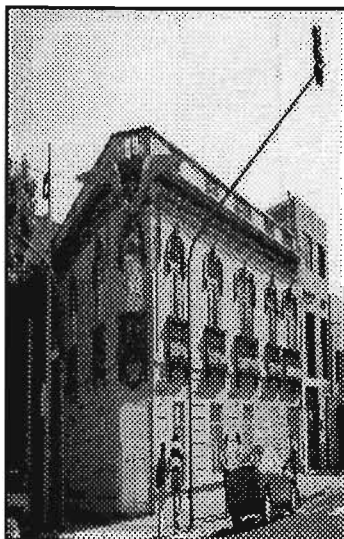
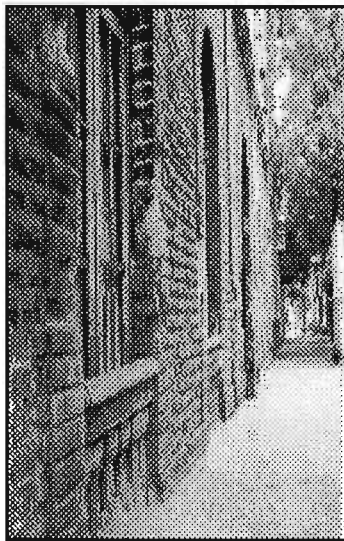
Inst. Renacimiento, Orizaba



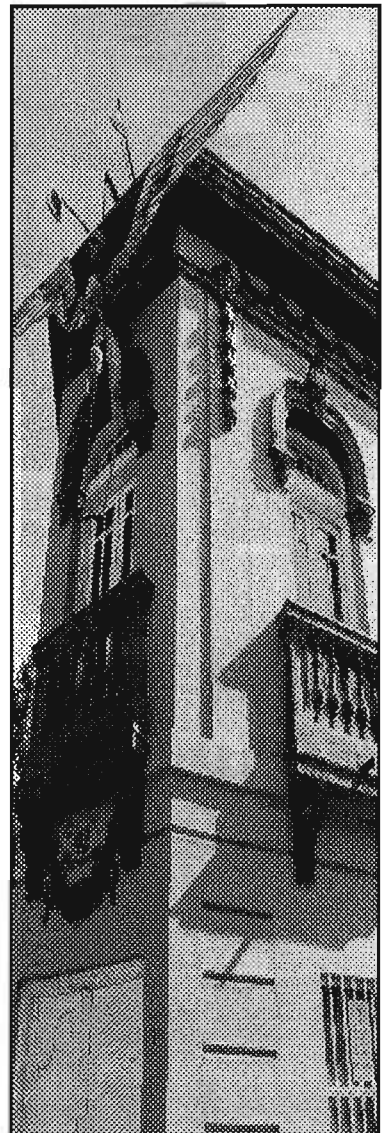
Privada de S.L.P.



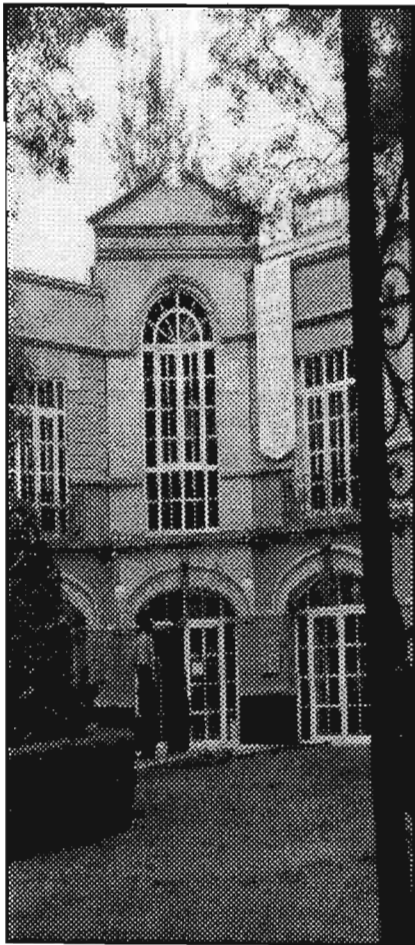
S. L. P. esquina Cordoba



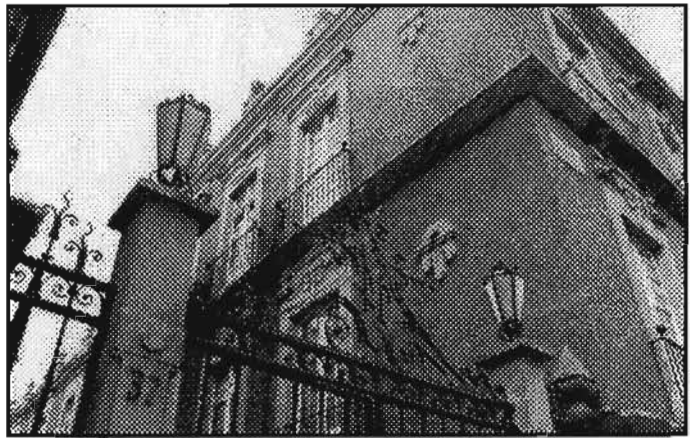
Coahuila esquina Jalapa



La victoria



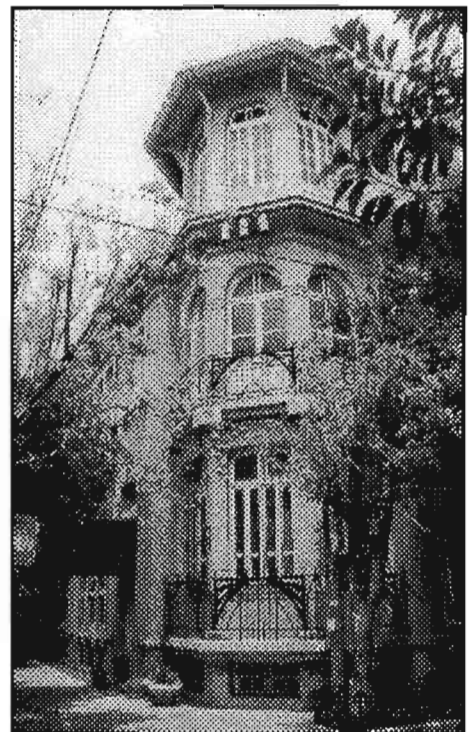
Casa Lam



Casa Universitaria del Libro

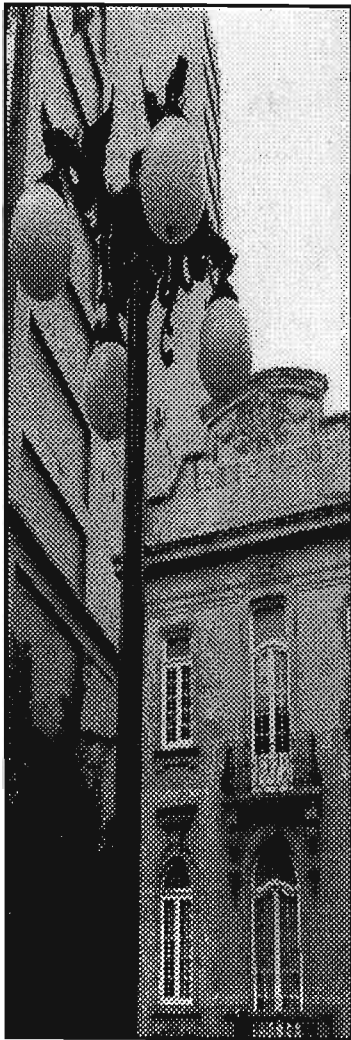


Oficinas del INAH, Coahuila

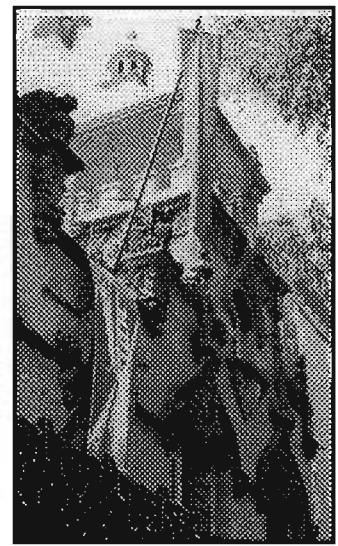
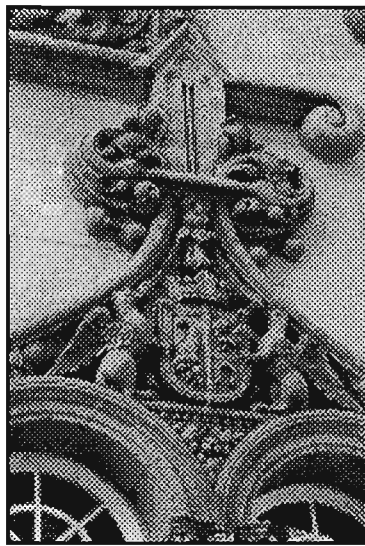


Tabasco esquina Valladolid

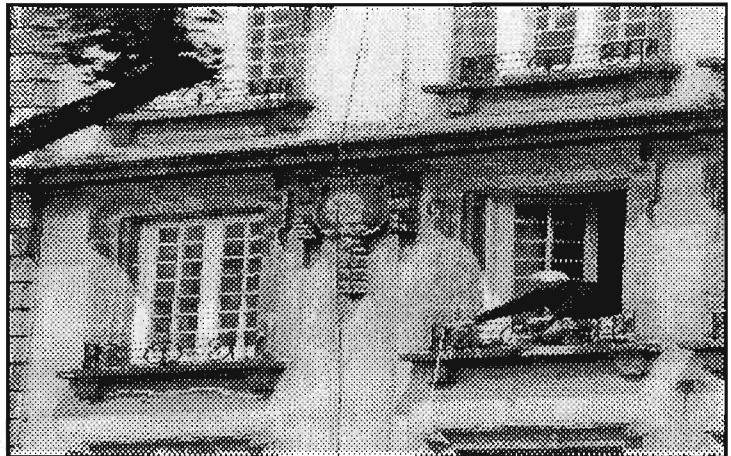




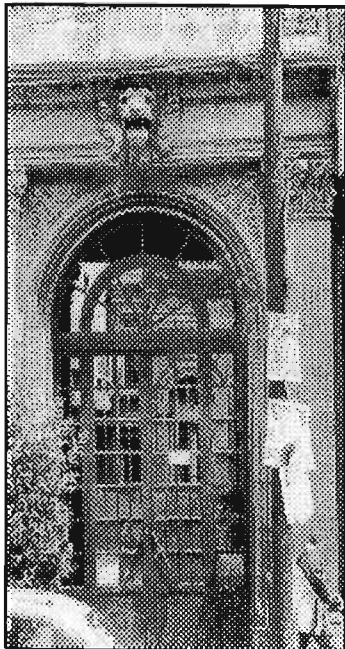
Álvaro Obregón



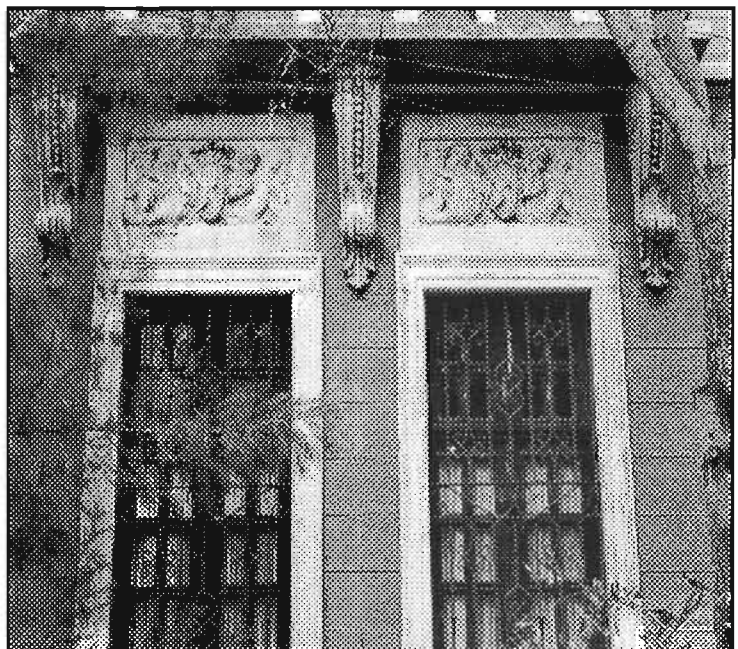
El Parián



Edificio Francia

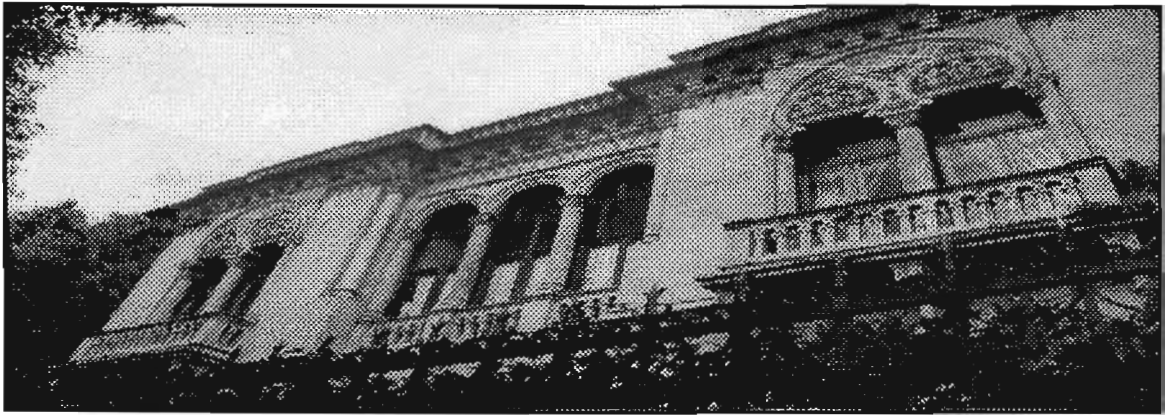


Álvaro Obregón



Pomona

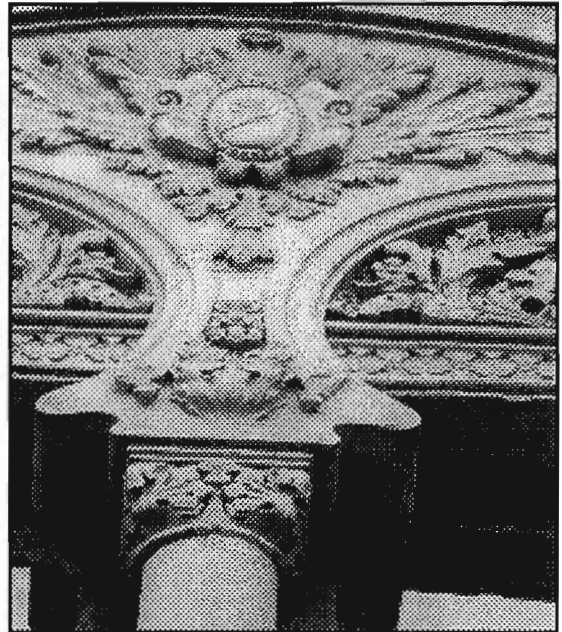




Zacatecas



Zacatecas



Zacatecas

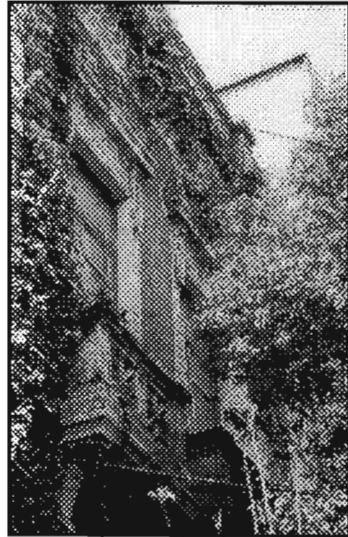


Orizaba

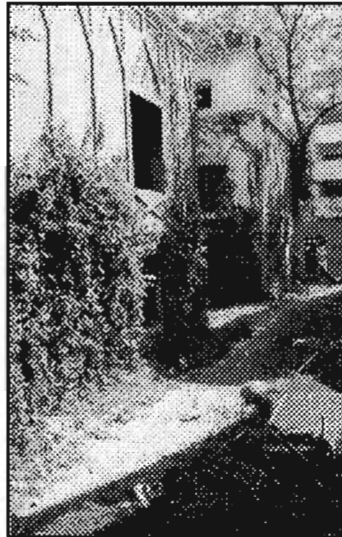




Guanajuato esquina Orizaba



Plaza Río de Janeiro



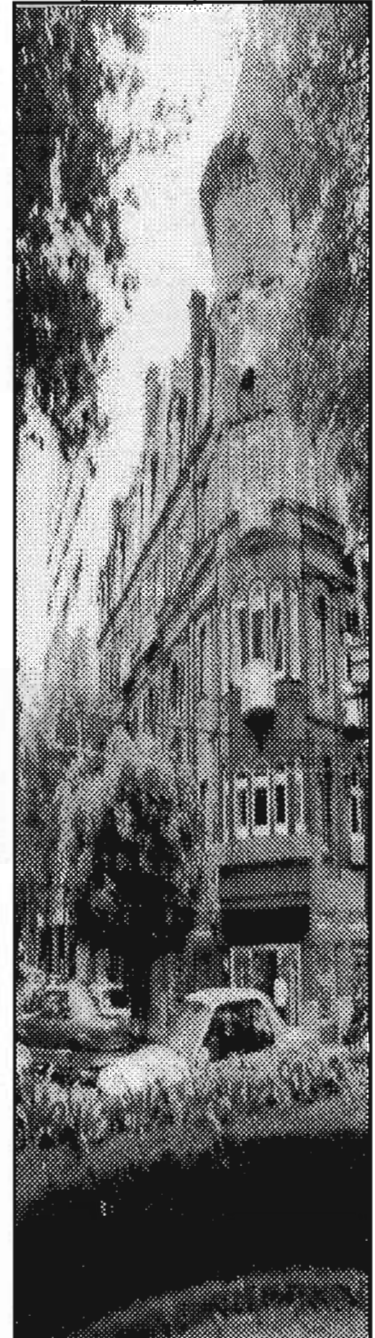
Interior



Edificio Río de Janeiro

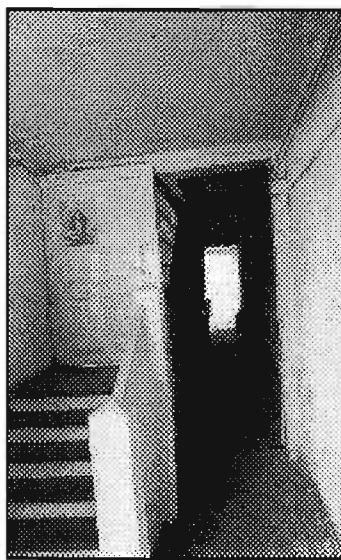
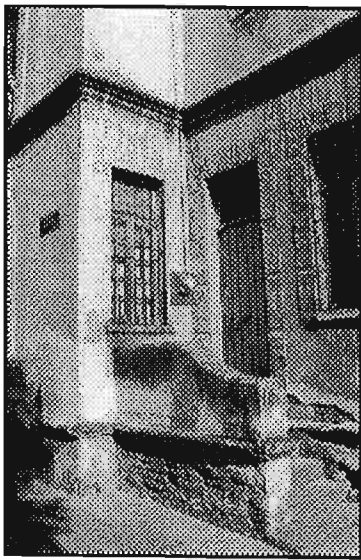
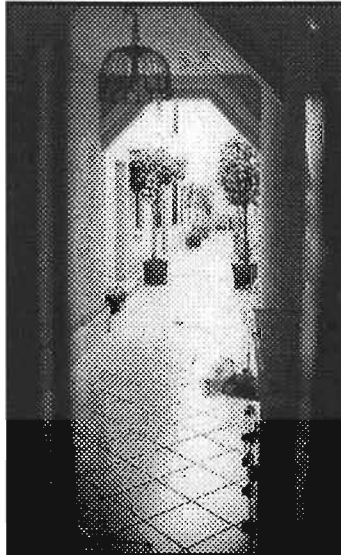
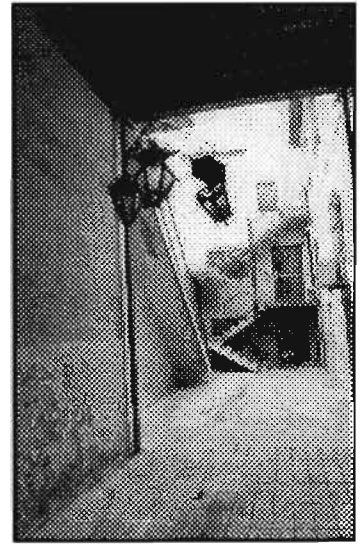
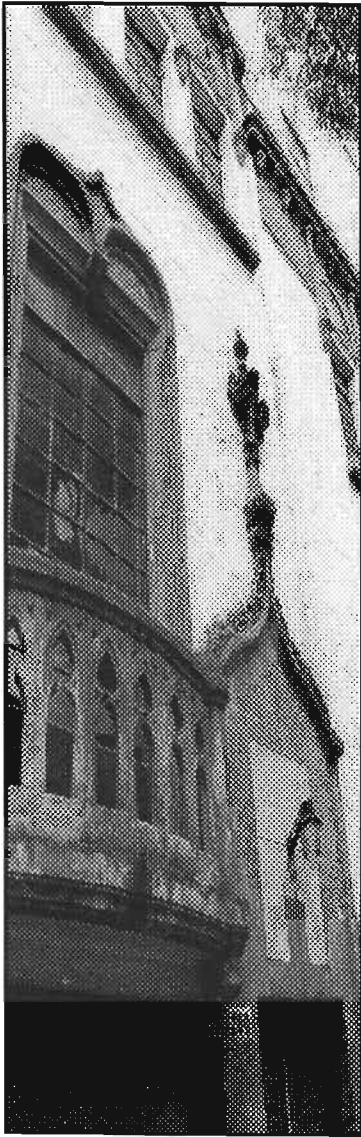


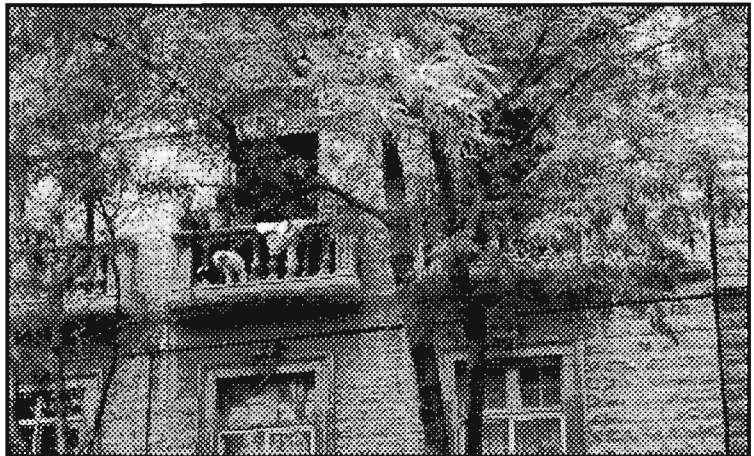
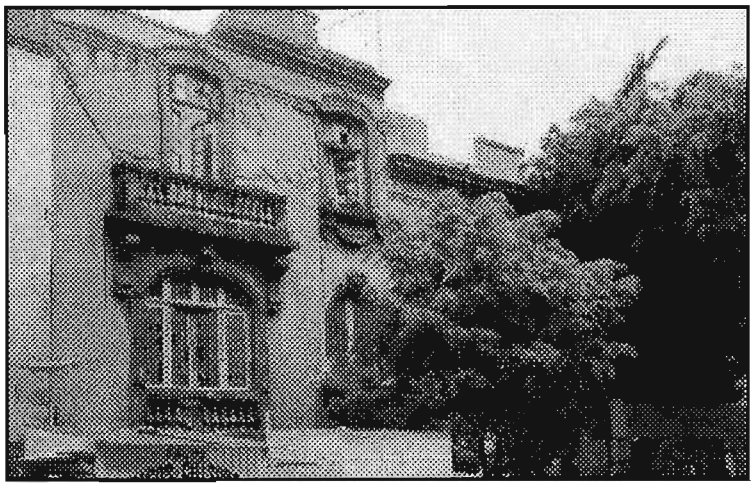
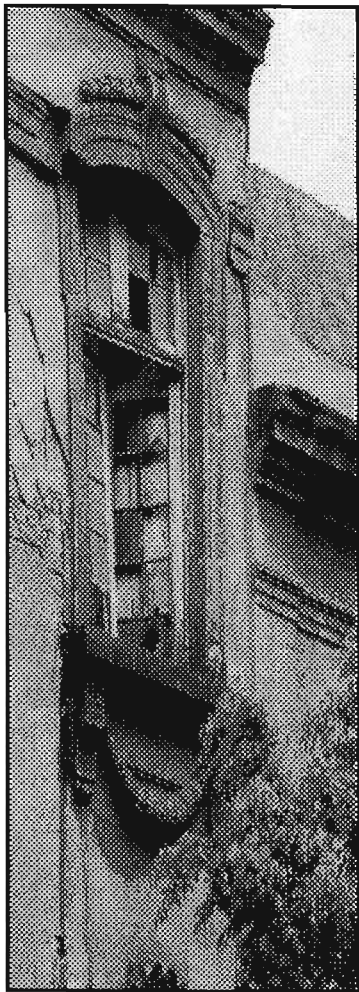
Tabasco



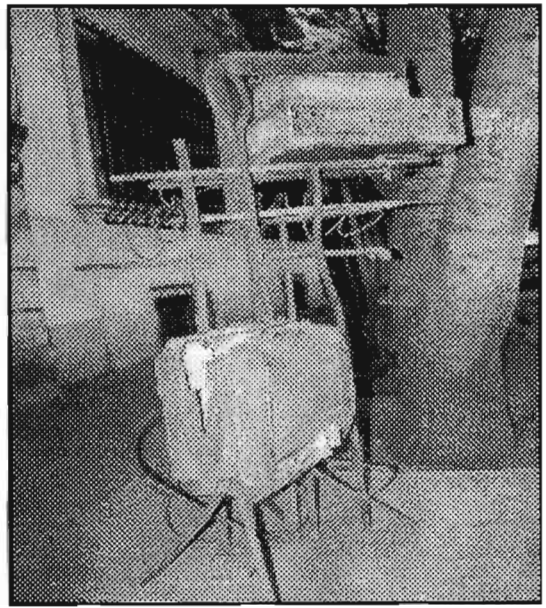
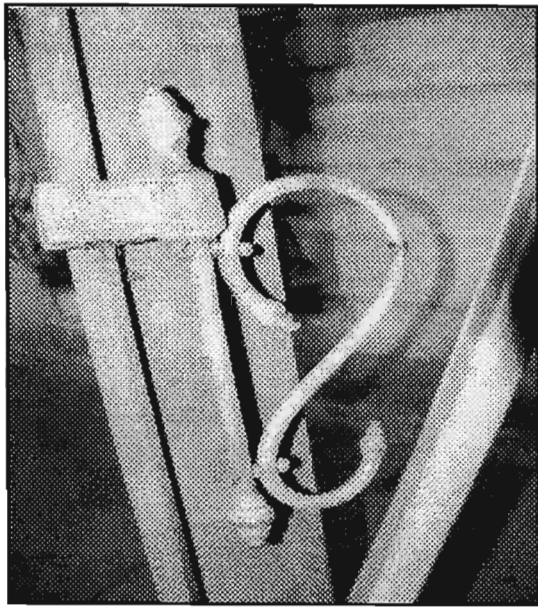
Edificio Río de Janeiro



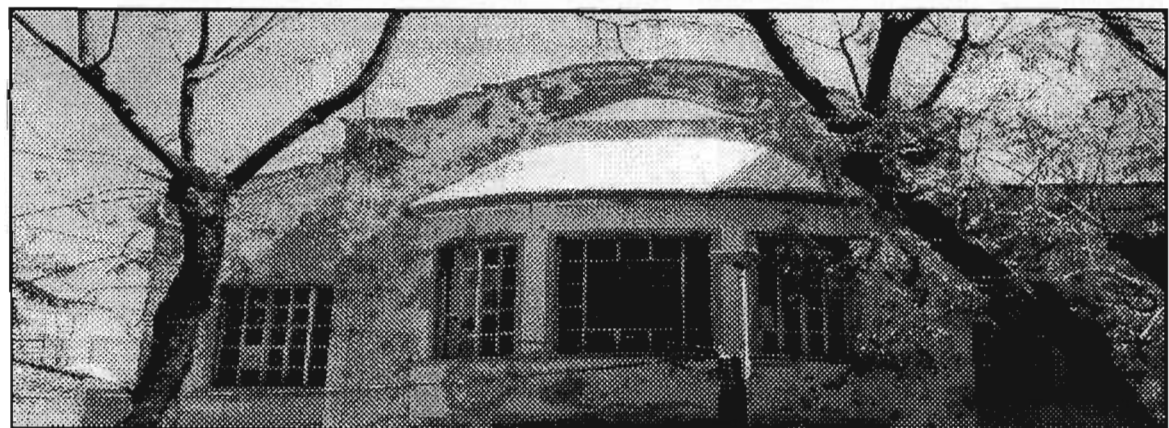
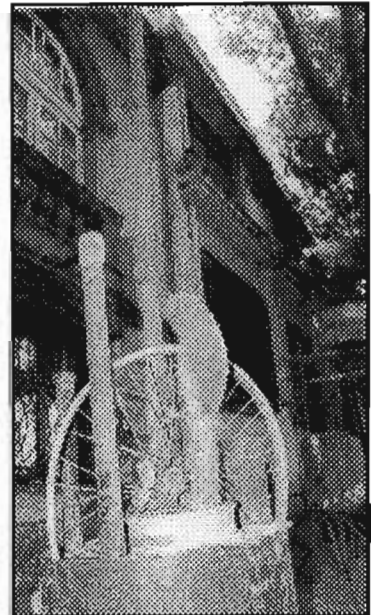
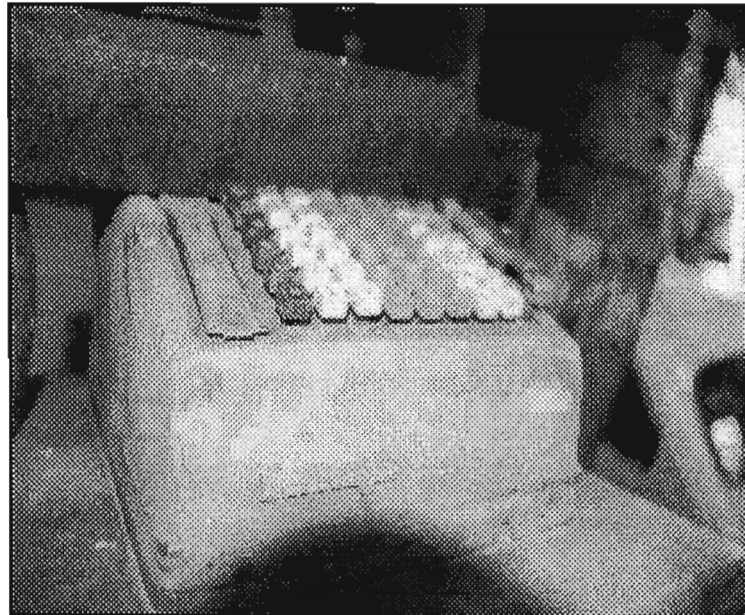








Mérida

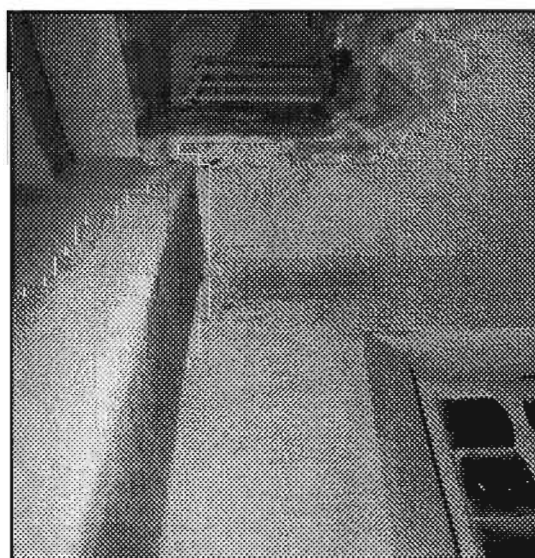
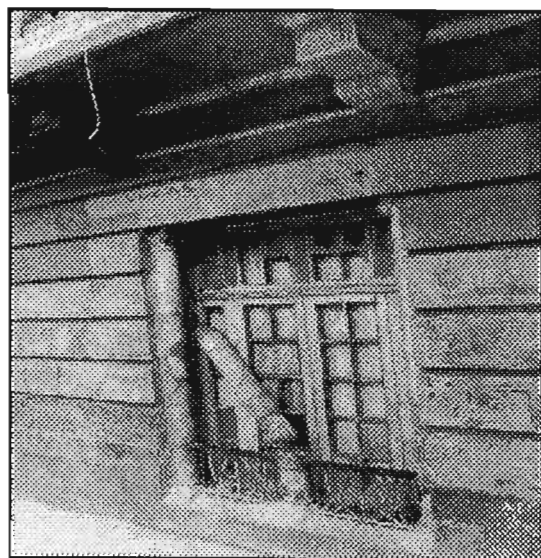




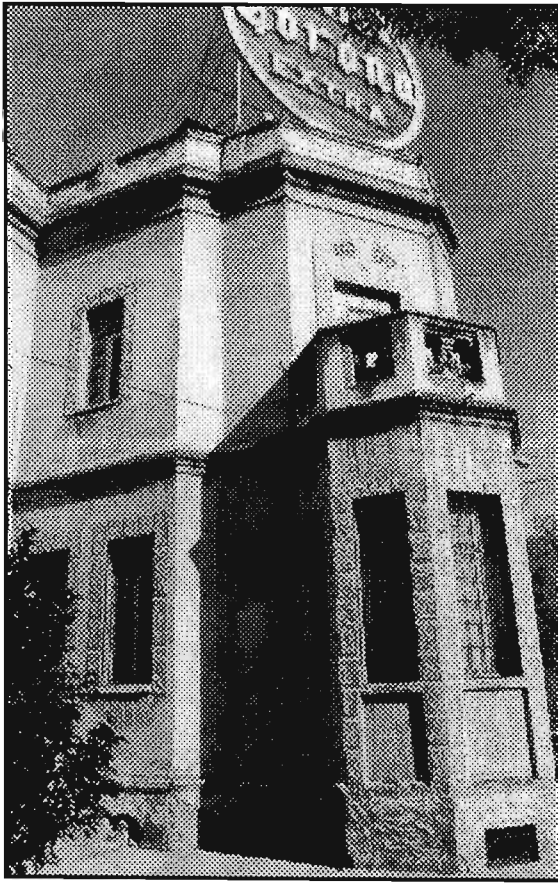
Querétaro esquina Orizaba



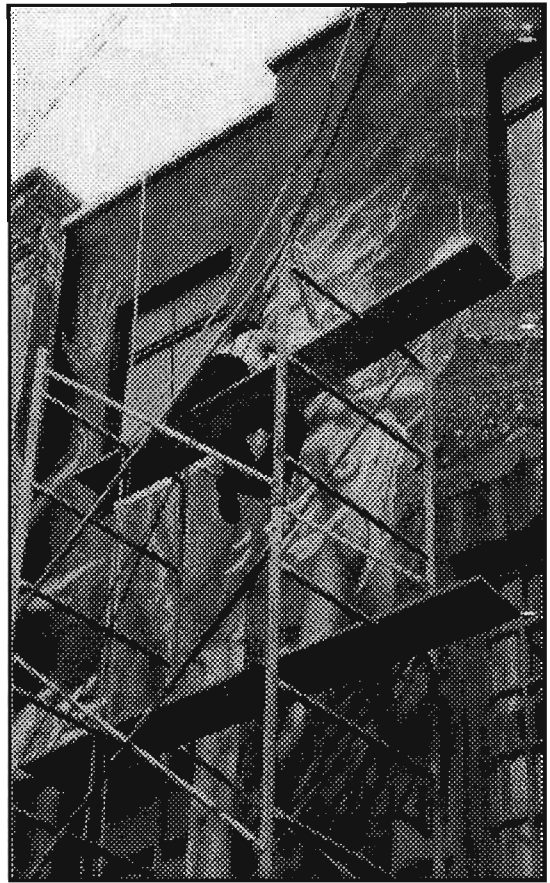
San Luis Potosí







Coahuila y Chiapas



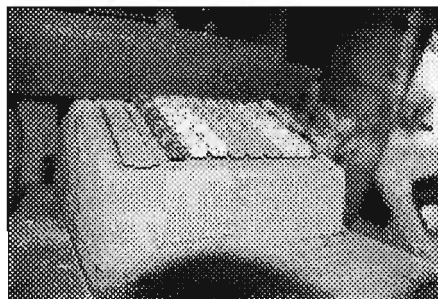
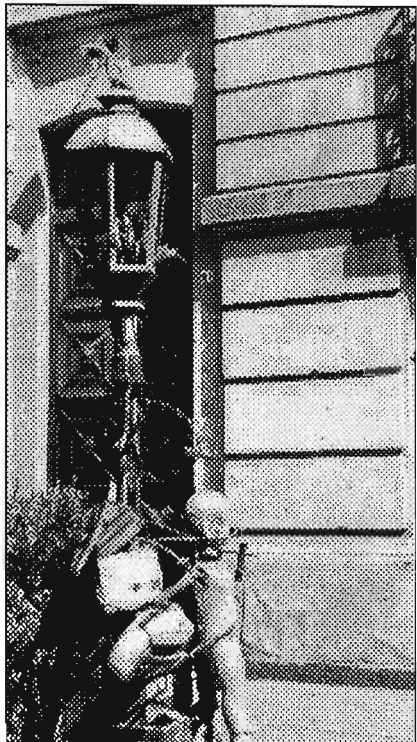
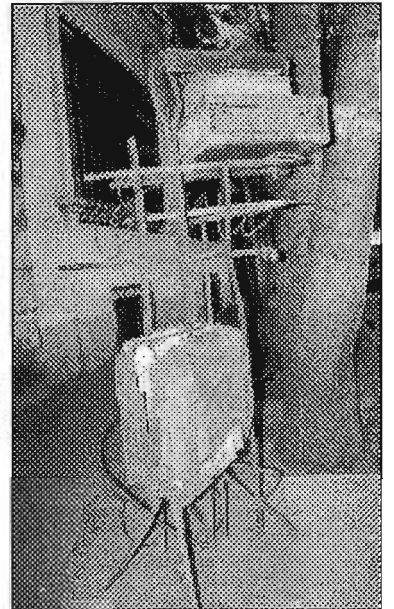
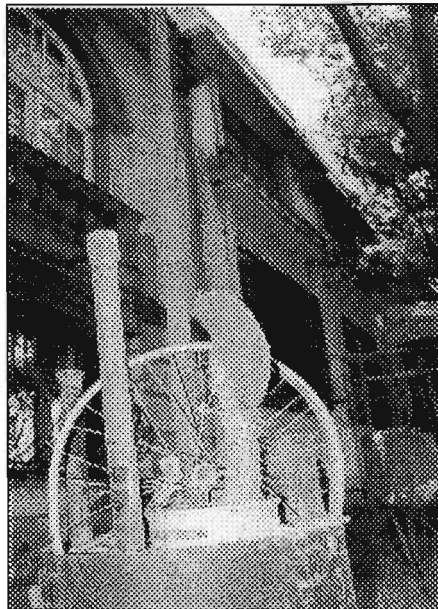
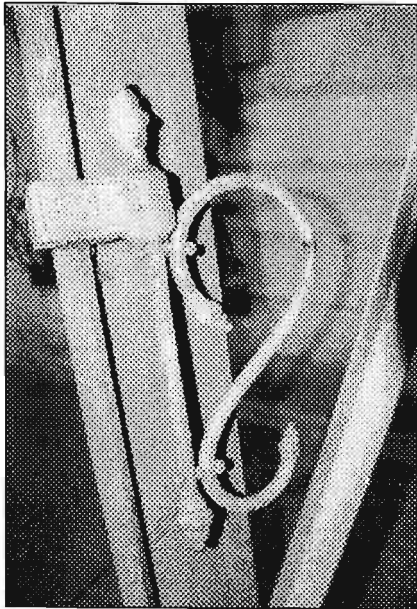
Colima



Colima



Colima





# STORYBOARD

Pantalla 3

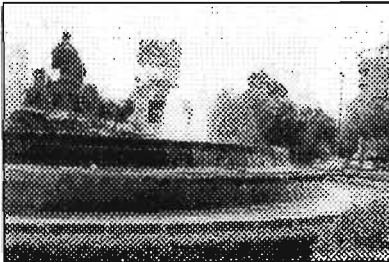
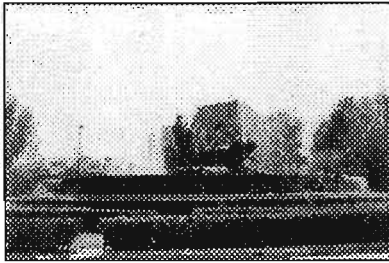
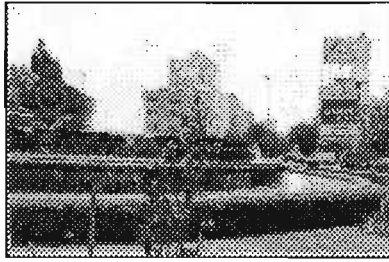
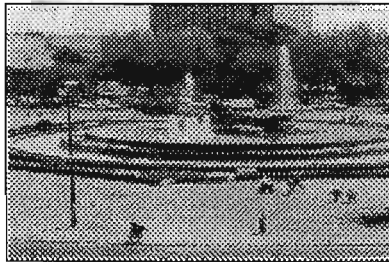
DESARROLLO DEL GUIÓN POR ESCENAS

(Storyboard)

Video Ambient. del Esp. Urbano

Secuencia Glorieta de la Cibeles

Pág. del guión 1

Descripción	Imagen	Sonido
Esc. No.1 Ext. Glorieta. Día Lado norte, a nivel de piso		
Esc. No. 2 Ext. Glorieta. Día Calle de Medellín		
Esc. No. 3 Ext. Glorieta. Día Edificio Miravalle donde se ubicará el músico		
Esc. No. 4 Ext. Glorieta. Día Piso 6 del edificio ubicado en Medellín lado norte		

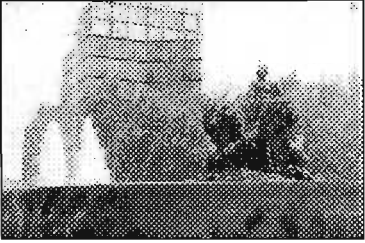
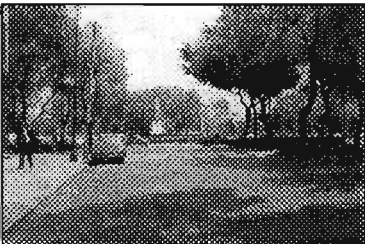
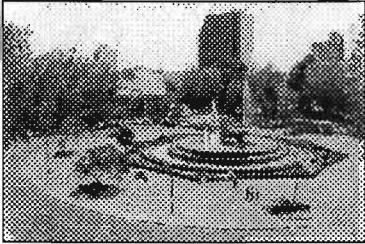
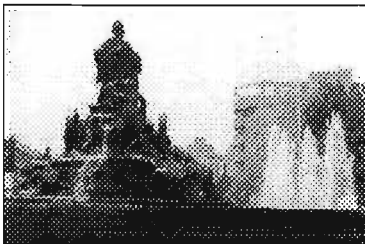
DESARROLLO DEL GUIÓN POR ESCENAS

(Storyboard)

Video Ambient. del Esp. Urbano

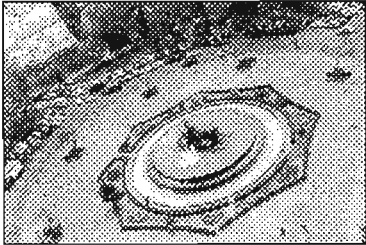
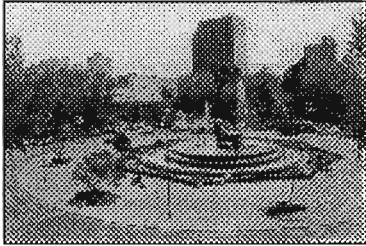

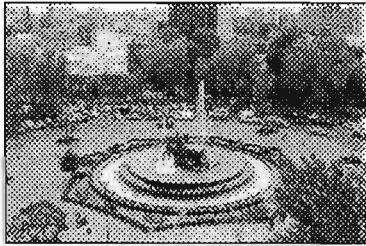
Secuencia Glorieta de la Cibeles

Pág. del guión 2

Descripción	Imagen	Sonido
Esc. No. 5 Ext. Fuente. Día vista de frente		
Esc. No. 6 Ext. Calle. Día Durango y Valladolid		
Esc. No. 7 Ext. Glorieta. Día Piso 10 del edificio de Medellín		
Esc. No. 8 Ext. Fuente. día A nivel de piso		

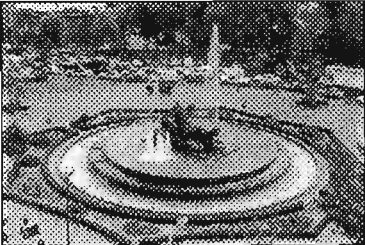
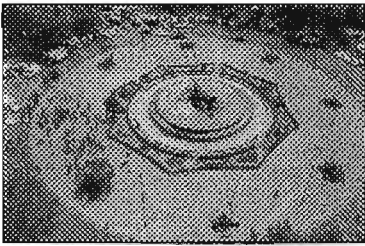
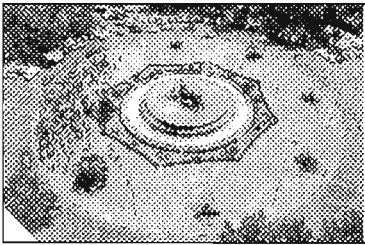
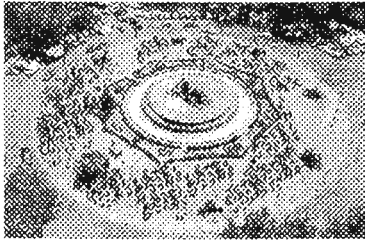
Video Ambient. del Esp. UrbanoSecuencia Glorieta de la Cibeles

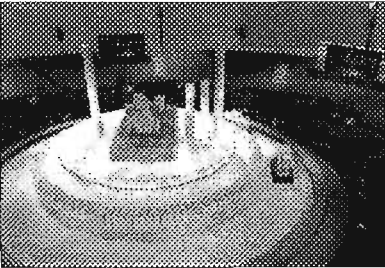

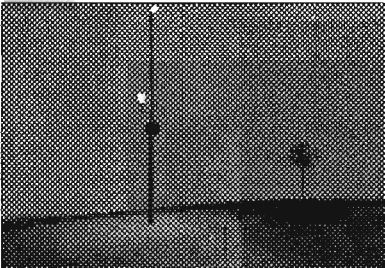

Pág. del guión 3

Descripción	Imagen	Sonido
Esc. No. 9 Ext. Glorieta. Día Piso 14 del edificio de Medellín		
Esc. No. 10 Ext. Glorieta. Día Segunda toma del piso 10 edificio Medellín		
Esc. No.11 Ext. Día Calle Oxaca norte, vista desde la glorieta de La Cibeles		
Esc. No. 12 Ext. Día Acercamiento de la fuente tomada desde el piso 10 edificio Medellín		

Video Ambient. del Esp. UrbanoSecuencia Glorieta de la Cibeles

Pág. del guión 4

Descripción	Imagen	Sonido
Esc. No. 13 Ext. Glorieta. Día Piso 8 edificio Medellín Acercamiento		
Esc. No. 14 Ext. Glorieta. Día Piso 16 perímetro de la glorieta		
Esc. No. 15 Ext. Glorieta. Día Piso 16 con registro de personas		
Esc. No. 16 Fotografía modificada con repetición de registro de gente		

Descripción	Imagen	Sonido
Esc. No. 17 Maqueta virtual vista aérea con pantalla		
Esc. No. 18 Maqueta virtual vista de frente con bloques de hielo para los proyectores		
Esc. No. 19 Maqueta virtual Instalación y proyección de rayo láser en lámpara de hielo con neón		
Esc. No. 20 Maqueta virtual Vista de la fuente hacia la pantalla principal		

### 4.3. Producción: grabación

Para lograr una buena grabación de la narración visual es importante aplicar la composición a través de la dimensión temporal y la dimensión lineal como progresión de imágenes de diversos tamaños, organizar los diversos elementos para dar la idea de orden, diseñar los movimientos de cámara, fragmentar la consecuencia de planos y decidir el ángulo de la toma como el mejor punto de vista. Para ello existe un lenguaje de composición: líneas, formas, volúmenes y movimiento, "integradas adecuadamente y utilizando en forma artística, imaginativa e inteligente, comprenden el lenguaje de la composición que puede comunicar la atmósfera, el carácter y el ambiente."<sup>136</sup>

Las líneas pueden ser los contornos de los objetos o líneas imaginarias en el espacio como rectas, curvas, diagonales o la combinación de éstas. Las formas son todos los objetos naturales o artificiales que tengan una forma precisa y fácil de identificar. También existen formas abstractas que se producen entre los objetos. Las dos formas sirven para la composición del espacio crean profundidad de campo. El volumen es el peso de un objeto, un área o un grupo.

"Las líneas y las formas determinan una composición por su valor estético o psicológico. Pueden atraer la mirada del espectador por la belleza de sus imágenes o despertar los sentimientos del mismo a través de las emociones. Sin embargo los volúmenes representados atraen y mantienen la atención a través de la fuerza de su peso."<sup>137</sup>

El escenario en espacios abiertos permite alternativas que dan la libertad de desarrollar una tarea creadora logrando rediseñar lo construido con efectos de realismo y grandiosidad, posibilitando el desplazamiento de diferentes lugares, con el efecto de estar ahí y al mismo tiempo en otro.

Se sumará el cielo y el paisaje urbano como un inmenso escenario real que servirá de marco para la presentación del evento interdisciplinario, dejando ver desde el espacio escénico la perspectiva de la calle Durango, la principal y una de las más bellas de la colonia, con sus árboles de fresno a lo largo del camellón como si fuera un telón de fondo, obteniendo una integración de lo real con lo proyectado, logrando hilar los elementos de composición con la presentación del multimedia.

---

<sup>136</sup> MASCELLI, Joseph V. Las 5 c's de la cinematografía. México, CUEC/UNAM. p.139

<sup>137</sup> Ibid p. 141

Las construcciones que datan desde los inicios de la colonia y se han mantenido a través del tiempo serán apreciadas estéticamente por su valor histórico y característico de la época en que fueron construidas, deteniéndose en los detalles ornamentales y simbólicos de composición a través de imágenes fijas, así como la proyección del espacio escénico y el público asistente.



#### 4.4. Postproducción: calificar imagen grabada, edición, montaje de imagen y sonido efectos visuales (animación)

La postproducción<sup>138</sup> es la etapa final de la producción. Consiste en calificar y ordenar la imagen y el sonido en términos de calidad para yuxtaponer y sincronizar ambos lenguajes.

Los elementos que se toman en cuenta para calificar la imagen son:

- Foco
- Nitidez
- Balance
- Color
- Iluminación
- Volumen
- Perspectiva
- Líneas horizontales y verticales
- Encuadre
- Cuadro académico (Leonardo Da vinci)

Lo anterior nos permite evaluar y valorar todas las imágenes grabadas en video o cine para determinar cuales salen (N. G.) y con cuanta imagen contamos para estructurar, a partir de la Teoría del Montaje, el discurso visual que trazamos.

La edición es el proceso técnico del ordenamiento de cada uno de fragmentos de imagen, es decir cortar y unir en forma cronológica a partir de un principio, un desarrollo y un fin contenidos en el guión. Durante este proceso se aplican las transiciones como la disolvencia (desvanecimiento), fade (oscurecimiento), fuera de foco, corte directo, cortinilla, etc. En segundo término aplicamos la Teoría del Montaje, la cual consiste en estructurar un método a partir de la métrica, el ritmo, el tono, el sobretono y el intelectual de la narrativa visual y sonora. La métrica consiste en cortar la longitud de imagen en 10pies y la siguiente en 20 pies que traducido en tiempo equivale a 5 segundos Y 10 segundos que yuxtapuestos da un ritmo.

---

<sup>138</sup> Tomado de los apuntes del “Taller de Producción de Cine”, profesor Rogelio Martínez Merling, Claustro de Sor Juana, agosto - diciembre 2003

Los elementos imprimen el tono y sobretono en la medida del movimiento interno y externo de la imagen en el parámetro del campo visual. El aspecto intelectual se compone del discurso ideológico que tiene, cada una de las imágenes que componen el todo narrativo.

Los efectos especiales se pueden definir a partir del desarrollo técnico-científico de las nuevas tecnologías y como éstas se compenentran y unen con la expresión visual se da la posibilidad de alterar, componer, rediseñar y construir nuevos discursos visuales a través de los múltiples efectos y herramientas que nos da cada una de las plataformas, suites y programas de cómputo. Algunos de éstos son la creación de espacios virtuales, la lluvia, etc., que se aplican de acuerdo a las características necesarias para cada escena dando un tratamiento especial acorde a cada lugar.

Todos estos elementos de postproducción estarán presentes en los tres videos de la colonia Roma.

## Calificación de imagen grabada

Pág. 1/5

### Video 3

Inicia	Termina	Descripción
00:00	1:00	Viaje en calle
1:00	8:40	Obregón coche y en el día. Scouting.
8:40	9:26	Insurgentes en coche
9:26	13:20	Glorietas de Obregón sobre el auto
13:20	13:30	Movimiento interior de casa Lamm
13:30	14:08	Scouting de glorietas de Obregón
14:08	16:37	Scouting
16:37	16:25	Río de Janeiro Scout
16:25	22:55	Scouting en calles e Iglesia de Sagrada Familia
22:55		Scouting general
<b>SECORTA</b>		
00:00	00:15	El David filmado por Rogelio
00:15	00:42	Paseo
1:39	1:42	Hombre durmiendo en parque de Janeiro
1:42	2:28	Iglesia
2:28	3:03	Jorobado arriba de la Iglesia
3:03	3:55	Iglesia
5:05	5:45	Escultura El David filmada por Rogelio
<b>SE CORTA</b>		
00:30	1:15	Banda tocando en la calle
1:15	4:25	A. Obregón por la noche
4:25	4:45	Salida de gente de un evento social
4:45	8:38	Scouting nocturno

### Video 2

Entrada	Salida	Descripción
00:00	4:22	Glorieta de la Cibeles
4:22	6:07	Glorieta en camión
6:07	8:10	Gente de la glorieta
8:10	11:42	Gente a pie en la Glorieta
11:42	16:20	Gente sobre la glorieta a pie
16:20	17:20	Edificio con detalle en ventana y columna
17:20	18:30	Gente de la glorieta
18:30	19:00	Interior de una casa
19:00	19:18	Interior de una vecindad
<b>SE CORTA</b>		
00:00	00:53	Casa Esq. Eje 2 (Escalinata de piedra)
00:53	1:22	Casa Esq. Córdoba (Casa Azul)
1:22	1:33	Esq. Córdoba y SLP
1:35	1:52	Patio dividido abierto
1:52	2:00	Mérida con Chiapas
2:00	2:33	Casa con callejón y balcones
2:33	3:32	La Victoria
3:32	3:52	Casa con balcón esquinado frente a la Victoria
3:52	4:42	Instituto de antropología frente al Sensorama

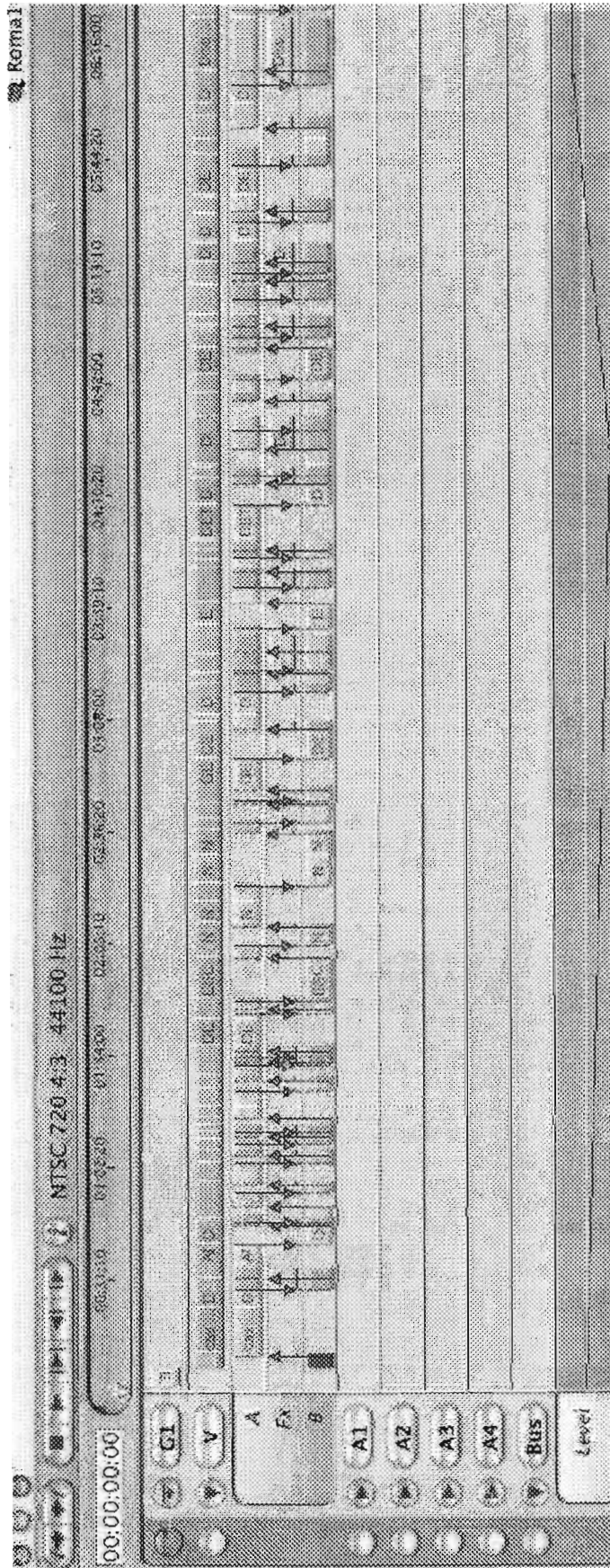
## Video 1

Entrada	Salida	Descripción
00:00	00:25	Edificio con Blur
00:25	00:40	Edificio 1
00:40	1:10	Campanario de la sagrada familia
1:10	1:35	Escudo de casa
1:35	1:40	Interior en remodelación
1:40	2:13	Tilt down Sagrada Familia
2:13	2:23	Remodelación interior
2:23	2:50	Escudo superior casa libro
2:50	3:11	Gente parada de autobús en Orizaba
3:11	3:30	Detalle casa interior
3:30	3:58	Casa esq. Orizaba
3:58	4:04	Escudo
4:04	4:58	Tilt up Iglesia Sagrada Familia
4:58	5:08	Persona entrando a iglesia
5:08	5:38	Tilt up Iglesia
5:38	5:50	Semáforo
5:50	6:00	Gente en una esquina
6:00	6:20	Iglesia en contraste y punto de fuga
6:20	6:57	Condominio de lujo
<b>SE CORTA</b>		
00:00	00:36	Escalinata con una entrada fea
00:36	01:08	Edificio cortado
<b>SE CORTA</b>		
00:00	1:38	Casa con puesto de periódicos por enfrente
1:38	2:04	Gente
2:04	2:14	Casa con detalle
2:14	2:23	Hombre entrando
2:23	2:41	Detalle perspectiva
2:41	3:34	Detalle florería
3:34	4:18	Esq. Tonalá con Colima
4:18	4:38	Escudo esquinado
4:38	4:48	Casa con gárgola
4:48	5:16	Placa con gárgola
5:16	6:48	Tilt down casa esquina con mucho detalle
6:48	7:23	Gente viendo frente a varias casas
7:23	7:55	Gente y detalles de las mismas casas
7:55	8:19	Placa
8:19	8:34	Grandes escudos con gárgolas
8:34	9:07	Vecindad interior tras barrotes
9:07	9:51	Edificio con líneas tilt down
9:51	10:09	Detalle edificio con líneas
10:09	10:52	Puerta de edificio con líneas
10:52	11:06	Detalles casa de ángel
11:06	11:23	Detalle casa de ángel (normal)
11:23	11:42	Gente casa que llega
11:42	12:00	Detalles casa gallega
12:00	12:20	Escudo herrería de puerta
12:20	12:35	Detalles casa cascada

12:35	12:50	Gran óculo y vitral
12:50	13:41	Óculo adorno
13:41	13:51	Placa con letrero de Colima
13:51	14:10	Placa esquina de Colima
14:10	14:23	Detalles casa con gran óculo
14:23	14:37	No. 174
14:37	14:54	Placas niños perversos 1
14:54	15:09	Adorno en balcón
15:09	15:48	Placas niños perversos 1b
15:48	16:24	Placas niños perversos 2
16:24	17:17	Detalle balcón a Placa 2
17:17	17:29	Faro curioso
17:29	18:03	Reloj casa alemana
18:03	18:49	Portón con buena herrería y gran ojo
18:49	19:49	División entre placas de niños
19:49	20:50	Casa vieja cerca de la Romita
20:50	21:42	Herrería de piedra casa esquinada
21:42	22:30	Vitral edificio esquina
22:30	22:53	Juego de balcones de piedra
22:53	23:27	Entrada de un edificio
23:27	23:54	Detalles casa nouveau con tinte chino
23:54	24:28	Piedra y arcos hundido
24:28	24:34	Gente con la casa hundida
24:34	24:51	1912 Edificio
<b>SE CORTA</b>		
00:07	00:23	Monstruo en esquina
00:23	00:48	Detalle del monstruo
00:48	1:07	Balcón nouveau
1:07	1:26	Detalle superior del monstruo
1:26	2:10	Detalle nouveau
2:10	2:18	Detalle monstruo
2:18	2:40	Gran piedra 35
2:40	3:06	Letrero Tabasco
3:06	3:49	Herrería del 4 seasons
3:49	4:28	Gran detalle superior
4:28	5:11	Vitral y gran escudo
5:11	5:26	Letrero frontera
5:26	6:01	Vitral arriba de puerta
6:01	6:29	Gran detalle superior
6:29	7:36	Paloma en farol
7:36	8:41	Herrería
8:41	9:17	Letrero Córdoba
9:17	9:36	Letrero Córdoba 2
9:36	10:00	Casa esq. Córdoba
10:00	10:50	Río de Janeiro Brujas
10:50	11:14	Leones casa encantada
11:14	12:02	Casa encantada
12:02	12:39	El gato
12:39	13:07	Hombre pintando reja
13:07	13:43	Adorno de Janeiro
13:43	14:03	Vitral viejo down

14:03	14:43	Vitral viejo 198
14:43	15:30	Detalle Edif.. áraba
15:30	16:09	Edif. 204 puerta
16:09	17:10	Adorno en serie
17:10	17:29	Gente vieja
17:29	17:35	Placa
17:35	17:45	Letrero A. Obregón
17:45	18:06	Gárgola y escalinata
18:06	18:35	Edif.. Francia
18:35	18:42	Gente
18:42	19:19	Hábitat deplorable
19:19	20:08	El parían detalle
20:08	20:37	Escudo Balmori
20:37	21:08	Edif.. Balmori
21:08	21:41	Edif.. Esq. Vino
21:41	23:20	Gran detalle casa Lamm
23:20	23:39	Letrero A. Obregón
23:39	27:30	Gran detalle Esq. Lamm
27:30	28:00	Escudo Casa Lamm
28:00	30:00	Entrada Lamm
30:00	32:05	Casa del poeta
32:05	32:45	Casa esq. Arco Herrería
32:45	33:50	Grandes escudos en esq
33:50	34:30	Gran adorno sobre poeta
<b>SE CORTA</b>		
00:00	00:14	Harta cornisa
00:14	00:32	Placa peñasco
00:32	00:59	Faro con reja
00:59	1:20	Olivo
1:20	2:10	Hombre raro
2:10	2:31	Cornisas y hombre raro
2:31	3:10	Casa profe Elisa en esq
3:10	3:32	Faro bonito con detalle
3:32	4:15	Edif. Bonito contraste
4:15	4:49	Edif.. Verde con detalle
4:49	5:40	Casa abierta
5:40	6:24	Lujazo Universidad
6:24	8:30	Londres
8:30	9:00	Detalles por arriba de los tamales
9:00	10:30	Mural pintura
10:30	11:30	Iglesia Cuauhtémoc Tilts
11:30	12:10	Señora que camina despacio
12:10	13:25	Detalle iglesia
13:25	14:10	Detalle Edif. 1600
14:10	14:28	Detalle cornisas
14:28	15:29	Casa con faro de mosca
15:29	16:12	Edificio tenebroso
16:12		Edif.. Hidalgo
<b>SE CORTA</b>		
00:00	00:46	Vecindad con puerta al cielo
00:46	1:49	Patio partido por las plantas

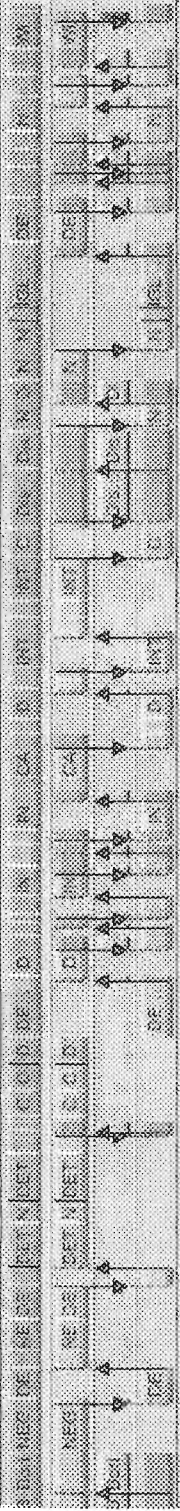
1:49	2:18	SLP con Monterrey
2:18	2:35	Herrería clausurada
2:35	3:00	Edificio herrería clausurada
3:00	3:49	Reja y balcón
3:49	4:00	A lo largo
4:00	4:33	Casa 60's vitral
4:33	4:50	Hombre arreglando
4:50	4:55	Yucatán
4:55	5:18	Citral casa esq. Yucatán
5:18	5:33	Casa esq. Fea
5:33	5:45	SLP con casa fea
5:45	6:00	Jalapa
6:00	6:45	A lo largo de las 3 casa con gente
6:45	7:00	Casa esquinada con virgen en mosaico
7:00	7:19	Escalinata de piedra





66:47:10 07:18:20 07:30:00 07:42:10 08:02:20 08:24:00 08:45:30 09:05:10 09:24:00 09:45:30 10:05:30 10:32:00 10:52:00 11:29:10 12:00:20 12:32:00 13:02:10

11.11.11



DET DET

DET DET

## CONCLUSIÓN

Después de haber pasado por un periodo de confrontación, autores como el Doctor Óscar Olea afirmaron que para los años 80 no existía el arte urbano como tal, sino más bien un arte público, mientras que, los tratados de urbanismo mencionaban que el arte urbano ha existido desde que el ser humano se establece en un lugar y crea espacios para vivir, se puede considerar que el arte urbano cumple una función de expresión social y por lo tanto ha existido y seguirá existiendo junto con el hombre como un testigo importante que refuerza o amplía la historia. Una rama de la arquitectura le da el nombre de arte urbano al diseño creado con la participación de un artista plástico, pero el artista plástico considera que su participación es como el último en la lista para colaborar en la realización de un proyecto urbano.

Más que el concepto que manejan los arquitectos como arte urbano, el artista visual actúa en el momento que presenta su obra, al mismo tiempo que da la oportunidad de experimentar sensaciones creadas por un grupo de personas haciendo algo, como lo dijo John Cage.

Tal fue el propósito de la Ambientación del Espacio Urbano en la Ciudad de México, resultado de esta investigación, proyecto de arte efímero e interdisciplinario que rescata el espacio urbano como parte del trabajo que desempeñan diversos artistas, logrando con ello la integración de la escultura, el drama, la fotografía, la música y el lenguaje cinematográfico. En ella se mostró el arte urbano como obra fija, acompañado del movimiento, lo cual permitió apreciar la belleza de la representación dramática donde los elementos que la formaron establecieron un acuerdo para que sus partes se complementaran bajo un concepto de armonía y libertad. Se creó un espacio ambiental y funcional, donde la arquitectura, la instalación y la ambientación a través del video, jugaron un papel importante, como elementos que se utilizan para enriquecer la expresión artística, esto permite que el arte avance tecnológicamente. Y dentro de esta conjunción de expresiones, hay una función primordial, crear conciencia del espacio urbano y captar la atención del público espectador, a través de una atmósfera en el momento de la presentación, en un espacio y un tiempo determinado.

La ambientación urbana juega con la ambigüedad del espacio y depende de la iluminación para inducir las emociones del drama formando una especie de cuarta dimensión que crea junto con el impacto musical, "un todo". Se suma al diseño urbano, el cual a pesar de su monumentalidad, no distrae la atención del espectador, sino que le añade importancia al espacio. La participación de artistas visuales deja el ambiente al juego de la imaginación.

La habilidad creativa de las diferentes disciplinas artísticas en el espacio urbano, como expresión integradora permite que se dé un arte. Por el espacio donde se manifiesta se le puede conceptualizar como arte urbano, gracias a sus diferentes expresiones dentro de un entorno arquitectónico enriquecido por los avances tecnológicos en la expresión artística, a través del diseño y la ambientación donde se utilizan materiales idóneos con efectos visuales dándole un carácter artístico que nos lleva a un ambiente propicio para ser apreciado por una sociedad tan agitada y en constante movimiento como es el caso de nuestra ciudad.

Por lo tanto, el artista visual funge como director artístico y dirige el proceso creativo de la ambientación, diseñando los espacios, transformando o adaptando el entorno urbano para crear una atmósfera a través de la instalación y ambientación. A su vez el director de cine se enfoca a la representación dramática de la narrativa visual, y el músico espera su turno para concebir una partitura como eslabón de cierre creando la interrelación entre las disciplinas anteriores para concebir al arte urbano como arte interdisciplinario, el cual forma parte de una sociedad y se integra al arte, a la arquitectura, la estética y la tecnología.

Todo esto lleva al arte a un contexto diferente, del concepto de arte urbano que desde los sesentas se consideraba como la creación de esculturas monumentales repartidas estratégicamente por la ciudad, así como a la participación de artistas que diseñan lugares estéticos, en su expresión kantiana, o al arte público que salía de espacios cerrados. Otra forma puede ser la expresión artística a través de un trabajo interdisciplinario.

Por otra parte, rescatar al arte urbano como creación de un artista visual da la oportunidad de utilizar a la ciudad como un lienzo en la cuarta dimensión que permite expresiones plásticas que narran de una forma diferente a la pintura, a través de imágenes gravadas de lo cotidiano, como <lo distinto> que ha pasado

desapercibido por los que vivimos en una ciudad que contiene espacios, construcciones y gente, tratando de dar una carga emocional e histórica que humanice como función principal de las artes.

Gracias a la necesidad de buscar otros tipos de expresión artística y conjuntado la experiencia laboral que me llevó a conocer el arte dramático, la escenografía, el arte cinematográfico, el coreográfico, y la música, me permitió argumentar que el arte interdisciplinario da el margen a la manifestación de arte urbano el cual para no afectar el espacio público puede ser efímero de una sola representación, pero con la gracia de poder registrar los acontecimientos y puedan ser repetidos parcialmente los registros de imagen grabada y el registro musical, como parte de la historia de un fragmento de la ciudad.

## BIBLIOGRAFÍA

- ABBAGNANO, Nicola. Diccionario de Filosofía. México. 2ªed. Fondo de Cultura Económica. 1974
- ACEVEDO, Esther. En tiempos de la posmodernidad. México. INAH/UIA/ CNCA/UAM. 1989. 116 págs.
- AGUILERA, Manuel. Las ciudades mexicanas en la última década del siglo XX. México. UAM/UNAM. 1989. 98 págs.
- ALCINA Franch, José. Arte y antropología. Madrid. Alianza Editorial. 1982. 302 págs.
- ARIAS, Luis Martín. El cine como experiencia estética. Barcelona. Cajas. 1997. 201 págs.
- AYALA Blanco, Jorge. La aventura del cine mexicano. México. ERA. 1968.
- BACHELAR, Gastón. La poética del espacio. México. Fondo de Cultura Económica. 1975.
- BANGS Larsen, Lars. Arte de hoy. Italia. Taschen. 2002. 189 págs.
- BAZANTS, Jan. Manual de criterios de diseño urbano. México. Trillas, 1991. págs.
- BELTRÁN Honer. Rafael. Ambientación musical: selección, y sonorización. Instituto Oficial de Radio y televisión. 1991. 178 págs.
- BENÉVOLO, Leonardo. Diseño de la ciudad. El arte y la ciudad contemporánea. Barcelona. G. Gili. 1982. 248 págs.
- BENÉVOLO, Leonardo. Diseño de la ciudad. La descripción del ambiente. México. G. Gili. 1979
- BLANCH, Juan Antonio. La iluminación en la decoración moderna. Barcelona. CEAC. 1973. 146 págs.
- BOESINGER, Willy. Le Corbusier. Barcelona G. Gili. 1982. 259 pág.
- BONET, Eugenio, et. al. En torno al video. Barcelona. 2ªed. G. Gili. 1984. 300 págs.
- BOWIE, Andrew. Estética y subjetividad: la filosofía alemana de Kant a Nietzche y la teoría estética actual. Madrid. Visor. 1999. 282 págs.

BURGER, Jeff. La biblia del multimedia. E.U.A. Addison-Wesley Iberoamericana. 1992. 644 págs.

CARRIT, Edgar Frederik. Introducción a la estética. México. Fondo de Cultura Económica. 1951. 195 págs.

CASTELL, Manuel. La cuestión urbana. México. Siglo XXI. 1980. 517págs.

Catálogo de inmuebles. Colonia Roma. México. CONACULTA. 2001. 318 págs.

COPLAN, Aaron. Cómo escuchar la música. México. Fondo de Cultura Económico. 1955. 215 págs.

CULLEN, Gordon. El paisaje urbano. Barcelona. Blume-Labor. 1974. 200 págs.

DANTON, Arthur C. Después del fin del arte, el arte contemporáneo y el linde de la historia. España. Paidós Transiciones. 1999. 254 págs.

DÍAZ Belmont, Arturo Alfonso. Los espacios urbanos -arquitectónicos como sujetos de interacción. Tesis (Maestría en Artes Visuales). ENAP/UNAM. 2002.

DONOS Salinas, Roberto. Antecedentes de la sociología urbana. México. UAM Xochimilco. 1993. 145 págs.

DUCCI, María Elena. Introducción al urbanismo. México. Trillas, 1989.

D. K. CHING. Francis. Arquitectura, forma, espacio y orden. Barcelona. 11ª ed. G. Gili. 1982.

ENCINA. Juan de la. El espacio. México. UNAM. 1978. 125 págs.

Enciclopedia Las Bellas Artes, Dir. Pedro López Cortezo. V I, 2ª ed. México. Cumbres. 1983. 315 págs.

FERNANDÉZ Arenas, José. Coord. Arte efímero y espacio estético. Barcelona. Anthropos. 1988. 554 págs.

FERNANDÉZ, Justino. Arte mexicano de sus orígenes a nuestros días. 3ª ed. México. Porrúa. 1968. 200 págs.

FISCHER, Ernest. La necesidad del arte. 5ª ed. Barcelona. Península. 1978. 270 págs.

- FLEMING, William. Arte, música e idea. México. Interamericana. 1986. 381 págs.
- GARCÍA Jiménez, Jesús. La imagen narrativa. España. Paraninfo. 1994. 340 págs.
- GARCÍA Riera, Emilio. Historia documental del cine mexicana. México. Gobierno de Jalisco/CNCA/IMCINE. 1992. Tomo II
- GAOS Y GONZÁLEZ, Paola, José. Introducción a el ser y el tiempo/de Martín Heidegger. México. 2ª ed. Fondo de Cultura Económica. 1971. 151 págs.
- GIRAUD, Pierre. La semiología. 2ª ed. México, Siglo XXI. 1999. 133 págs.
- GUBERN, Roman. La mirada opulenta. Barcelona. Lumen. 1994.
- GUBERN, Roman. Del Bisonte a la realidad virtual. Barcelona. Anagrama, 1996. 200 págs.
- GUBERN, Roman. Historia del cine. Barcelona. Lumen. 2000. 312 págs.
- HEIDEGGER, Martín. Arte y poesía. México. Fondo de Cultura Económica. 1982. 148 págs.
- HERCE, Felix. Guía musical del radioyente. 3ª ed. México. 1946. 232 págs
- HERRERA Becerril, Melquíades. El performance ¿tradición, moda, publicidad o arte?. México. ENAP/UNAM. s/f.
- JIMÉNEZ, José. Teoría del arte. Madrid. Tecnos/Alianza. 2002. 281 págs.
- KNOLL, Wolfgang, et al. Maquetas de arquitectura, técnicas y construcción. México, 2ª ed. G. Gili, 1993. 128 págs.
- KRIER, Rob. El espacio urbano. Barcelona. G. Gili. 1981. 175 págs.
- LEBEL, Jean-Jacques. El happening. Buenos Aires. Nueva Visión. 1967. 107 págs.
- LEVI-STRAUSS, Claude. El campo de la antropología. México. Siglo XXI. 1979.
- LOZANO Fuentes, José Manuel. Historia del arte. México. CECSA. 1998, 602 págs.
- LYNCH, Kevin. ¿De que tiempo es este lugar? para una nueva definición del ambiente. Barcelona. G. Gili. 1975. 191 págs.
- LYNCH, Kevin. La imagen de la ciudad. Barcelona. 5º ed. 1988. 227 págs.

Los centros históricos de nuestro tiempo. Academia de Centros Históricos. México. CNCA. 1999

MALDONADO, Tomás. Lo real lo virtual. Barcelona. Gedisa. 1994. 261 págs.

MANRIQUE, Jorge Alberto. Arte y artistas mexicanos del siglo XX. México. CONACULTA. 2000. 168 págs.

MARCHAN, Fiz. Del arte objetual al arte de concepto. 3ª ed. Akal. Madrid. 1994. 483 págs.

MARTIN, Leslie. et. al. La estructura del espacio urbano. Barcelona. G. Gili. 1975

MASCELLI, Joseph V. Las 5 C's de la cinematografía. México. CUEC/UNAM. s/f.

MOLES, Abraham. La ciencia de lo impreciso. México. Porrúa. 1995.

MOLINERO Martínez del Bujo, José Luis. La experiencia estética moderna. Madrid. Síntesis. 1998. 285 págs.

MONCLÚS Fraga, Francisco. Elementos de composición urbana. Barcelona. Universidad Politécnica de Cataluña. 1988. 116 págs.

MORIN, Edgar. El cine o el hombre imaginario. Barcelona. Seix Barral. 1975.

MORRIS, A. E. J. Historia de la forma urbana. Barcelona. G. Gili. 1984. 477 págs.

NEUROSKY, Jan. Escritos de estética y semiótica del arte. Barcelona. G. Gili. 1977. 345 págs.

NIKOS, Stangos. Conceptos de arte moderno. Madrid. Alianza Forma. 1986. 328 págs.

OLEA, Óscar. El arte urbano. México. UNAM. 1980. 171 págs.

OLEA, Óscar. El humanismo y la arquitectura. México. UNAM. 1986. s/p

ORTEGA Y Gasset, José. La deshumanización del arte. Madrid. 1983. 234 págs.

OSEAS, Martínez, Teodoro. Manual de investigación urbana. México. Trillas. 1992. 116 págs.



PADILLA Cobos, Emilio. Contribución a la crítica de la teoría urbana; del espacio a la crisis urbana. México. UAM. 1984. 731 págs.

Pasado y Presente del Centro Histórico. México. Fomento Cultural Banamex. 1993. 164 págs.

POSADA, Pablo Humberto. Apreciación del cine. Barcelona. Alhambra Universidad. 1980. 110 págs.

RAPOPORT, Amos. Aspectos humanos de la forma urbana. Barcelona. G. Gili. 1978. 362 págs.

Revista de actualización técnica y académica del Centro Universitario de Estudios Cinematográficos. Año 5, núm. 16, mayo-julio. 1999. 80 págs.

Revista Curare. Reyes Palma. Francisco. "Espacio crítico para las artes" Núm. 5. 1992

Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales No. 145. Las ciudades de México, Año XXXVI. Nueva Época, jul-sept. 1991. 174. págs.

Revista Proceso. No. 110-23. 9 de febrero de 1998

Revista de la Escuela Nacional de Antropología e Historia. Nueva Época. Vol. 5 Núm. 13. Mayo - agosto. 1998 "Antropología e imagen. Cuicuilco"

SALAZAR Peralta, Ana María. Antropología visual. IIA/UNAM. México, 1997

SERRA, Josep María. Elementos urbanos mobiliario y microarquitectura. Barcelona, G. Gili, 1996. 304 págs.

SHAY, Don y Duncan, Jody. Así se hizo Jurassic Park. Barcelona. CEAC. 1993

SITTE, Camilo. Construcción de ciudades según principios artísticos. Barcelona. G. Gili, 1980. 428 págs.

TAUSK, Petr. Historia de la fotografía en el siglo XX. Barcelona. G. Gili. 1978. 294 págs.

TARKOVSKY, Andrey. Esculpir el tiempo. México. CUEC/UNAM. 1993. 284 págs.

TAVARES López, Edgar. Colonia Roma. México. Clío. 1998. 191 págs.

ULLOA, Ignacio. El arte urbano y su mutilación estética y ambiental. Tesis ENAP/ UNAM (Maestría en Artes Visuales). 1993

XIBILLE Mantaner, Jaime. La situación postmoderna del arte urbano. Medellín. Fondo Editorial Universidad Nacional de Colombia. 1995. 307 págs.

YOSHINOBOU, Ashirara. El diseño de espacios exteriores. Barcelona. G. Gili. 1982, 146 págs.

ZARATE, Rodolfo. El arte urbano, compromiso con la ciudad. Tesis (Maestría en Artes Visuales). 2000