

Bueno de Santiago, Alejandra.

Profesora-investigadora. Universidad Nacional de Educación (Ecuador), Universidad Politécnica de Valencia. Grupo de investigación Feminismo, Artesanía, Diseño y Arte. Grupo de investigación Arte y Educación para la interculturalidad.

Castillejo Argote, Rubén.

Director de la plataforma cultural Guerrilla Food sound System.

Guerrilla Kulturala: prácticas artísticas colaborativas y comprometidas como herramienta de acción social.

Kultur Guerrilla: artistic practices, collaborative and committed as a tool of social action.

TIPO DE TRABAJO:

Comunicación virtual.

PALABRAS CLAVE:

Espacio público, plataforma, creación, colaborativo.

KEY WORDS:

Public space, platform, creation, collaborative.

RESUMEN.

Guerrilla Kulturala es el resultado de varios años de trabajo en favor de la libre creación artística desde los espacios públicos, que se ha definido a sí mismo a través de la hibridación de propuestas innovadoras. Frente al mundo competitivo que ha acabado siendo el arte se presenta una nueva línea de acción común y sindical que parte de propuestas de arte auto producido e independiente con el objetivo de juntarse para obtener coordinarse, tener más fuerza en sus conceptos, salir del mercado y centralizar los procesos, eliminando las múltiples figuras gestoras que puede tener cada uno de los artistas y unificar a los artistas, para generar un arte comprometido y colaborativo que se impulse y se respalde, una plataforma de difusión y gestión cultural con enlace directo a las instituciones, una propuesta utópica en la sociedad del individualismo y el capital, una propuesta de arte con consciencia que aborda desde lo político a lo social, e intenta incidir en la realidad que le rodea desde los antiguos espacios de generación cultural, las calles, con herramientas y metodologías propias del ayer y de hoy, de la creación colectiva de las sound system jamaicanas hasta los espacios de creación colectiva de internet donde el creador es el público.

ABSTRACT.

Guerrilla Kulturala is the result of several years of work in favor of an open artistic creation in public spaces, which has defined itself through the hybridization of innovative proposals. Facing the competitive world that has ended up being the art world, its presents a new line of common action and union that starts from self produced and independent art proposals with the objective of meeting together in order to get coordinated, to have more force in its concepts, to leave the market and to centralize the processes, eliminating the multiple management figures that each of the artists can have and unify the artists, to generate a committed and collaborative art that is promoted and supported, a platform of diffusion and cultural management with direct link to the institutions . A utopian proposal in the society of individualism and capital, a proposal of art with conscience that approaches from the political to the social, and tries to influence in the reality that surrounds him from the old spaces of cultural generation, the streets, with tools and methodologies proper to yesterday times and actual

times, from the collective creation of the Jamaican sound system to the spaces of collective internet creation where the creator is the public.

CONTENIDO.

INTRODUCCIÓN

En un lugar llamado Vitoria, a las puertas del invierno, en una casa posmoderna con grandes ventanas que dejan pasar el frío, dos insensatos con espíritu anarquista y revolucionario, esbozan ideas con formas abstractas en su deseo de cambiar las estructuras gobernantes...

“GUERRILLA Food Sound System” nace como una plataforma de difusión cultural gestada por Rubén Castillejo, Alejandra Bueno que nace en el 2013. Es la unión de varias propuestas artísticas individuales y colectivas, que dan forma a un sistema móvil de difusión cultural multidisciplinar. Se inspira en los originales "sound system" jamaicanos, encargados de hacer llegar la música a las calles a través de la colaboración ciudadana, sin filtros ni barreras. Para ello se diseña una “estructura organizada de gestión” y una “instalación artística” a partir de la hibridación entre las prácticas gastronómicas y la música, adaptadas a la cultura de calle y al ámbito del arte urbano.

Tras un análisis del panorama sociocultural y artístico se observa que no hay una verdadera revolución artística que luche por un bien común, ni una plataforma que cuente con la infraestructura necesaria para apoyar las propuestas culturales en la calle, se trata de generar una organización de artistas que partiendo desde las teorías de asociación comunistas que nos preceden, cuestiones como la colectivización de la riqueza tangible e intangible, o la comprensión de que todo bien material ha sido producido desde el pasado por la industria del capital, identifique estrategias de trabajo para el funcionamiento colaborativo fuera de la institución. Por lo que Guerrilla Food Sound System, inspirada en principios ideológicos como el del apoyo mutuo de Piotr Kropotkin¹, se apoya principalmente desde el trabajo en eventos gastronómicos para los movimientos sociales y demás organizaciones, donde consigue la financiación necesaria para poder adquirir materiales que hagan posible una sala de espectáculos en la calle (camión, generador, luces, equipo de sonido, neveras, cocinas, mesas, sillas...), en su gran medida materiales reciclados o autoconstruidos, como la “tankocina”, resultado de la deconstrucción y reconstrucción de una cocina móvil basada en las cocinas francesas. En este sistema de gestión colaborativo, se ha hecho mucho hincapié en el apoyo a los movimientos sociales en Euskadi y al igual que estos, se ha gestionado como un movimiento social, desde la horizontalidad y transparencia, en el que se destinan parte de los beneficios al organismo con el fin de apoyar diferentes propuestas, otro tanto por ciento a la financiación de material, y por último se destina una parte para cubrir el fee de artista.



Ilustración 1 Instalación realizada en Matadero Madrid para la asociación Mujeres en las Artes Visuales MAV, 2014.

¹ Kropotkin desde su libro *La conquista del pan*, hace una reflexión de los derechos desde la metáfora del pan, como una necesidad básica.

A partir de las experiencias en colectivo desarrolladas desde el inicio del proyecto, hemos observado la funcionalidad de la “plataforma cultural”. Este modelo de organización permite generar nuevas creaciones a partir de la combinación de nuestras propuestas, y simplifica trabajos comunes como la promoción o la gestión de las mismas, no habiendo un solo ente encargado de cada una de las funciones, sino que todos colaboran en la difusión, gestión y elaboración, habiendo un grupo directivo que no se instaura como jefe sino como coordinador de la plataforma. Desde ese concepto de “colectivo GUERRILLA” como nexo de unión, se profundiza en el desarrollo del proyecto, realizando un programa cultural más completo, que permite investigar y experimentar las nuevas posibilidades tanto del espacio/instalación, como de la plataforma de gestión, donde se hibridan las disciplinas, y se crean “nuevas fórmulas de colaboración y creación”.

Tras varios años de trabajo la plataforma en su deseo de institucionalizarse fuera de las instituciones, forma la asociación “GUERRILLA KULTURALA”, donde se afina un nuevo formato de gestión y creación cultural de gran carácter innovador, donde propuestas aparentemente distantes, encuentran un contexto de trabajo común, la “creación comprometida” a partir de la actividad artística aplicada en múltiples ámbitos. Como se ha podido comprobar durante la realización de las actividades generadas desde la plataforma, el impacto cultural y social aumenta en la medida en que se es capaz de abandonar los estereotipos culturales, y crear “nuevas formas de dialogo social”, que reflejan la realidad actual, muy diversa y en constante cambio.



Ilustración 2 Taller realizado por la activista feminista Irantzu Varela en Madrid (Lavapiés) en el marco del Festival Fem Tour Truck, la última actividad de la plataforma, 2016.

Esta propuesta es el prototipo de un “nuevo modelo de gestión cultural”, basado en la autogestión, la hibridación, la cooperación entre diferentes, y la libre difusión del conocimiento, como formas de promoción de la libre creación y la acción artística, estímulo de la cultura, la creatividad, y la participación social. Como herramienta principal se encuentra la acción de calle, así como la propaganda por el hecho² difundida por el anarquismo como una estrategia que cree que el impacto de una acción trasciende a las palabras para despertar al pueblo (Avilés 2006, pg. 21).

En la actualidad la plataforma está compuesta por hasta ocho propuestas individuales y colectivas³. Desde el comienzo del proyecto, las promotoras han encontrado la necesidad de ampliar los horizontes de la propuesta inicial, incluyendo otras disciplinas o conocimientos que en un principio no se contemplaban. Si bien es cierto que la plataforma da cabida a cualquier tipo de expresión artística y desde cualquier ideología o filosofía, esta asociación se ha definido paulatinamente teniendo ciertas misiones fijas desde el inicio, la creación artística en entornos de espacio público, la soberanía alimentaria, el desarrollo local ante lo global y la experimentación entre el arte y la tecnología.

² La expresión propaganda de acción nace en 1873 por Enrico Malatesta y Carlo Cafiero en el marco de los movimientos obreros anarquistas.

³ Truca Rec, laboratorio de creación textil; Baias Garagardotegia, laboratorio de creación de cerveza artesanal; Faktoria Lila, asociación a favor de los derechos de las mujeres; Cocina de guerrilla, espacio de resistencia gastronómica; Alejandra Bueno, artista multidisciplinar; Tuni Panea, artista multidisciplinar; Magmadam, laboratorio de creación sonora y Daniel, técnico y artista sonoro.

Tratar de no morirse de hambre es un problema que sin contar a los niños que, padeciendo carencias alimenticias y nutridos con soja transgénica, serán adultos con deficiencias incurables continúan teniendo muchos argentinos. Por eso comer, conquistar el pan de cada día es un problema acuciante en los tiempos de capitalismo neoliberal.

(Mintz, 2005, pg. 5)

Guerrilla Kulturala ha identificado una vía de desarrollo muy interesante sobre la cual se debe seguir investigando, la hibridación de prácticas auto gestionadas dentro de un marco común a todas, a la vez que ajeno a las mismas. Esa creación de un ámbito de trabajo común, combinado con la descontextualización habitual de cada propuesta, resulta el factor más innovador del proyecto.

Constantemente se trabaja en la optimización de los recursos de gestión, humanos y materiales; a la vez que busca financiación para el desarrollo de las propuestas diseñadas, y para poder afrontar los gastos de gestión del proyecto y de su actividad. Para ello, como se ha explicado anteriormente, una fuente de financiación es el trabajo realizado durante el año, pero desafortunadamente una plataforma de estas dimensiones necesita muchos recursos económicos para su formación, que gracias a ayudas ofrecidas por el Gobierno Vasco ha podido desarrollarse, ayudas como Sormen Lantegiak (Fábricas de creación en castellano).

La organización y gestión de esta plataforma es posible también gracias al deseo de existencia por parte de sus promotores, una de las características principales de la organización es la "fe" y un carácter anarquista que se antepone a la necesidad de que este proyecto sea sustentable por sí mismo y funcione como un trabajo, el cual te permite vivir. No se trata de otra cosa más que de un proyecto de innovación, y como tal tiene su proceso de creación y asimilación por parte de la sociedad.

DECOLONIZACIÓN DEL ESPACIO PÚBLICO Y CREACIÓN COLECTIVA



Ilustración 3 Proyecto realizado en Covilha (Portugal) por Arturo Cancio con señoras de tercera edad.

El ejemplo más claro que ayuda a contextualizar esta propuesta es el del teatro de Federico García Lorca, La barraca⁴, del que se destaca su carácter itinerante y su orientación popular, que trataba de llevar el teatro a las zonas rurales. El proyecto de Guerrilla Food Sound System no busca llegar a la gente específica del arte, sino que busca llegar a la sociedad en general, que se aleja de la monopolización de las entidades de arte en las que entran las élites, sino que, bajo el punto de vista del colectivo, todo aquel con compromiso por el arte y la sociedad, tiene el derecho de mostrar su trabajo desde la plataforma, desde las acciones de calle. Las actividades están pensadas para enriquecer y estimular la creación innovadora y auto-producida, artística y profesional, a la vez que, para generar contenidos y propuestas dirigidas a públicos más abiertos, y no necesariamente implicados directamente en el tejido cultural y artístico contemporáneo, buscando traspasar las fronteras entre el público especializado y las expresiones artísticas experimentales, acercando los valores y conocimientos de las múltiples disciplinas practicadas por las personas y colectivos integrantes, así como de otras de otros agentes sociales, artísticos, y culturales colaboradores.

⁴ La barraca fue creada en 1993 a las puertas de la segunda república.



Ilustración 4 Performance de Nerea Lekuona “Soy puta según la RAE” con la participación espontanea de Nalua Barco y más espectadores en Vitoria-Gasteiz, 2016.

La instalación está específicamente diseñada para la realización de actividades culturales en espacios que previamente no están diseñados para ello, convirtiéndola en un potente regenerador cultural de espacios inactivos o no enfocados a las prácticas culturales y artísticas. De esta manera, se crea cierta independencia con el espacio de desarrollo, generando un espacio propio de difusión cultural, haciendo de los espacios intervenidos, centros de creación espontáneos, temporales e innovadores y con gran potencial de creación y participación.

El hecho de basar las acciones en implicar a las personas por igual, y sin distinción alguna según conocimientos, capacidades, o recursos; permite aportaciones más libres y ricas, y abre los procesos artísticos y creativos, tanto a una innovación desde el “desconocimiento”, como a una renovación constante del “conocimiento” gracias a su flujo e intercambio; constituye una herramienta clave para dar forma a otros modelos culturales realmente participativos y que lleguen a conectar de una manera más profunda a las personas, al experimentar desde la acción activa, y siempre motivando nuevos aprendizajes.

Es el lema de guerra de, unidos venceremos, se trata de vincular el proceso creativo y su gestión a la revolución. La realidad del espacio público en España con la que nos encontramos, es la de un lugar parcelado y politizado. Los procesos para la obtención de un espacio, pretenden ser un camino de piedras difícil de traspasar, que bajo el trabajo común se hace más llevadero. No se aplica nada nuevo, sino que se rescatan los valores y objetivos de las organizaciones sindicales que en pleno siglo XXI comienzan a gestarse entre los artistas, como el ejemplo de Karraskan⁵ en Euskadi, un gestor cultural a parte de una asociación sindical y puente a las instituciones. Dependiendo de su organización interna este podrá devenir una institución política más o un sindicato de artistas. El contexto que antecede esta situación concreta hace referencia al movimiento sindical revolucionario de Georges Sorel, más arraigado a el anarquismo y una disociación de las organizaciones con la política global y con las corrientes bakuninistas enfocadas a la unión de las organizaciones asociativas y cooperativas que tratan de coordinarse por medio del consenso.

En la actualidad se habla de una revolución cultural en internet, nuevas formas de arte aparecen cada semana y sobre todo se generan nuevas plataformas colaborativas de creación, basándose en la apertura del conocimiento, estableciendo el libre acceso a la información y sobre todo a la construcción y modificación del conocimiento, plataformas como Github⁶, un foro de discusión para programadores de open software, que dan libertad a sus creaciones para ser tomadas, modificadas y mejoradas. Las fronteras entre creador, artista y productor son cada vez más débiles. La discusión llevada a cabo desde la creación colectiva se remonta a los happenings de los años sesenta, al movimiento dadaísta y posteriormente en la era digital con el apropiacionismo.

Los paradigmas se reciclan y se reinventan, pero también las sociedades son líquidas y cíclicas, y hemos pasado del alarde de la autoría única bajo premisas egocéntricas a la creación colaborativa y la primacía del conocimiento compartido propio de la sociedad en red, hiperconectada a un nivel virtual que en ocasiones traspasa el ciberespacio. La sociedad se está reconstruyendo desde el plano inmaterial, pero esto tiene su reflejo en lo “real”, si estas prácticas se están dando constantemente en las redes de internet no sería

⁵ Asociación profesional para el fomento de la innovación en cultura y la cultura de la innovación en Euskadi.

⁶ Github es una plataforma online de desarrollo colaborativo para la creación de código abierto.

difícil imaginar que se pueda dar en las calles. El espectador-creador está predispuesto a la colaboración entre iguales y entre diferentes. Se ha convertido en narrador de una historia transmedia y en cómplice de las historias de los demás.

La cultura digital no hace referencia a una sociedad que produce mediante la maquinaria tecnológica, sino una sociedad que estructura sus pensamientos a través de la lógica de producción de las relaciones en internet (Casacuberta, 2003, pg. 43). Por lo que tenemos una propuesta que rescata lo más puro de la cultura digital para trasladarlo al antiguo espacio de creación cultural, la plaza. Incluso los nuevos modelos educativos de Reggio Emilia⁷ proponen espacios como plazas en el centro de sus instituciones educativas, estrategias pedagógicas que tienen su análisis desde la sociedad en la era digital, que, frente al escepticismo de muchos sobre el aislamiento de los usuarios en sus casas, creando de ellos seres antisociales, se propone una guía que tira por la borda dichos argumentos, La galaxia Internet.

En el libro de David Casacuberta, "Creación colectiva. En Internet el creador es el público", se expone el decálogo/manifiesto de la cultura colectiva, en el que trata de dar ciertos consejos a aquellos que quieren adentrarse en estas prácticas colaborativas. Dicho manifiesto contiene ciertos "mandamientos" que pueden ser aplicados tanto en internet como el espacio público.

NUEVAS PROPUESTAS

Las dos gradas iniciativas de este año son Elkartekintzak y bideo-art-ekintza, ambas llevan la palabra ekintza que en el entorno del País Vasco acarrea connotaciones políticas que tienen que ver con las acciones realizadas por los movimientos más revolucionarios, ekintza significa acción y elkarte significa asociación. "Elk.ArtEkintza" es un programa de actividades y acciones artísticas diseñado a partir de las relaciones entre las propuestas vinculadas a "GUERRILLA Food Sound System KULTURALA", y en colaboración con otras personas artistas, creadoras y agentes culturales. Creaciones, iniciativas, actividades, propuestas, colaboraciones, intercambio de conocimientos y experiencias, que se están generando gracias al modelo asociativo desarrollado que aporta solidez, y al respaldo de los colectivos integrantes de la plataforma.

Los objetivos que se propone son, reforzar la creación y difusión cultural de la plataforma y la asociación, y de propuestas artísticas y contenidos, tanto de los integrantes, como de otras personas, a partir de la hibridación en los procesos de diseño, producción y realización, e innovando en las dinámicas de transmisión de los contenidos a las personas destinatarias.

Las herramientas para estimular esos puntos de encuentro y acción asociativos entre artistas y creadores, y que potencien la innovación y la cooperación en el sector cultural, son una serie de iniciativas y actividades dirigidas a promover la creación cultural de las personas y colectivos participantes. Dentro del programa, se contemplan convocatorias abiertas, talleres formativos, intercambios y colaboraciones entre artistas, residencias, actividades de exhibición en espacios públicos, encuentros y jornadas especializadas, además de las actividades culturales propias de cada artista y colectivo enmarcadas en el contexto de la plataforma de difusión cultural.

"Bideo.ArtEkintza" es una nueva propuesta de "creación" audiovisual que ha surgido como extensión y complemento a ese programa de activación cultural de los espacios públicos, y al conjunto de las actividades que desarrollamos desde la plataforma. Una nueva forma de reflejar la acción artística colaborativa basada en la hibridación y la colaboración de diferentes formas de expresión unidas por una misma motivación.

Sus objetivos son, potenciar el uso de las artes audiovisuales como herramienta de creación y canal de comunicación para transmitir los valores y contenidos del proyecto "Guerrilla Kulturala", a la vez que, generar contenidos experimentales en sí mismos que sirvan para amplificar y reforzar el mensaje del resto de las actividades e integrantes. Otra de las principales motivaciones de esta propuesta es, prolongar la vida y el impacto de las actividades que van a ser realizadas en lugares concretos y en momentos puntuales, haciéndolas más duraderas a través de su re-interpretación y re-creación gracias a las oportunidades que ofrece la utilización artística de los conocimientos de creación audiovisual. Un proceso propio de la cultura del remix como nos propone Ferguson⁸.

CONCLUSIÓN

La diversidad de las propuestas que componen esta plataforma, hacen de ella un experimento de hibridación en sí misma. Incluso para ellas mismas supone un ejercicio de creatividad aunar el trabajo de personas y colectivos tan diferentes, bajo un mismo proyecto. Son conscientes de esa dificultad, a la vez que han podido experimentar las reacciones del público, de manera que pueden asegurar que

⁷ Una experiencia educativa que nace en la ciudad de Reggio Emilia, la cual da nombre a esta metodología educativa, que promueve el diseño y el uso del espacio como promotor de las relaciones y comunicaciones.

⁸ Kirby Ferguson, documentalista que realiza el trabajo Everything is a remix (todo es un remix) en el 2012 bajo el lema "copia, transforma y combina", realizando un análisis desde las creaciones de Bob Dylan hasta Steve Jobs.

desde la instalación artística hasta las actividades en sí mismas, pasando por la puesta en escena, o los contenidos, se genera el objetivo deseado: Innovar y generar un estímulo diferente que provoque reacciones diferentes en las receptoras.

El hecho de dotar a esas “creaciones artísticas de calle” de una nueva dimensión audiovisual, permite aumentar el público destinatario receptor introduciéndose en las redes ya que la plataforma entiende que se debe de jugar en ambas dimensiones. Al mismo tiempo crea nuevas producciones culturales participativas sin perder la originalidad de la hibridación multidisciplinar, las cuales rompen los formatos de creación habituales del ámbito audiovisual, y constituyen nuevas expresiones artísticas en sí mismas con identidad propia muy diferenciada y en la línea del carácter general del proyecto de innovación y cooperación a través del arte.

FUENTES REFERENCIALES.

AVILÉS, Juan y HERRERÍN, Ángel. El nacimiento del terrorismo en Occidente. Anarquía, nihilismo y violencia revolucionaria. 1ª ed. Madrid: Siglo XXI de España Editores, S.A., 2009. 288p.

BOURDIEU, Pierre. Capital cultural, escuela y espacio social. 2ª ed. México D.F.: Siglo XXI, 1998. 205 p.

CASACUBERTA, David. Creación colectiva. En internet el creador es el público. Barcelona: Gedisa, 2003. 157 p.

CASTELLS, Manuel. La Galaxia Internet. 1ª ed. Barcelona: Areté, 2001. 317 p.

KOPROTKIN, Piotr. La conquista del pan. 1a ed. Buenos Aires: Libros de Anarres, 2005. 224 p.

LÉVY, Pierre. Cibercultura. La cultura de la sociedad digital. 1ª ed. Barcelona: Anthropos Editorial, 2011. 230p.

SOREL, Georges. La descomposición del marxismo. 1ª ed. Buenos Aires: EGodot Argentina, 2015. 112 p.