

Agradecimiento

A todos quienes me han apoyado y han estado ahí desde el primer momento, Gerado Sigler, Gonzalo Pérez, Javier De Vicente, Ruth Gonzalez, Pepe Miralles, y especialmente a José Juan Bas Soria por su incondicional apoyo y entrega. A los que sin su ayuda no hubiera sido posible acabar esas intervenciones, Diana Domingo, Laura Silvestre, Fernanda Sagari, Jéssica Valera, Mariana Moreno. Por supuesto a todas aquellas personas que me han brindado su tiempo, conocimiento y comprensión, Andrés Melás, Ignacio Nolasco, Joaquín Ignacio, Manuel Antonio, Romina Rebolledo, *la Olla y la disidencia A-2-1*.

ÍNDICE

0. PRESENTACIONES

0.1 Título del proyecto.....	4
0.2 Destino del trabajo.....	4
0.3 Datos personales.....	4
0.4 Objetivos.....	4-5

1. INTRODUCCIÓN.....	6-7
----------------------	-----

2. CONTEXTO

2.1 Breve resumen sobre mi proyecto.....	8-11
2.2 “Actos” de los usuarios. La producción secundaria.....	11-14
2.3 Contextualización de las operaciones arcaicas de los usuarios en el marco de la investigación de la producción de espacio.....	14-20

3. INTERVENCIONES ARTÍSTICAS EN ESPACIOS PÚBLICOS

CASA DE YIJU. CONSTRUCCIÓN DE UNA CASA MÓVIL Y MODIFICABLE EN EL CABAÑAL

3.1. Resumen del presente proyecto.....	21
3.2. Descripción topográfica de El Cabañal.....	21-24
3.3. Desarrollo conceptual.....	25
3.3.1. “Casa okupa”.....	26-29
3.3.2. Inspiración desde otras miles de “ <i>maneras de hacer</i> ” entre los vecindarios hasta los proyectos que realizó Krzysztof <i>Wodiczko</i>	29-36
3.4. Memoria: proceso de trabajo.....	37-47

4. HACER VOLAR UN COMETA EN LAS CALLEJUELAS DEL BARRIO DEL CARMEN

4.1. Resumen del presente proyecto.....	48-51
4.2. Observación topográfica del Barrio del Carmen.....	51-55
4.3. Desarrollo conceptual: Realizar el juego en la ciudad.....	56-61
4.4. Memoria: descripción técnica y tecnológica del proyecto	62-70

5. LOS ESPACIOS DE RELACIÓN SOCIAL Y EL FÍSICO COMO FUENTES PARA HACER TRAVESURAS	
5.1. Hacer en la vía de tranvía una carrera de atletismo	
5.1.1. Resumen del presente proyecto.....	71-75
5.2. Neighborhood café	
5.2.1. Resumen del presente proyecto.....	76-87
5.3. Desarrollo conceptual: El juego como una cultural arcaica	88-90
5.4. Referente: <i>Improv Everywhere</i>	91-95
6. EL ESPACIO EXPOSITIVO DE LAS OBRAS	
6.1. Obra <i>In-situ</i>	96
6.2. Desde el happening hasta la estética relacional.....	96-98
6.3. Referente: Obra de Krzysztof Wokiczko y la obra de Rirkrit Tiravanija.....	98-106
6.4. Difusión. Estrategia de hacer la función social de obra visible. Mi interés de hacer un reportaje televisivo	107-109
6.5. Contenido del reportaje televisivo	109-115
6.6. Proceso de conectar la improvisación y la realidad.....	116-120
7. CONCLUSIONES.....	121-122
8. BIBLIOGRAFÍA.....	123-125

0. PRESENTACIONES

0.1 Título del proyecto

“The city as a playground.”

0.2 Destino del trabajo

Proyecto Final de Máster en Producción Artística. Curso 2009-2010.

Director: Sigler Vizcaino, Gerardo

0.3 Datos personales

Chen, yi-ju

AV. Baleares, No, 63, Puerta 17, Valencia, España

7F, No.26, Sec.1, Lane 380, Rd. Kee-lung, Taipei, Taiwan (R.O.C)

E-mail: chenaliciayiju@gmail.com

0.4 Objetivos

- Adaptar las formas de explicar los “Actos” de los usuarios, la improvisación del juego y la producción del espacio desde varios conceptos filosóficos.
- Relacionar el “acto” en las operaciones de los usuarios con el juego y la producción del espacio a través de la realización de un estudio de los acontecimientos que los crean.
- Presentar las intervenciones destinadas a un espacio concreto en la ciudad de Valencia.
- Realizar las intervenciones a partir de los planteamientos de este estudio.
- Definir y comparar los tipos de estrategias formales que los artistas emplean destinadas al medio urbano.
- Llevar a cabo las intervenciones de tipo site specific a través del uso de la difusión pública de los medios de comunicación como un espacio expositivo.

■ Realizar un estudio para contextualizar dichas intervenciones en espacios públicos, tanto el espacio público físico, como el espacio integrado por Internet y televisión.

1. INTRODUCCION

Este proyecto se desarrolla en un área de estudios avanzados vinculado al ámbito artístico, marcado por la especificidad y el ámbito universitario. Es a la vez un proyecto expositivo y un conjunto de intervenciones propias de carácter inédito.

En esta tesis presentaré mi concepto y una memoria justificativa. La parte teórica no sólo apunta una línea de investigación sobre la regeneración urbana que queda pendiente en el ámbito del estudio doctoral, sino también indica mi situación actual de ser una mochilera de temporada en la ciudad de Valencia.

La parte práctica se presentará con tres intervenciones realizadas en un espacio público en la ciudad de Valencia: “Casa de Yiju”, “Hacer volar una cometa en el Barrio del Carmen”, “Competición atlética” y “Neighborhood café”. Las correspondientes estrategias discursivas, se encierran en un ámbito de estudio y un contexto que se refiere a las prácticas cotidianas propuestas por Michel de Certeau y la producción del espacio que propuso Henri Lefebvre.

Antes de empezar esta tesis, me presentaré. Mi nombre es Chen, yi-ju. Licenciada en Bellas Artes en la Universidad de Artes de Taipei. Mi país de origen, Taiwán, a mi entender, es un país en que los residentes aceptan su carácter postcolonial¹, sus identificaciones heterogéneas y el carácter ambulante que cambia su forma de vida con lo que lleva su entorno vivo. Mi personalidad se proyecta en esta tesis como si fuera un elemento identificador para llevar a cabo este proyecto: *The city as a playground*. Me inspiro en el choque al que me enfrento por mi experiencia de ser una viajera en mi traslado desde una ciudad oriental periférica (Taipei) hacia

¹ Véase: EGENGOFER S. Miradas postcoloniales. En, BUTIN, H., traducido por MIELKE J. *Diccionario de conceptos de arte contemporáneo*, Madrid, Abada, 2009.

una ciudad occidental periférica Valencia.

El proyecto consiste en dos etapas: la crítica de los cambios que surgen en el modo en que un individuo actúa en su hábitat social en las ciudades en transformación, donde se han apostado por el capitalismo e imágenes publicitarias como control dominante para la expresión liberal de las relaciones de convivencia. Este análisis tiende a aplicar el papel que obtiene el artista visual, la actitud que debería mantener ante la evaluación social, que implica las creaciones experimentales en su entorno vivo, su postura latente que le permite alejarse o acercarse a las reglas protocolarias. La segunda parte consiste en cómo un individuo actúa y representa lo que percibe desde su entorno vivo mediante una manera creativa. En este proyecto, me relaciono con desconocidos, tanto con habitantes como lugares, me convierto en una herramienta diplomática que confronta con los asuntos sociales existentes, mediante un proceso creativo, crear espacios y medios para representar nuestro hábitat.

Por lo tanto, el trabajo en sí, es un proceso que busca la participación y posibilidades de mostrar en diferentes lugares y medios. Utilizo un papel social que puede obtener un artista para dar una cotización y provocar a los que tiene un autoconocimiento débil de su entorno vivo.

2. CONTEXTO

2.1 Breve resumen sobre mi proyecto

Con mi proyecto final de máster, intento cuestionar el uso del espacio público, y encontrar la forma en que las relaciones humanas prevalecen por sobre lo utilitario. Para ello he hecho una serie de performances e instalaciones bajo el concepto del “juego” para indagar en mis preguntas.

Este proyecto se realiza bajo la conciencia de la intervención de un individuo en un espacio público. En la representación, en la mayoría de los casos, se ha considerado esencialmente el juego como un proceso y una táctica para realizar los trabajos artísticos, mediante el lenguaje del juego que aporta una cara amistosa y cambios de significados en las operaciones cotidianas. Entendemos el juego en un espacio público, como una actividad libre, que posee leyes propias en una realidad ficticia ante unos determinados límites de tiempo, espacio y participantes, colmado de emoción y alegría. Es una actividad que ofrece un dialogo entre diferentes personas, tanto a los participantes como a los observadores. Es un modo de hacer que permite desmontar y componer las prácticas en la vida cotidiana anónima.

¿Por qué la ciudad?

La ciudad en este proyecto, entendida como campo de recreo y lugar de actividad artística (*The city as a playground*) ofrece un espacio público donde viven una diversidad de colectivos. Los participantes siguen las prácticas cotidianas y las normas, y los que no, ofrecerán también un tiempo real y las posibilidades ilimitadas para crear nuevos espacios sociales. La ciudad en sí misma es un gran espacio público construido. Es un espacio que nunca se mantiene igual porque la gente se mueve dentro de ella, los habitantes se desplazan, se trasladan, son representaciones de la expresión de las actividades y de las acciones de cada sujeto.

Para este proyecto he cogido el concepto de *post-it city*²: «un dispositivo de funcionamiento de la ciudad contemporánea que concierne a las dinámicas de la vida colectiva fuera de los canales convencionales»³. Con lo anterior, entiendo que los lugares se codifican simbólicamente según el consumo y ocio de una ciudad contemporánea: los rascacielos, las plazas municipales, restaurantes, etc., son símbolos de esa contemporaneidad; mientras, simultáneamente, existen pequeños fenómenos sucediendo en la ciudad, actividades autogestionadas por variados grupos de habitantes. Son espacios donde un individuo puede manifestarse de una forma más espontánea. En mi ciudad, Taipei, aparecen en una forma natural los mercados informales que surgen por la noche, parques para homosexuales, servicios de masaje móvil en la calle, todos los cuales están inspirados por nuevas formas de uso temporal de espacios, las distintas apelaciones al urbanismo informal como estrategia de réplica ante la planificación de la ciudad.

¿Por qué “juego”?

El trabajo artístico que presento trata de exagerar la operación en que un individuo es capaz de provocar situaciones “antigramaticales”, las que por insertarse en las relaciones entre una persona y otra, justifican el juego con los acontecimientos para hacer de ellos “ocasiones”. La palabra “juego” aquí es como define: “el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de «ser de otro mundo» que en la vida corriente.”⁴

2 La Varra, G. (et al.), *Post-it city, Ciudades ocasionales*, Barcelona, CCCB, 2008.

3 Idea extraída del texto escrito por La Varra, Giovanni, «post-it city: Los otros espacios públicos de la ciudad europea». 2001, En, La Varra, G. (et al.), *op.cit.*, p.180.

4 HUIZINGA, J., *Homo ludens*, Madrid, Alianza, 1972, pp.43-44.

La manera de hacer un juego en un espacio público es similar a inventar diferentes estilos, o maneras de hacer, con carácter propio en nuestros actos cotidianos. Estos estilos de acción intervienen en un campo, a través de introducir una forma de sacar provecho que obedece a otras reglas y que constituye un segundo nivel (subcampo) imbricado en el primero y derivando en una broma al representarse. Aceptando este concepto de juegos y adaptándolo a las prácticas cotidianas, es que podemos mirar diferentes “aspectos sociales” con otra mirada. Por ejemplo, ¿qué significa la calle para los jóvenes que juegan al fútbol en medio del tráfico, luchando con la gravedad en los cerros de Valparaíso, Chile? Para ellos, ¿la calle sigue funcionando como un pasaje o más bien un campo de fútbol que a menudo tiene coches como obstáculos? El juego de póker, ajedrez, parchís, etc., realizados por alumnos en medio de una clase es igual de razonable. Para pasar el aburrimiento de la clase, los estudiantes realizan diferentes tácticas según la afición de cada uno. La realización del “juego” puede dirigirse hacia estrategias militares o empresarias, la danza y mitos, etc.

Estas acciones representan un espacio de “juego” con una estratificación de funcionamiento diferente e interferente, resultante de una manera de reapropiarse de un modo natural ante el sistema de la cultura popular.⁵ Los creadores crean juegos mediante el uso del lenguaje y de las creencias, se utilizan disfraces, dándole cadencia y ritual, pues el jugador cree en lo que está presentando, son mundos temporales dentro del mundo habitual, que sirve para la ejecución de una actividad que se consume en sí misma.

“Juego” en mi trabajo artístico da nombre a una táctica⁶ para acercar a los espectadores y crear una instancia amistosa para abrir un diálogo con los participantes. Mis actuaciones e instalaciones en un espacio público tienen

5 DE CERTEAU, M., *La invención de lo cotidiano*, México, Universidad Iberoamericana, 2007, pp26-27.

6 Luther, B., *Manual de guerrilla de la comunicación*, Bilbao, Virus, 2000, p30-31.

como propuesta construir un espacio y cuestionar el poder dominante. Mi trabajo, siguiendo el modo de crear espacios sociales cambiantes en el tiempo (por modificación de los participantes, lugar, espacio, jugador, reglas), aportaría un significado simbólico encima de los originales a través de la apelación a los recuerdos de infancia de los espectadores.

El problema surge cuando nos damos cuenta de que la mayoría de espacios públicos destinados al juego son instalaciones creadas y reglamentadas por una administración pública, lo que genera la imposición de normas que vienen a romper la espontaneidad propia del juego. Pensamos, por ejemplo, en pistas de monopatín⁷, los equipamientos arquitectónicos como playas urbanas⁸, deportes como Free-running⁹, golf urbano¹⁰, fútbol callejero, en los cuales la posibilidad de realizar actividades culturales puede haber sido frenada por esas mismas normas que se han impuesto.

2.2 “Actos” de los usuarios. la producción secundaria

En las prácticas cotidianas propuestas por Michel de Certeau¹¹, las operaciones de los usuarios se refieren a modos de operación y a un esquema de acción, que no dirige a un sujeto que es su autor o su vehículo, pero son maneras de hacer prácticas cotidianas como una actividad individual que deja de figurar como fondo de actividad social. Constituyen una reserva de distinción y de conexiones acumuladas por la experiencia

7 Véase: <http://www.skateboardpark.com/> Fecha consultada: 17 Junio,2009.

8 Véase: http://en.wikipedia.org/wiki/Urban_beach Fecha consultada: 9 junio, 2009.

⁹ “Free running” es una práctica de acrobacia en la ciudad en que consiste el movimiento de “parkour” y “street stunts”. Es una actividad extrema, y que se caracteriza por sus elegantes y extremos movimientos, característicos de la gimnasia, por lo que se le denomina gimnasia urbana. Los participantes se desplazan de un punto a otro lo más fluidamente posible, usando principalmente las habilidades del cuerpo humano para salvar los obstáculos que se presenten en el recorrido, tales como vallas, muros, paredes.

¹⁰ “Golf urbano” ofrece a los jugadores de móvil la oportunidad de jugar una partida de golf en uno de los escenarios más grandes. Toda la ciudad es una zona de juego. Los circuitos serán los rascacielos, la arena las alcantarillas, y el recorrido lo formarán los coches y las señales de tráfico. Los hoyos de golf serán sustituidos por otros objetos como puertas, paradas de autobuses, carteleras, etc. Este deporte está gozando de popularidad en Holanda.

¹¹ DE CERTEAU, M., *La invención de lo cotidiano*, México, Universidad Iberoamericana, 2007. pp.23 -48.

histórica y almacenada en el habla de todos los días.

La planificación del *uso o el consumo* que aplicó De Certeau, está apoyado por Gilbert Ryle, “el uso debe pues analizarse en sí mismo. Los modelos no faltan, sobre todo en lo que concierne a la lengua, terreno privilegiado por la identificación de las formalidades propias de estas prácticas. Gilbert Ryle, representante de la distinción saussurrana entre la 'lengua' (un sistema) y el 'habla' (un acto), comparaba la primera con un capital y la segunda con las operaciones que éste permite: de un lado, una provisión; del otro, negocios y usos.”¹², ubicando *el acto* y *los elementos* de la actuación, en diferentes contextos. Es además, dando la explicación para activar el contexto del acto de las prácticas espontáneas de cada individuo, vinculando la práctica de la estrategia y táctica para introducir el carácter del juego y astucia al buscar la forma de apropiarse y realizar los elementos dentro de un sistema del lenguaje.

Por otro lado, asumimos que las imágenes en el entorno urbano (mayoritariamente publicitarias, y por lo tanto cargadas de valores) pueden construir un espacio social, tanto para una situación dominante como para su resistencia. Esta construcción se lleva a cabo dentro del circuito de los medios de comunicación, donde la acumulación de elementos como *slogans*, códigos publicitarios, imágenes arquetípicas, productos exclusivos, etc., conforman un sistema del lenguaje que todos conocemos pero no necesariamente debemos aceptar. Es donde dando ideología para la diversión del *uso* y la conformidad del sistema del conocimiento, eso nos puede llevar incluso a cuestionar la gramática cultural de capitalismo o la reproducción de arquetipos que ella fermenta. Teniendo en cuenta esto, debo aclarar que mi proyecto no se centra en negar ni cuestionar la existencia del lenguaje capitalista, sino que se centra en pequeñas acciones a escala humana, *el acto*, pues, sabiendo que cada uno tiene igual derecho a acceder a la sociedad y tiene igual derecho de aceptar o no lo

12 DE CERTEAU, M., *op. cit.* p.39.

que el sistema le propone. Allí, es donde lo llama “astuto” en un sistema de producción, que deja a los consumidores un espacio donde se identifican con los productos, es un carácter que forma parte en la práctica secundaria en los procesos de su uso, lo cual no niega ni apoya lo de la cultura popular ni los de marginalidades, más bien, se constituye en un ambiente de antidisciplina. Entonces, las acciones de publicar, consumir, participar en actividades sociales, etc., pueden ser opciones para asociarse o distanciarse de una comunidad.

En el estudio de producción secundaria¹³ uno se ve como individuo al apropiarse o reapropiarse de su autonomía ante un sistema producido en nuestra vida cotidiana. Al cambiar la utilidad ordinaria de los productos, uno puede conseguir producir un espacio diferente a los ordinarios. Si nos fijamos en la acción y la razón que hacen que se modifiquen sus prácticas cotidianas, podemos verificar que esto representa una terapia de los vínculos sociales deteriorados. Cada uno de los que prueba los límites en un sistema social va adaptando las posibles formas de instaurar un método fiable en las situaciones experimentadas. Entonces, abriría la posibilidad de vivirlas al reintroducir en ellas la “movilidad plural”¹⁴ de intereses y de placeres, como resistencia a la gramática cultural¹⁵. Cada individuo podrá tomar este procedimiento para cambiar prácticas cotidianas como un ardid y presentar de este modo su argumento ante un sistema social establecido.

¿Cómo los usuarios usan estrategias para realizar sus caprichos?

De acuerdo con el discurso que planteaba Michel de Certeau en su libro, *La invención de lo cotidiano*, extraigo mi idea de que cada uno desarrolla su estrategia y propone sus reacciones ante prácticas cotidianas autoritarias. Entonces, dependiendo de las utilidades que cada uno plantea para un espacio determinado, cambia el uso del espacio, las normas y las

13 DE CERTEAU, op. cit., pp. XLII-LV.

14 DE CERTEAU, op. cit. p.XLIII.

15 Luther, B., op.cit., p14-29.

interacciones entre las personas.

El «vecindario de café¹⁶» puede ser un buen ejemplo para explicar cómo esta interacción entre usuarios y servicios y los arreglos personales han prevalecido en la utilización de un espacio informal. El ejemplo que voy a aplicar es una instrucción al usuario: “Cuando el establecimiento está ocupado, haga cola, por favor, antes de tomar un asiento, de manera que cada uno respete su turno”.

Sin embargo, los clientes utilizan muy diversas tácticas para saltarse la regla de que “hay que respetar la cola”. Por ejemplo, hay gente que, antes de hacer la cola, deja un bolso, una prenda de vestir en un asiento, de manera que crea la impresión de que esa mesa está ocupada. Es un claro ejemplo de reglas que no se respetan, como cuando contemplamos un cartel de “prohibido tirar basuras” y al lado están acumuladas las bolsas de desperdicios. En el caso del bar, el fenómeno que hemos descrito es una muestra de la interacción que se produce entre el mundo de las relaciones sociales y el mundo de las normas, y viene a mostrar la manera en que los clientes asiduos, acostumbrados a esas reglas, aprenden el modo de acomodar sus intereses a tales reglas, tales como poner libros en la mesa de al lado, no ocupar las mesas junto a las ventanas, etc. Son tácticas que se producen entre los distintos sujetos que interaccionan en un espacio informal como es una cafetería, y que representan el modo de ajustar o de adaptar las reglas formales de ese espacio informal a las necesidades e intereses de cada uno de los sujetos que interactúa en el referido espacio.

¹⁶ LAURIER, E., (et al.), *Journal of mundane behavior, An ethnography of a neighborhood café*, (online). (June 2001), volume 2, no.2. (Fecha consultada : 29, julio). disponible desde internet «DM Jones - mundanebehavior.org » (ISSN): 1529-3041.

2.3. Contextualización de las operaciones arcaicas de los usuarios en el marco de la producción de espacio.

Me gustaría aplicar el concepto del juego que explicaba Huizinga en un espacio público, como lo había desarrollado Lefebvre¹⁷: que los espacios se producen en un sistema de producción, son lugares de acción y lugares de comunicación. Uno puede ver los espacios como la “materialización” de las actividades colectivas y “dimensiones relacionales”¹⁸ producidas desde tres instancias distintas; definidas como “el espacio concebido”, “el espacio vivido” y “el espacio practicado” ante un sistema de producción en la dimensión social. En este proyecto, quiero desarrollar la conciencia del juego que nos apropiamos en las prácticas cotidianas sobre “el espacio practicado”. Es un espacio que se relaciona con actividades del público, donde cada ciudadano habita, interactúa a su modo e interpreta la ciudad a partir de textos construidos por el Estado, es donde el cambio de actuación de cada persona puede provocar un cambio de prácticas en este espacio.

Como punto de partida, la estrategia de meter el juego en la práctica cotidiana sobre un “espacio practicado” se ve en muchas ocasiones desde las acciones habituales hasta los casos más exagerados. Aquí, analizaré algunos casos reales, la adaptación del “espíritu de carnaval” en las manifestaciones políticas.

Adaptar la sensación de fiesta en manifestaciones es una estrategia que

¹⁷ En el libro, LEFEBVRE, H. analizó el espacio público como dimensión relacional producida desde tres instancias distintas: espacios concebidos, espacios vividos y espacios practicados. Véase: LEFEBVRE, H. *The Production of Space*, trans- Donald Nicholson-Smith, Oxford: Blackwell, Anthropos, 1991, p.37.

¹⁸ “Los espacios no se define como objetos ni sistemas, sino una realidad relacional: unas relaciones juntas: es importante considerar en los tres modos por los cuales ese espacio puede conceptualizarse. En primer lugar el espacio puede ser visto desde un sentido absoluto, como una cosa en sí, con una existencia específica, determinada, de manera única. Es el espacio del agrimensor y del cartógrafo. [...] En segundo lugar tenemos el espacio relativo, que pone en relieve las relaciones entre objetos y que existe por el hecho de que estos objetos existan y estén en relación unos con otros. [...] En tercer lugar está el espacio relacional, donde el espacio es percibido como contenido, y representa en el interior de sí mismo otro tipo de relaciones que existen entre objetos” Citada desde el libro: SANTOS, Milton, *Metamorfosis del Espacio Habitado*, Barcelona, Oikos-Tau, 1996.

usa la algarabía de la “fiesta” como fórmula para regularizar el comportamiento de los participantes, dando ánimos para cantar con música en altavoces, a repetir el mismo eslogan con mucha felicidad y a sentarse enfrente del ayuntamiento con miles de persona. En este sentido, veremos cómo el concepto del juego funciona mejor en el espacio practicado que en el ámbito social del espacio concebido y el espacio vivido.

El espacio concebido, es aquel que su producción está ligada a las representaciones del poder y el capital, es un espacio dominante cuando refleja el modo de producción, construido por el Estado mediante una planificación urbanística que llega a representar ese espacio de poder. El espacio concebido se plasma en las relaciones entre las rutinas cotidianas y las rutinas urbanas. Tanto para los participantes como para los discordantes e indiferentes, la manifestación es todo un acontecimiento. No hace falta que tenga un contacto físico en el espacio real, según la imagen que muestra y la retórica política que pone, el público entenderá que es como un conflicto que surge por el desacuerdo con una política existente.

También, el espacio vivido es un espacio dominado, en que los habitantes perciben ese mismo espacio mediante los símbolos e imágenes que transmiten los planificadores, pero además es donde la imagen de la ciudad se construye colectivamente a partir de la experiencia de los participantes, apropiándose de alguna manera de esos lugares. Es un espacio que se genera por las indicaciones de señales y símbolos, aunque pasión que se genera en la manifestación puede desvanecerse a través de la mala interpretación de la imagen en los medios de comunicación.

Por último, el espacio practicado representa los modos en que cada ciudadano habita y recorre el espacio de la ciudad, utilizando simbólicamente sus objetos para modificar el espacio dominante. En este sentido, el espacio practicado es (como espacios) para los artistas y poetas, una vía para imaginar la forma en que las personas leen e interpretan la

ciudad a partir del texto construido por el Estado. En el caso de la manifestación, ese espacio también es donde los usuarios pueden modificar los elementos existentes. Destacando las imágenes políticas, los participantes aprovechan el alboroto y la muchedumbre que hay y adaptan los elementos de festivales, la música, la cerveza y altavoces, construyen un nuevo escenario de la fiesta para dar ánimo y provocar acciones más agresivas. De allí, mantendría el espacio actual, donde cualquier persona puede provocar un impacto instantáneamente.

Resulta que los espacios urbanos son además reproducciones de la sociedad, se representan en cualquier campo de estudio (matemáticas, geografía, sociología, historia, etc.), mediante la comprensión de su lenguaje abstracto, construye y transmite el espacio mental, y viceversa. Como este tipo de espacios que mantienen su significado abstracto, nos permite adaptarlos y construir un nuevo contexto con nuestros conocimientos e imaginación, conjugando con filosofía, conceptos, lógicas y haciendo reflexiones sobre la sociedad.

*“El espacio (social) no es una parte entre otras partes, ni un producto entre otros productos, más bien incluye los elementos generados en un todo mayor, englobando sus interrelaciones en sus coexistencias y simultaneidades- su orden (relativo) o (relativo) desorden. Es el resultado de una secuencia y de una serie de operaciones, y por esta razón no puede ser reducida a la categoría de un simple objeto..., es en sí mismo el resultado de acciones pasadas, el espacio social es lo que permite que nuevas acciones ocurran, mientras sugiere algunas y prohíbe otras. Entre estas acciones, algunas sirven a la producción y otras al consumo”.*¹⁹

¹⁹ LEFEBVRE, H., op. cit., p.73.

En este sentido, el espacio social se extiende hacia cualquier lado, cuando se convierte en código, mantiene y facilita proyectos conceptuales, como ocurre en la forma principal de una tendencia, la moda, y la gramática. Y cuando se transforma en doctrina ética, verifica afirmaciones de la disciplina social.

La práctica social tiende hoy en día a domesticar la producción del espacio. Como es el caso donde la gente incorpora y desarrolla diferentes maneras de hacer frente a las utilidades previstas y planificadas. Comprobando este concepto con las modas presentes: los jóvenes que van con monopatín aprovechan zonas peatonales para que sean sus campos de recreo y las limpias paredes funcionan como si fueran grandes lienzos o sala de exposiciones para los artistas de *graffiti*. Cuando esa forma de hacer se encuentra con una plataforma virtual de Internet, como por ejemplo, *you tube* o *foros en Internet*, que son espacios virtuales ofrecidos para asociarse, se convierte por una parte, en un modo de cultura “Hazlo tú” (DIY, Do it yourself) o “Tú también puede cambiar el mundo”²⁰, y por otra parte, significa compartir más opciones de las tácticas para las organizaciones que provocan la reacción del público, como es el caso de “Flashmob”²¹. Todo eso, se convierte en un modo de hacer. Se entiende que cada individuo produce espacios mediante diferentes actividades, y con respecto a esta producción de espacio en sí, se va adoptada por la cultura elitista se van combinando los espacios anteriores y representando un nuevo contexto.

²⁰ «En el año 2006, la revista *TIME* publicó una plantilla de fin de año sobre “La persona de año”, titulada “Persona del año: Tu, Tu puedes controlar la Era de la información. Bienvenida a tu mundo.” (Grossman, 2006).» Véase: *Cultures of Arts, Science and Technology*, Academic Journal, Vol. 1, No. 1, May 30, 2008. consulta pagina: «fdcw.org». Fecha consultada: 28, agosto, 2009.

²¹ *Flesh mob* es una acción organizada en la que un gran grupo de personas se reúne de repente en un lugar público, realiza algo inusual y luego se dispersa rápidamente. Suelen convocarse a través de los medios telemáticos (móviles e Internet) y en la mayor parte de los casos, no tienen ningún fin más que el entretenimiento, pero pueden convocarse también con fines políticos o reivindicativos. Véase: Nicholson, J., *Flash! Mobs in the Age of Mobile Connectivity*, *Fibreculture Journal* [en línea], Australia, actualizado marzo, 2008 [Fecha consultada: 28, agosto, 2009.] disponible de web: http://www.journal.fibreculture.org/issue6/issue6_nicholson.html.

Si tomamos el asunto de la lucha de clases, como ejemplo real de una construcción del espacio conceptual, se ve que el diálogo en una producción del espacio social se genera por el abandono de trabajos desde la clase obrera. Otro ejemplo aplicado es la nueva forma social que se genera en medio de la ciudad y barrios periféricos, por razones que implican a los residentes: economía, la transformación industrial, descubrimiento de zonas vacías. etc. Este proceso se asemeja a la evolución de la ciudad cuando ésta adquiere su fama, como en Manhattan de Nueva York, Avenida de los Campos Elíseos en Paris, Las ramblas en Barcelona, etc. son productos de una ideología colectiva. No se restringe a casos autoritarios, cualquier ciclo de desarrollo produce espacios sociales, los cuales se transforman y se dividen entre ellos; bien sea físicamente cambiando el planteamiento urbano, como produciendo nuevos espacios sociales, los cuales tienden a implicar al público.

¿Este tipo de actividad puede contar con indicar y crear nuevos espacios? A buen seguro que un cuerpo produce su propio espacio, pero hay que matizar, hay ciertos riesgos para decir eso, porque el espacio que produce se ramifican en un espacio sistemático de su entorno vivo por el uso del mismo lenguaje. Entonces, aparece una nueva pregunta, ¿Hasta donde llega el límite del espacio que se produce por la actuación de un individuo? Esta cuestión indaga en la hora de interpretar y comprender la representación de la creación de su espacio individual. En la lógica de este sistema social, en que no es posible que un espacio creado por un individuo se escape de un espacio que marque una escala más grande, a mi entender, cuando esto pase, se producirá un ambiente vivo de intervención entre ambos lados. Esto es lo que pretendo mostrar en el siguiente proyecto.

Presento la estrategia del juego y espacio social²² en este apartado como una introducción, ya que para realizar una regeneración de nuevas formas de conexión en espacios, la diversidad de los involucrados y los cambios de elementos físicos. Estas estrategias pueden ser grandes motores para la parte ideológica de este proyecto. Una gran tarea en mi tesis es ver cómo se transmite el entendimiento de la producción del espacio en una realidad. Espero que a través de la realización de este proyecto: *City as a playground*, los espacios de juego se encarnen en espacios sociales.

²² LEFEBVRE, H., op.cit. pp. 68-169.

3. INTERVENCIONES ARTÍSTICAS EN ESPACIOS PÚBLICOS

CASA DE YIJU. CONSTRUCCIÓN DE UNA CASA MÓVIL Y MODIFICABLE EN CABAÑAL

3.1. Resumen del presente proyecto

Hemos elegido un descampado en el Cabañal (C/Blasco Ibáñez, C/ San Pedro) como el espacio expositivo para este trabajo artístico el cual se realizó los días 9 y 10 de Mayo. El proyecto consiste en construir una habitación sin techo ni paredes con la acumulación de muebles abandonados en las calles del Cabañal. Durante esos dos días, dependiendo de las circunstancias, se van escogiendo los muebles. Esta acción cuenta con cualquier tipo de intervención como el tiempo, la interacción de los vecinos, de la policía, de animales, etc. de forma accidental y vandálica, lo que hace que la pieza se enriquezca.

Es una performance en la que se propone crear espacios de encuentro. Esta acción se llevará a cabo con el disfrute de cervezas, café, zumos y tapas, creando un espacio en base a las relaciones en la sociedad excluyendo la limitación de la construcción y la norma.

3.2. Descripción topográfica de El Cabañal

Este espacio está situado en la Calle/Blasco Ibáñez y la Calle de San Pedro, es un descampado sin vallas y a unos 50 metros entre una fila de edificios. Uno de los muros colindantes está pintado del color amarillo y tiene un grafiti de denuncia que dice "PROHIBIDO ALOJARSE", (*Img. 1., 2.*) el otro muro está recubierto de azulejo y, estuvo ocupado como zona informal de reparación de automóviles. Fue elegido el muro de color amarillo como el fondo de "la habitación". Según la observación de estos tres días a los habitantes locales no les gusta acercarse a esta calle porque les desagrada convivir con "los gitanos vagos" que no hacen nada más que fumar, beber,

sentarse en la acera disfrutar del sol, etc. o con los niños que solo van montando sus bicicletas y molestando a los nuevos extranjeros debido a su aburrimiento. La vida allí parece ser igual todos los días.



Img. 1.,2. El descampado entre la calle Blasco Ibañez y la calle San Pedro, Abril, 2009

Observación topográfica

Dentro del el proyecto urbanístico para prolongar la Av. Blasco Ibáñez, un planteamiento turístico que está destinado a convertirse en un complejo comercial de playa, y no está dirigido hacía la gente que vive ahora, que tienen bajo poder adquisitivo y demasiada edad, sino para el turista y los nuevos habitantes. Abrir la ciudad al mar no es solo hacer la prolongación de una avenida en Valencia: Blasco Ibáñez, sino también en crear un lugar donde los turistas tanto de fuera como de dentro de la ciudad se puedan abandonar al ocio y al consumo, un maquillaje de cultura valenciana que pretende negar el bonito y tradicional barrio mariner.

“...tras el interés que la administración demuestra por “rehabilitar” y modernizar cada rincón de esta ciudad, se está dando un sustitución poblacional que en algunos casos llega a ser un verdadero éxodo: las gentes que hasta ahora habían vivido en sus barrios, se ven desplazadas a la fuerza hacia algún lugar incierto (...) puesto que no responden al prototipo de personas para los cuales se está diseñando la Nueva Ciudad...”²³

Aunque grupos civiles o los habitantes no tienen poder para intervenir en sus viviendas cambiantes, ellos son las primeras personas sensibles hacía lo que está surgiendo en su entorno.

²³ *Conflictos urbanísticos y luchas vecinales*, (e.g.”s.n.”), *Jornadas en el Cabañal [en línea]*, Valencia, mayo 2006. [Fecha consultada: 8, junio, 2009], Disponible en la Web: www.carteleralibertaria.org.

3.3. Desarrollo conceptual

El objetivo de esta acción es abrir un dialogo entre los “sin techo”²⁴ y los “con techo”²⁵, la gente que ocupa de forma ilegal las casas y los dueños de sus viviendas que han sufrido mucho por las inmobiliarias que amenazan con tirar sus casas. Este proyecto es resultado de nuestra observación en la calle y de la forma en que los vecinos interactúan con sus muebles, por una parte unos tiran los muebles a la calle y por otro los más necesitados los cogen e incluso los venden en el mercado.

La vida moderna nos ha llevado a cambiar constantemente nuestra ubicación geográfica, ya sea por trabajo, estudios, problemas económicos, etc. convirtiéndonos en cierto modo en nómadas, es por eso que nos preguntamos ¿Qué significado tiene la “casa” para nosotros?

En este proyecto, creamos un espacio que no pertenece a nadie para que cualquier persona pueda intervenir en este lugar. Volveremos a una cuestión esencial sobre donde estamos en una sociedad colectiva. Pretendemos aplicar una forma plástica para cuestionar si las intervenciones entre una relación social otorgan otro sistema vivo y crean nuevos valores sociales para él.

²⁴ Sin techo. Es el término más famoso, aunque probablemente no el más correcto. Subraya sobre todo la carencia material de un lugar donde dormir, sin embargo se considera que las personas sin hogar tienen muchas más carencias como son las relaciones familiares, las relaciones sociales y la vida laboral. Además, el concepto "sin techo" también podría englobar a personas tan dispares como los pastores nómadas o cualquier grupo de población que viva a la intemperie. http://es.wikipedia.org/wiki/Persona_sin_hogar, Fecha consultado:22:00, 7 de agosto,2009.

²⁵ El presente uso del término “con techo” se basa en el artículo de RODRÍGUEZ, A., Revista Eure [en línea], Santiago de Chile, *El problema de vivienda de los “con techo”*, (vol.XXX, N°91), PP.53-65, , diciembre 2004 (Fecha consultado:22:07, 7 de agosto,2009), Disponible en: http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0250-71612004009100004&script=sci_arttext#***,

3.3.1. “Casa okupa²⁶”

La motivación de hacer este proyecto viene del impacto que tuvimos después de visitar una casa ocupada. Un día, fuimos a una casa ocupada, al abrir la puerta, nos percatamos que en el interior se habían acumulado muchos muebles y al fondo los ocupantes habían excavado un hueco para comunicar con un almacén como un espacio provisional. Esta pequeña habitación es un espacio de encuentro entre gente de diferentes países que viaja por la comunidad de Valencia, y que por diferentes circunstancias se encontraron en ese lugar.

Esa actitud de vivir nos dio la ilusión de ser “bohemos”²⁷, sobre todo en su forma de vivir y ser.

«Ponemos enfrente de un semáforo y aceptamos el chasquido de tráfico como una realidad, lo esencial es entender el origen y el destino de la vida como los cambios en una serie de historias en constante cambio. Pasamos por servicios, escaparate, fachadas, lo aceptamos como un sistema de vida bajo de las normas y la inercia. La vida ordinaria es una acumulación de acciones de los anónimos, testimonios de cómo las prácticas han ido evolucionado y cómo cada individuo ha llegado a apropiarse dependiendo de su entorno vivo...»

²⁶ Okupa [también ocupa, menos usado] *jerga*. Persona que vive de forma ilegal en una vivienda o en un local que no es de su propiedad. Diccionario Manual de la Lengua Española Vox, Larousse, S.L. 2007

²⁷ El presente uso del término “los bohemos” se basa en la obra musical *Scènes de la vie bohème* de Henry Murger.

“Los bohemos que describe Murger y los que habitaron realmente este país imaginario, pero no por ello menos real, compartían muchos elementos que los unían entre ellos y los distinguían, a su vez, de la burguesía, la clase “contra la cual” se definían. Uno de éstos era, sin duda, el vestuario: no sólo por su pobreza, los artistas bohemos rechazaron absolutamente el traje de hombre de negocios o cualquier otra cosa que pudiera situarles al nivel de los mercaderes burgueses, haciendo así visible también su rechazo a cualquier mercantilización del arte. Así mismo, rechazaron la academia y sus valores de pervivencia de la tradición y de continuidad, que durante años había representando la culminación de la carrera de un artista, y por ello también tanto su vestuario como la forma de presentar al público espacio dónde trabajaban y vivían tenía que marcar diferencias claras respecto a sus predecesores.”

Faxedas, M., Congreso Internacional Imagen Apariencia. *La creación de la imagen del artista moderno* [en línea], 19, Noviembre, 2008. (, fecha consultado: 02:35, 8 del agosto, 2009), disponible en internet: dialnet.unirioja.es.

La segunda motivación: una mochilera provisional.

En este trabajo artístico, específicamente hecho para el barrio Cabañal, nos situamos como espectadores foráneos que observan la apropiación que generan los habitantes en su vivienda frente a un “locus” dominado por los poderes políticos. Con esta motivación, específicamente nos interesa ver qué actitud un extranjero se mantiene cuando se enfrenta a una comunidad y cultura desconocida. En este proyecto, nos identificamos como observadores y expresamos esa curiosidad por cómo los habitantes en El Cabañal se adaptan a la crisis que surge por los intereses inmobiliarios y los cambios a los que su entorno vivo les enfrenta.

¿Qué significa “casa okupa”? -- Una peculiar forma de entender el nomadismo.

Un vagabundo puede dormir en un banco y sentirlo como su cama, un grupo jubilado juega a las cartas en mesas habituales de un bar y se las apropian como suyas, el estilo de vida nómada ha sido parte esencial para los gitanos hasta ahora, apropiada últimamente por grupos de jóvenes en zonas *ocupadas*, *mostrando* su postura anti-norma en su forma de vivir. Esta manera de apropiarse puede mantenerse en estrecha relación con otros movimientos sociales (radios libres, ecologismo, antimilitarismo, etc.). Aunque también existe otra posibilidad que es la gente que pretende vivir libre y crear espacios como infraestructura útil en una casa abandonada. De cualquier forma, este tipo de proyecto ha atraído a artistas y cosmopolitas que se ha lanzado como *tribu urbano*²⁸ ante el contexto socioeconómico y

²⁸ “Las tribus tienen una manera de nombrarse a sí mismas. Esto les permite fortalecer su identidad, por ejemplo: Rockeros, Funkis, Punks, Pibes-Chorros, Cuarteteros, (...). Sus integrantes asumen una forma de vestirse, peinarse o señalar sus cuerpos con tatuajes, piercings, perfumes, etcétera. También tienen un componente ideológico o un sistema de creencias particular. Algunas tribus han desarrollado sistemas ideológicos más profundos que otras, pero todas participan de una visión del mundo que las define y que condiciona su manera de ser en el mundo.” MANSILLA, J., LiberAddictus, *Tribus urbanas y consumo de sustancias* [en línea], fecha consultado: 02:48, 8 del agosto, 2009. Disponible en: <http://www.infoadicciones.net/>.

político.

El humano genera la apropiación que reflexiona a su entorno vivo, que se contextualizan mediante la realización de acciones de humano en sus propios entornos actuales. En este sentido, como el caso de los miembros de la *Ocupación*, que son jóvenes quienes han sido impactados por la sociedad, el desempleo, la especulación, la crisis económica, etc.. Ellos se centran en crear una gran cantidad de esfuerzos e ilusiones para apropiarse de zonas marginales o históricas en donde el sistema social no les aplaste.

“La reapropiación entre ellos consiste: igualdad sustantiva de la gente, no igualdad formal, igualdad material de las condiciones de vida, liberación del tiempo de vida, rechazo de la noción de trabajo asalariado, democracia directa...es decir, intentar recuperar el ocio como actividad libre, no como ausencia de actividad, reparto de la riqueza, cooperación.....” (Navarrete et al. , 1999:48-49)²⁹

Resulta que uno puede hacer lo que quiere aprovechando al máximo de su entorno exterior, expresar esa memoria anónima en los espacios delimitados y vacíos. El fenómeno *okupa* indaga a la vez en su existencia, en la forma de autogestión en los barrios, en el contexto social que les motiva y los mediadores, tales como *Okupaciones* simbólicas y jurisdicción lenta que les mantenga.

Tomando como ejemplo los mercados informales, en donde se realizan actividades temporales de formas modificables, hemos extraído dos mecanismos fundamentales para mantener una vida nómada y espontánea:

²⁹ LÓPEZ, M., *Ocupaciones de viviendas y de centros sociales-Autogestión, contracultura y conflictos urbanos*, Barcelona, Virus Crónica, 2002, p. 200.

La primera corresponde a la propiedad, puesto que son individuos que ocupan unos espacios y hacen negocios, ellos tienden a utilizar un sistema operativo para predecir la densidad en determinadas condiciones. La segunda se relaciona a las utilidades alternativas en un tiempo dado, mercados de noche, mercados de flores, caminos y puestos de venta ambulantes, etc..

La vida nómada hasta ahora puede que se aleje cada vez más de su contexto socioeconómico y político, pero persiste la autogestión como la forma esencial de hacer su negocio en cualquier lugar. Los puestos ambulantes llevan sus equipos con ruedas y mantienen sus negocios de acuerdo con patrones organizados según diferentes factores de distribución. Son varios casos reales que se desarrollan en su ocupación de la calle, dependiendo de los aspectos exteriores que les afecta, dando lugares nuevos usos con su creatividad.

En el caso de Cabañal, si exceptuamos las regulaciones sociales producidas por los ámbitos mencionados que funcionan como un orden habitual, preguntaremos, ¿Cómo la gente se comporta en una forma nómada en un territorio libre y desconocido? En lugares que pertenecen a los habitantes, ¿Cómo ellos se reapropian de su territorio que produce movilizaciones de población? Siendo un espacio amplio sin tipología ni restricciones particularmente para marcar quienes son los «extraños» (strangers), ¿Este territorio desamparado al final llegará a ser una comunidad de habitantes originarios, gitanos, inmigrantes y ocupas?

3.3.2. Inspiración desde otras miles de “maneras de hacer” entre los vecindarios hasta los proyectos que realizó Krzysztof Wodiczko

Dichos aspectos que conllevan al Cabañal son exclusivamente importantes para este proyecto, “Casa de Yiju”. Este barrio, conserva y practica costumbres nómadas en la zona periférica. Los mercados informales, espacios descampados, pisos abandonados, pisos adaptados en centros

sociales, edificios con *okupas*, el intersticio entre la identidad de los habitantes nativos y nuevos vecinos intrusos, los gitanos, la intrusión de interés inmobiliarios, manifestación de activistas por temas políticos, etc. son como colores representativos para este barrio y son elementos que nos han motivado a realizar este proyecto.

Teniendo en cuenta que cualquier especie tiene su estrategia para afrontar las amenazas alrededor de su territorio, especialmente el ser humano como especie es más complejo, porque las relaciones sociales que mantiene extrae sus reacciones, la aplicación del lenguaje y costumbres son señales para marcar su territorio, la manera que aplica cuando se confronta con las intrusiones en su territorio. En el caso de El Cabañal, los discursos que extraen entre los vecindarios van relacionando con el entorno de los habitantes. Al saber que los humanos tienden a modificar sus espacios para identificarse con él y tomar posesión de su vivienda, el Cabañal, como una zona periférica de la ciudad ha atraído una diversidad de inmigrantes por su ubicación y asuntos políticos, va mostrando un proceso de reapropiación e identificación de este entorno cambiante. Por otro lado, existiendo una diferencia de clases sociales en este barrio entre los residentes, los inmigrantes, la gente sin derechos, etc. podemos cuestionarnos ¿Quién puede disfrutar el derecho de lo “público”?, ¿Cómo pueden contar con un derecho si no pueden decidir el futuro de su vivienda?

¿Cómo adaptar la territorialidad del juego en unos lugares vacíos? ¿Cómo reflexionar ante los asuntos de injusticia recién pasados en El Cabañal en esta acción? ¿Qué tipo de materiales locales serían más representativos para marcar el territorio? ¿Este proyecto puede retomar el interés y la memoria de los vecinos? Son varias preguntas previstas que consideraba para esta performance.

En el performance “Casa de yiju”, se han adaptado dos factores que forman parte del hábitat en El Cabaña para provocar una reciprocidad mutua entre los habitantes y su entorno vivo. Primero, la práctica cotidiana, “tú tiras, yo

escojo”. El segundo viene desde la apreciación de que cómo los individuos pueden alojarse temporalmente en cualquier piso abandonado. Fue un acontecimiento que se utilizó para la pieza basada en asuntos reales, y por otra parte se justifica nuestro imaginario social.

La inspiración implica una doble tarea, nuestra observación que escogía desde las practicas cotidianas relativas en base a la faceta política del Cabañal y cómo definíamos los conceptos idealistas de un modo operativo consolidándolos en los hechos reales, y por otra parte, el análisis del lenguaje plástico relacionado con este discurso.

Dos proyectos que realizó Krzysztof Wodiczko

Retomando la ideología de que un sujeto podrá ser activo ante los espacios relativos de un sistema social, a la hora de decidir cuales de ellos cuentan con las estrategias y tácticas para realizar su ambición. Podemos tomar la referencia en dos proyectos *del artista* Krzysztof Wodiczko, “*el Vehículo de los sin hogar*” (Img.3.,4.) y “*The Site of 'Urban Revitalization'*”(Img.5.,6.,7.), que evocan la injusticia en un panorama urbano. Wodiczko aplica los lenguajes que conoce de este sistema social, revolcando su actitud como una resistencia para criticar el sistema capitalista. Ha utilizado los *homeless*³⁰ y monumentos como dos factores sensibles para indagar en estos temas.

³⁰ El término de homeless es inglés adjetivo significa “1.sin casa ni hogar. 2.Inhabitable, inhóspito” descripción del ingleses a español. Diccionario Vox. Secunda edición.



Img.3.

KRZYSZTOF WODICZKO

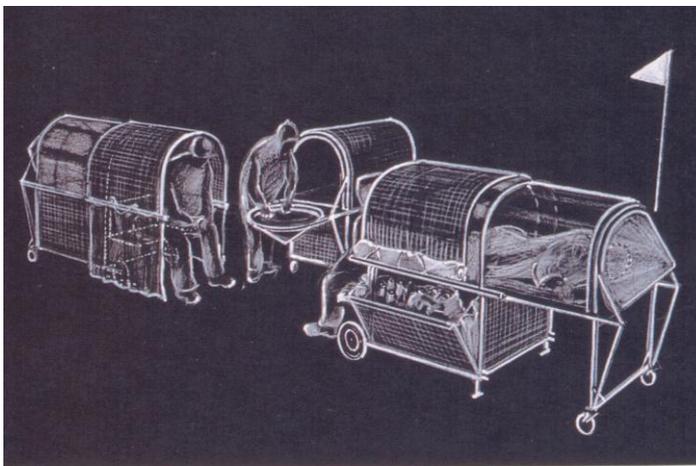


Homeless Vehicle, 1988-93

Aluminio, plexiglás, lona,
caucho y acero

150 x 100 x 316 cm

Cortesía del artista y
de la Galería Lelong,
Nueva York.



Img.4.

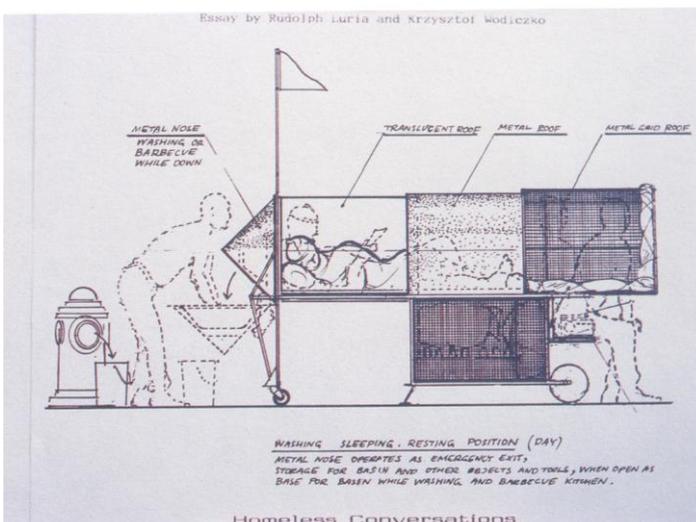
KRZYSZTOF WODICZKO,

Homeless Vehicle, 1988-93

Aluminio, plexiglás, lona, caucho y
acero

150 x 100 x 316 cm

Cortesía del artista y de la Galería
Lelong,
Nueva York.





Img.5. Wodiczko *Tijuana Projection El centro cultural*, Mexico, proyección en su tiempo real. (2001)



Img.6.

Krzysztof Wodiczko

the A-bomb Dome

Hiroshima

proyección pregrabada

(2001)



Img.7., Krzysztof Wodiczko, *Hirshhorn Museum, Washington, D.C.* Imagen proyectada en el museo Hirshhorn y jardín de escultura, Washington,DC. 1989

Ha adaptado los equipamientos públicos y fenómenos existentes en la ciudad, particularmente para cuestionar la evacuación de la propiedad, cuales de ellos pueden ser visibles y quienes les otorgan funciones y significado simbólicos en un espacio social. En *“The Site of ‘Urban Revitalization’”*, lo que realizó básicamente fue una proyección del forma arbitraria por la noche, y *“el Vehículo de los sin hogar” de 1988, fue un proyecto destinada a los sin hogar. Fue un diseño de un carrito para mejorar el estado de los sin hogar en la calle, y cambiar el estado duradero excluido por la ciudad, el cual sería encontrado de forma sorpresiva por vagabundos y habitantes.*

Le ha motivado el entorno vivo en Nueva York, a partir del año 1983, el artista recuerda las prácticas cotidianas de la gente sin casa. Lo que nos interesa más es cómo llevar esa táctica cotidiana a un lenguaje o transmitirlo como sus recursos en un ámbito del arte urbano.

Según Wodiczko, “adornados con el rechazo de ‘la arquitectura’ de la ciudad, los sin hogar se convierten en ‘edificios’ nómadas, ‘monumentos’ móviles de la ciudad. Pero, anclados en la posiciones económicas y sociales más bajas y atados a su entorno físico, los sin hogar consiguen una estabilidad simbólica, mientras que los edificios y monumentos oficiales de la ciudad pierden su carácter estable, pues están continuamente sometidos al cambio inmobiliario”³¹.

Bajo la línea del arte público, desarrolló la temática de los sin hogar y la injusticia social. Expuso escenarios conflictivos, como la imposibilidad de estar en la ciudad para los “sintechos” como los “sin derechos” ante una planificación urbana dirigida a la gentrificación abocada a construir “una

³¹ José Miguel G. Cortés, *Espacios diferenciales : experiencias urbanas entre el Arte y la Arquitectura*, Paterna : Laimprenta CG, D.L. 2007 p.150.

ciudad segura” a través de reconstruir los espacios públicos. Siendo un actor social, Wodiczko pretende discernir o incluso ser derrotado por sí mismo, resistiendo por una verdad frente de un sistema dominante.

Respecto a dichos referentes por tener la ambición de poner la voz en alto para llevar nuestra acción contra al sistema social existente, corresponde el mismo objeto que tenemos, tanto en su función práctica, casa *okupada*, como en su función simbólica. En los proyectos que realizó Krzysztof Wodiczko, nos podemos preguntar, ¿Cuales son las tácticas que podríamos aplicar para realizar el proyecto, *Casa de Yiju*? Pretendemos crear un juego en un descampado entre dos edificios abandonados en El Cabañal, este juego requiere la intervención de los habitantes, los muebles de las calles, protagonistas con una buena disposición para tener un ambiente anárquico pero relajado. En resumen, respecto a las tácticas aplicadas en los referentes mencionados, hemos aprovechado las características, tanto los contextuales como los vivenciarles de “El Cabañal”.

3.4. Memoria: proceso de trabajo

Este proyecto es un ataque por sorpresa y un *happening* cómico, por su proceso, requería vencer ciertas incertidumbres de los efectos externos tanto para enriquecer el resultado como para añadir la espontaneidad y amplitud del juego. Teniendo en cuenta que, el conocimiento de las cualidades psíquicas y afectivas que condicionan la conducta del vecindario en el Cabañal es un gran motor para llevar a cabo este proyecto, no obstante, se requiere la experiencia de la comunicación y cooperación en la realización de un proyecto real. Todo esto retoma el carácter del Cabañal. Desde que el juego se puso en marcha, lo que podemos hacer como artistas es ir justificando el proceso y la actuación espontánea que se recibe de los participantes a un imaginario social en el barrio.

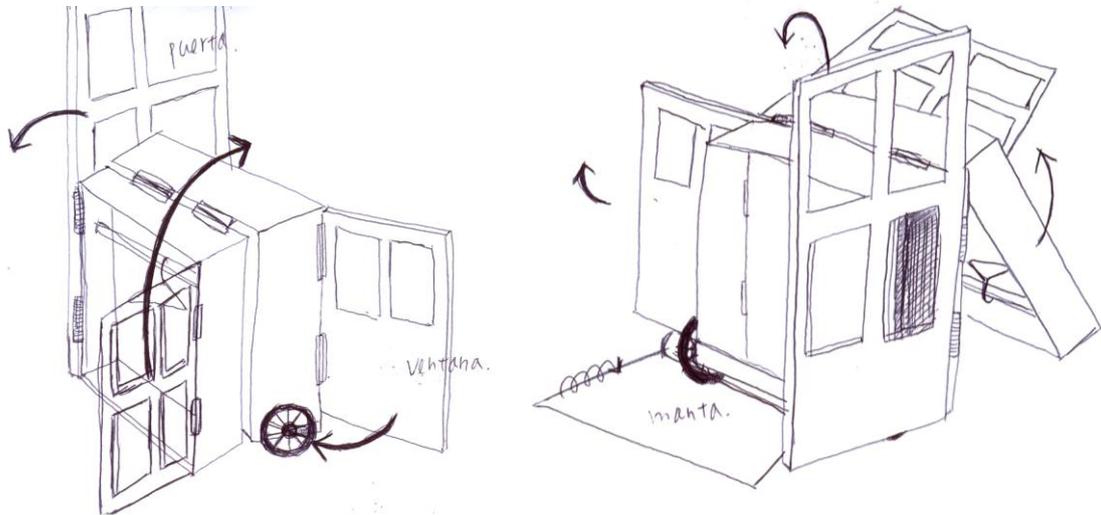
El objeto de este performance es diseñar un espacio móvil a través de modificar materiales locales y darles nuevos significados simbólicos. La acción se desarrolló en el horario de recogida. Partimos de la búsqueda de objetos que sirvan de referencia de “El Cabañal”: muebles abandonados y descampados. Dos elementos que nos parecen representativos para este barrio, marcando una diferencia social y económica que existe allí. Sin su valor económico motor, se convertirán a la vez en materia primas poniéndose en marcha para una nueva construcción.

Mis inspiradores para este proyecto.

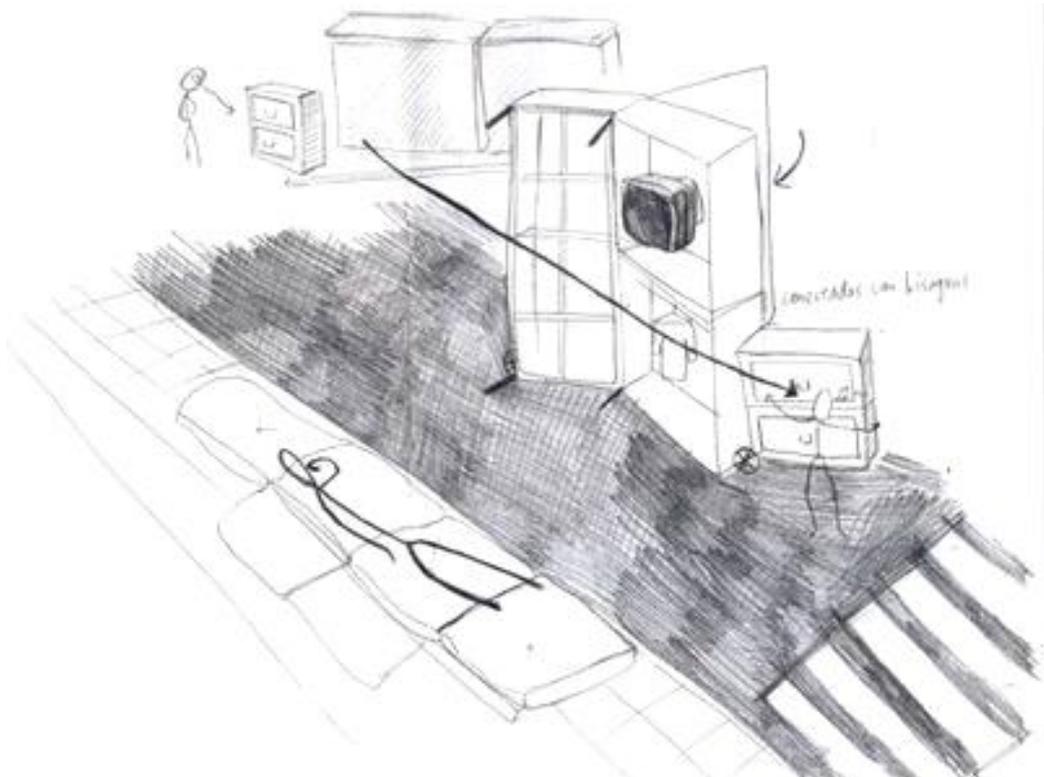
Img.8. Vagabundos que pasan por el Cabanyal.
fotos tomados en junio, 2009.



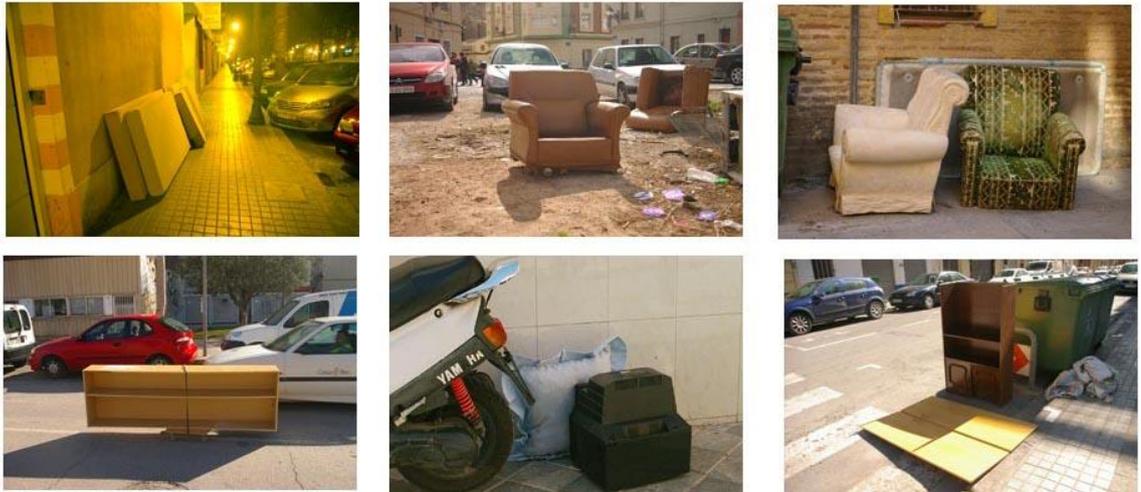
Img.9. “El Ayuntamiento tira la casa de la Palmera”
Fuente: SERGI TARÍN - Valencia - 05/11/2008 21:55

Dibujos constructivos.

img.10.,11. bocetos conceptuales. muebles despegables



Img12. Boceto conceptual. La situación.

Realización de la obra

Img.13-18. Materiales encontrados en el barrio



Img.19-21. La preparación del trabajo



Img. 22-23. Traslación de muebles durante el día 9 y 10 del Mayo, 2009



Img.24.-26.Los invitados en "CASA DE YIJU"



Img. 27.-28. Escenas de "CASA DE YIJU"



Img.29.-31. Los
invitados en el
proyecto
“CASA DE YIJU”



Img.32.-37. Los invitados comparten tiempos graciosos.

Descripción de procedimiento.

Primero se realizó una visita de campo para hacer una valoración de la zona, en cuanto su situación urbana de los descampados, su ubicación y las actividades que los vecinos practican todo el día. A partir del día 8 de Mayo hasta el día 10 de Mayo, se fue construyendo la casa, para esto, fuimos ubicando diferentes muebles abandonados en la calle y memorizando su ubicación.

Dependiendo del tamaño y la forma de muebles, fuimos cambiando la forma de mudarlos. Para trasladar los muebles, utilizamos ruedas añadidas, carritos de la compra encontrados en la calle y bicicletas. Fue muy interesante hacer esta práctica en un barrio extranjero, siendo un lugar donde viven muchos gitanos e inmigrantes. Cuando fuimos buscando los muebles para la habitación provisional, ellos hacían constantes comentarios en el trayecto, se mostraban molestos por sentirse despojados de sus presas, por otro lado, aprobaban la forma de como se trasladaban los muebles y otras veces, aportaban ideas.

Fueron dos días intensas de mudar los muebles, además, por introducirme en esa forma, recorriendo el barrio, buscando muebles, mientras observando las prácticas cotidianas de los habitantes, que a veces me interrumpían para preguntar la intención de hacer este recorrido y la propuesta de esa instalación. A veces, me lanzaron ciertos comentarios como “muy buena idea de poner ruedas, así no rasca el suelo” dice un abuelo medio drogado, “Si es un corcho de verdad, pesaría mucho, deberías enrollarlo para ponerlo en el carrito” aconsejó una panadera local. Pero la mayoría de las interrupciones que recibí son ingratos, “Deja el corcho este, es mío” en el caso más desagradecida, ¿Que hace esta chinita aquí, pasando la bicicleta todos los días?”. Siendo una extranjera que invade aquello territorio, se supone que mi incesante búsqueda de los muebles desechados en este barrio también ha sido una molestia para los cambalaches.

Interacción de los visitantes.

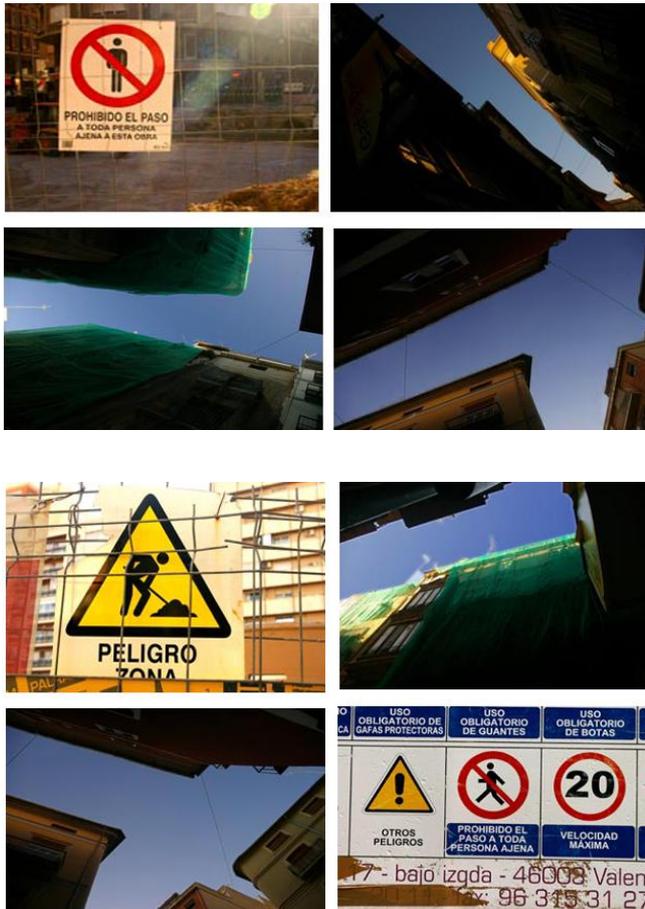
La afluencia de visita de “LA CASA DE YIJU” fue organizada en el día 10 de Mayo, vinieron muchos participantes, tanto los compañeros de Máster de producción artística en la Universidad de Politécnica Valencia, como los habitantes locales, quienes cuestionaban y les intrigaban el proyecto. Para llegar a una conclusión del resultado de la intervención, diría que la intervención de los niños del barrio fue lo más positivo y es lo que me llama más la atención en esta intervención, se convirtieron desde interruptores molestos hasta ayudantes amistosos, Muchos de ellos participaron de manera voluntaria todo el día, desde que ocupé ese descampado, hasta la merienda que proponemos para crear un tiempo de conversar y relajar, y fin de acción. La asistencia de los niños del barrio ha sido un apoyo fundamental, sobre todo, una disputa chistosa incesante, me recuerdo el juego de niños que jugaba cuando era pequeña. Para ellos, este acontecimiento fue un lugar donde disponían de abundantes materiales para improvisar juegos, disfrazarse a ser vigilantes, diseñadores para construir y jugar. Al final, decidí dejar que los participantes y el juego mismo llevaran a cabo esta acción.

4. HACER VOLAR UN COMETA EN LAS CALLEJUELAS DEL BARRIO DEL CARMEN

4.1. Resumen del presente proyecto

Este proyecto se realiza especialmente para los habitantes que viven en el Barrio del Carmen.

Hacer volar la cometa es un proyecto realizado en los espacios que estuvieron en obras pero por ciertas razones políticas y económicas están parados por mucho tiempo, como es el caso de la Patacona y el Barrio de El Carme, son espacios que están cerrados por las alambradas y pasos. Me ha motivado la situación en el centro histórico de la ciudad de Valencia, ya que al entrar en las callejuelas, era como si entrara en un laberinto, rodeado de edificios en desuso y deteriorados. (Img.37., 38.)



Img.38.,39. Lo que me ha motivado el entorno ambiental de centro histórico de la ciudad de Valencia

¿Este no es un barrio de viviendas situadas en la zona histórica de Valencia donde los habitantes pasen y donde el gobierno debería haber puesto más interés?

Al entrar en las callejuelas del Barrio del Carmen, empezamos a desorientarnos, veremos un trozo del cielo metido entre los edificios de ladrillos con cuatro plantas en ambos lados y medio abandonados, unos carteles medio colgados en las paredes dicen “peligroso”, “entrada prohibida a personas no autorizadas”. Si viviera al lado, me molestaría mucho ver que esos espacios se hacen descampados por efectos humanos y una vez que se paran las obras, esos espacios se quedarán allí como si fueran espacios de nadie. Por eso, presento el proyecto de hacer volar cometas en las callejuelas de El Carmen, usando papeles de señales “atención, aquí hacen obras” y cintas que dicen “policía”, “no pasar”. Las cometas son como una manera de desafiar la autoridad y denunciar la injusticia en voz alta. Hacer volar la cometa entre las callejuelas es un susurro de que queremos la libertad, pero no señales de construcción.

Este proyecto se enlaza con el proyecto anterior de poner las ruedas en los muebles, son experimentos sociales y experimentos filosóficos. Intento diseñar un acontecimiento con los objetos propios de esos barrios. El papel del artista es como un actor que fuerza ciertos acontecimientos, ocupando y actuando en su territorio en un espacio temporal y luego deja actuar al público. Lo principal es que esos trabajos crean interrogantes sin repuestas, después de las acciones, lo que quedan son imágenes simbólicas de una posibilidad, como las imágenes que pueden correr de boca en boca entre los habitantes para llevar acabo. Fue la propuesta de esos trabajos que siga vive en los entornos.

Por otro lado, la industria inmobiliaria de las nuevas ciudades, como un beneficio final para las grandes empresas. En los intereses *urbanísticos*

*empresariales*³² uno se ve que el aumento de inversiones en equipamientos de ocio deja a la ciudad de Valencia como un modelo de “ciudades emprendedoras”, la construcción de infraestructura para negocios, ferias, congresos prevalece por encima de los proyectos de restauración de sus numerosos recursos histórico-artísticos. El ajardinamiento del antiguo cauce del río Turia, el soterramiento de vías de RENFE y la construcción del Parque Central con el desplazamiento de las playas de estacionamiento de RENFE, prevalecen sobre los proyectos de mejora del entorno vivo de los habitantes, tales como la accesibilidad de aparcamientos, protección de la huerta circundante y la renovación de centro social para cada área.

Todo eso ayuda a que la imagen de “Marca Valencia” tome como principal exponente de la ciudad a un megaproyecto *lúdico-ocio-cultural*³³ pero también que se expande fuera de sus límites. Es evidente que la ciudad de Valencia ha optado claramente por crear la marca cultural a través de equipamiento y eventos, tales como América Cup y la Formula 1, que apuestan por la moda de esta ciudad y aceleran los proyectos ya existentes (Balcón al mar, ampliación del puerto, parque central, etc.). Cuando uno ve que el Gobierno valenciano subió el presupuesto para la construcción de infraestructuras de ocio y lúdicas, la restauración de establecer la estructura de centros históricos, y las expansión de la industria inmobiliaria, etc., no cabe duda de que los proyectos urbanísticos para la Promoción turística han sido más importantes que los útiles para los habitantes. Al saber que son procesos para hacer la ciudad de Valencia ser una ciudad global, los habitantes se sienten satisfechos por ser consumidores y usuarios ante la

³² Véase: CARRASCO, S., RAUSELL, P., IV Congreso internacional de cultura y desarrollo, *Turismo, cultura y competitividad urbana: el caso de la ciudad de Valencia. La cultura y su interacción con el turismo. El papel de Patrimonio*. [en línea], . La Habana 6-9 de junio de 2005. (Fecha consultada: 24 del julio, 2009). disponible en la página: uv.es.

³³ OBIOL MENERO, Emilio M., Marca turísticas y territorio. Un análisis geográfico del turismo valenciano. En, *Cuadernos de Turismo*, 2002, Universidad de Murcia, No. 9, pp. 85-101.

práctica controlada diaria de la última versión de “city marketing”³⁴.

4.2. Observación topográfica del Barrio del Carmen:

Tomamos las transformaciones de París³⁵ como el primer modelo de realizar una serie de modernizaciones vividas, la reglamentación de las vías, la alineación de los edificios y normas para fachadas como la repuesta del aumento de población en la ciudad durante el año 1852 y 1870. La jerarquía social que tuvo lugar en la convivencia en pisos y el desequilibrio de la composición de distritos que se dividen por el estatus social, los barrios burgueses, barrios bajos y los que se dedican a actividades industriales, una planificación urbana ha ofrecido un nuevo modelo para el entorno vivo de los residentes. Cuando uno camina por la ciudad de Valencia desde el centro histórico hacia afuera del río Turia como explotación de la urbanización, que se plantea por la influencia de la modernización de las ciudades. Las construcciones, calles, se quedan como huellas de un patrón renovado cosmopolitano, rascacielos para ser despachos, marcar su territorio a periferias por la adopción de políticas públicas que fomentan el crecimiento y desarrollo turístico.

En esa comparación, la imagen que representa una ciudad es como el producto de la invención de seres humanos en sus entornos vivos. La transformación de París ha sido dirigida por una ideología que se atribuye a las normas y la transformación de la ciudad de Valencia, que es un proceso paralelo a todo el proceso de transformación mundial de las ciudades, se

³⁴ “En la época que gobierna el PSPV-PSOE, se sostiene la necesidad de proteger al huerto circundante, el patrimonio histórico y hacer habitable la ciudad. Sin embargo, se hace todo lo posible para conseguir todo lo contrario. Como ejemplo valga señalar la construcción de 5 puentes nuevos sobre el antiguo cauce del río, la construcción de innumerables túneles en los márgenes del río, la ampliación de vías para el tráfico privado, restringiendo a la vez las vías para el transporte público, accesos directos al Puerto de Valencia exclusivos para mercancías, la proliferación de grandes superficies comerciales en los bordes de la ciudad.”
CHORNET, A., NOVA, S. Valencia: Opciones, desorden y modernidad, o la ciudad que se devora a sí misma. En, *Revista electrónica de geografía y ciencias sociales*, 1 de Septiembre de 1999, Universidad de Barcelona, No.47.

³⁵ Terdiman, R., *Present past: modernity and the memory crisis*, New York: Univ. Cornell Press, 1993.

orienta a un ocio elitista. Teniendo en cuenta de que las ciudades se han ido transformando por una parte, por una atracción de las personas, y por la otra, en un hábitat social de convivencia.

Si centramos específicamente en el caso del plan de rehabilitación del casco antiguo realizado a partir del año 1992, (Plan Riva)³⁶ que fue un plan para la recuperación de la zona histórica de la ciudad de Valencia, tuvo un objetivo de rehabilitar el centro de la ciudad y restaurar las apariencias de los edificios y las funciones de servicios básicos. “El RIVA muestra la eficacia de una intervención pública potente y con marcado acento social para invertir el proceso de degradación”. Sin embargo, hasta la media etapa, surgieron nuevos intereses en la construcción de zonas comerciales, desde entonces, el plan ha sido rodeado por las competencias de todo tipo de disciplina urbanística.

En vez de decir que es un plan urbanístico de centro histórico, el Plan RIVA formó una parte del Plan General el año 1988, adjuntado en los nuevos Planes Especiales de Protección y Reforma Interior (PEPRIs) para la ciudad, lo cual explica también una actitud pasiva del Ayuntamiento para llevarse a cabo y la lentitud de su actuación en los espacios públicos. Por la escasa ejecución y por falta de una conciencia común entre la Generalitat Valenciana, el Ayuntamiento y las empresas suministradoras, fue difícil plantear una solución a las infraestructuras para el futuro. Además, la ejecución de los proyectos urbanos que dotan de servicios públicos solo se realizaron en los barrios que tienen la capacidad de mostrar una imagen positiva por la ayuda del Plan RIVA, que ha retrasado los barrios más marginales entre este mismo proyecto a causa de una discriminación de la distribución de subvenciones, como es el caso de Barrios Velluters, el barrio más pobre en el centro de Valencia.

³⁶ Oficina Riva-Ciutat Vella. *Plan Riva para Ciutat Vella, Valencia (España)*, [en línea], Conselleria de Obras Públicas, Urbanismo y Transportes. Generalitat Valenciana. (Gobierno regional), Fecha de referencia: 26-07-1998 [citado junio 21, 2009]. Disponible de Web: <http://habitat.aq.upm.es/bpes/onu98/bp435.en.html>.

Durante esos diez años, muchos promotores propietarios privados e intereses urbanísticos han intervenido en esta recuperación de zonas históricas, por una parte, ha causado la lentitud de la actuación en espacios públicos de zonas históricas, por otra parte, el efecto de la intervención de la inmobiliaria, como la subida del suelo y comercializar del centro de la ciudad, no obstante, nos desvían la propuesta de recuperar las zonas de viviendas. Hasta ahora, todavía existen edificios en el centro histórico que se han dejado deteriorar, y que están rodeados con alambradas y señales de prohibido entrar.

Durante los años 80, según una puesta muy fuerte por un centro del tipo social, cada área de Valencia tenía un centro de convivencia para mejorar la calidad de vida de los barrios, en cierto momento, en los años 90, se ha situado Valencia en los circuitos turísticos, han creado parques temáticos, la Ciudad de las Artes y de las Ciencias, la Copa de América y la Formula Uno, apoyada por una abaratamiento de vuelos, metiendo al aeropuerto de Valencia dentro de los circuitos turísticos. Ahora Valencia está bien conectada a otros países de Europa, La presión de grandes constructoras que piden al ayuntamiento de Valencia genere nuevos suelos para construir, que apueste por el ocio, por una ciudad destinada al turismo, todas esas presiones, han hecho que el ayuntamiento no diseñe el político público preactivo, sino la política pública del presidente que de satisfacción a los interés del presidente, que son los que quieren convertir la ciudad en una ciudad de ocio. Pero esta apuesta por ese gran acontecimiento por circuitos turístico va en perjuicio del entorno cívico anterior. Como es el caso del Carmen, que se ha convertido a un lugar para consumir y divertirse.

Una investigación breve del sector inmobiliario español y su propuesta escondida.

“Se puede establecer dos hitos que marcan el arranque del proceso, uno es la promulgación de la Ley de Mercado Hipotecario que formó parte de los Pactos de la Moncloa y el segundo, la promulgación del Decreto Boyer (Real Decreto-Ley 2/1985). Fueron dos leyes que sentaron las bases para que las hipotecas se pudieran convertir en un negocio apetitoso para las entidades financieras³⁷”. Aparte de la manipulación inmobiliaria que adapta los pisos vacíos al mercado de alquiler y convierte un bien de primera necesidad en un bien de mercado. Tal medida capitaliza el patrimonio urbanístico y paisajístico para atraer al capital internacional. Como se esperaba, crece la venta de suelo y edificios en los centros de la ciudad, la conversión de las ciudades en centros de servicios y ocios y las restauraciones de centros históricos o nuevas construcciones hacia centros comerciales. Esa medida forma parte del propósito de desplazar a los pobres de los barrios céntricos y de igual forma, presiona a las clases populares para trabajar cada día más para poder disponer de una cosa tan básica como una vivienda en su barrio.

Una ciudad que promociona su turismo como Valencia, mostrando el impacto de la subida del precio inmobiliario en el centro, la restauración de su centro histórico está en proceso porque contiene la historia de Valencia, calculando que mejor restaurar que construir nuevos edificios.

En los últimos años ha habido muchas quejas sobre el retraso en el plan de la muralla islámica, fomentado el acoso inmobiliario en el barrio del Carmen. Según el periódico Levante día 19 del abril, 2008:

“El portavoz vecinal aseguró que la especulación en El Carmen -un barrio que desde los años 70 ha perdido al 50% de la población- «es brutal». En tres años se han comprado más de 20

³⁷ MONCLÚS, J., *El cielo está enladrillado*, , Barcelona, Bellaterra, Navas de Tolosa, 2006.

edificios en la zona comprendida entre Serranos y la calle Baja. «Estas fincas no se rehabilitan -aseguró Montesinos- sino que las utilizan las inmobiliarias para especular y se compran y se venden continuamente». Los presupuestos de la Generalitat de 2006 prevén una inversión de 400.000 euros para el plan de la muralla, cuyo coste total asciende a 5,1 millones. Esta cantidad, dijo Montesinos, «sólo dará para las expropiaciones de los espacios públicos». Los afectados confían en que el plan se apruebe pronto para que al menos los vecinos puedan empezar a rehabilitar sus viviendas.³⁸

Mi interés es descubrir las causas y efectos escondidos en la superficie de una ciudad en expansión como Valencia para no convertirme en víctima del gran sistema de consumo y normas. Las ciudades globales siguen el mismo patrón de la política cultural, la transformación de la ciudad dentro del capitalismo convierte recursos físicos en mercancía y transforma recursos culturales en experiencia personal y entretenimiento de pagos. Sin embargo, resulta preocupante que las prácticas mencionadas para hacer la ciudad de Valencia un espectáculo global pueden tener ciertos riesgos por no saber cuando acabará su fortuna de disfrutar del “efecto inauguración” y la escasez de las aportaciones de las élites pensantes,

Lo mencionado es una presentación de la topología de zonas históricas en la ciudad, que me ha motivado para realizar este proyecto. La realización de este trabajo es una manera personal de desafiar la autoridad y denunciar la injusticia en voz alta. Así, se construye una manera de expresar la presión y el deseo para decir que queremos libertad y auto-gestión.

³⁸ Véase: <http://www.el-refugioesjo.net/mobbing-inmobiliario/pintor-peiro.htm>. consulta fecha: 31 de abril de 2009.

4.3. DESARROLLO CONCEPTUAL: REALIZAR EL JUEGO EN LA CIUDAD

Crear juego es como crear una puerta que tiene sus propias reglas, lo más importante, a través de la colaboración de los participantes en un juego, uno se siente capaz de poner nuevos símbolos, conjuntando los irracionales antes que los normales. El juego consiste en actividades libres que tienen sus propios espacios y tiempos aislados de lo cotidiano. Aprovechando su sentido de alegría y satisfacción, proporcionan un grupo numeroso de acciones humanas que no requieren un trabajo arduo. En mi trabajo artístico, el juego funciona en sí mismo y se adapta a cualquier situación. Es una puerta donde los participantes intervienen e interactúan con los lugares, donde los elementos que componen un juego crean sus propias reglas ante un sistema social.

“Clausewitz compara igualmente la astucia o ardid con el chiste: 'Así como el chiste es una prestidigitación relativa a ideas y concepciones, la astucia es una prestidigitación relativa a unos actos'³⁹. Es sugerir el modo con el cual la táctica, prestidigitación en efecto, se introduce por sorpresa dentro de un orden....Freud combina los elementos audazmente cercanos para insinuar el rasgo de otra cosa en el lenguaje de un lugar y para impresionar al destinatario. Rayas, brillos cascaduras y hallazgos en la cuadrícula de un sistema, las maneras de hacer de los consumidores son lo equivalentes prácticos de los chistes.”⁴⁰

En el contexto del Homo ludens, J. Huizinga indica una relación no absoluta entre la risa, cómica, no serio y el juego, pues es verdad que lo cómico tiene su contenido intelectual en el juego, que provoca risa. “ Todas las expresiones del grupo conceptual, cuya conexión sólo vagamente se

³⁹ Idea extraída del texto escrito por VON CLAUSEWITZ, *De la guerra*, París, Minuit, 1955, p.212. En, DE CERTEAU, *La invención de lo cotidiano*, 2007. p44

⁴⁰ DE CERTEAU, *op. cit.*, p.44

captan, y al que pertenecen las del juego, risa, diversión, broma, lo cómico y lo necio, tienen de común el carácter inmediato, no derivable, del concepto y carácter que adscribimos al juego”⁴¹. Entonces, la realización del juego mediante la representación lleva todos los disfraces, lo cómico y la risa. Se considera que es una acción sagrada, Se juega en sí, con toda la alegría, en un tiempo instantáneo. En sí, es el proceso de llegar a lo cómico y al mito.

En ese argumento tan ideal, creemos que el juego se puede crecer con el ardid y rehuir las reglas de la realidad con “dar una buena pasada” en la ocasión durante un tiempo temporal. Mientras que las reglas y limitaciones que proponen cada juego crearán líneas invisibles que dividen los peatones y habitantes en participantes y espectadores.

En un ejemplo conocido, como lo que pasa en una actividad del día Halloween (cercano a éste), “triqui-triqui” (*trick-or-treating* en inglés), nos puede ofrecer las intervenciones que surge desde cada individuo en un espacio conjunto. Los niños recorren las casas de su vecindario disfrazados de monstruo, pidiendo dulces con la frase: « ¿truco o trato?». El *truco* es una amenaza de broma a los caseros en el caso de que no se proporcionen golosinas. La estrategia que aplica este juego es hacer que practicar el truco y amenazar a los no participantes como una actividad adecuada y legal en un tiempo determinado.

Por otro lado, los usuarios que aplican este truco como estrategia en un juego, en vez de observarse a sí mismo, que su comportamiento es diferente del habitual, observan los factores externos, los cambios de espacios sociales, colaboran con los servicios públicos y sus compañeros en el mismo juego.

El texto de Colin F. Camerer, “progreso en la teoría de juegos habituales”

⁴¹ HUIZINGA, J., *op. cit.*, p.16.

(progress in behavioral game theory)⁴² ha ofrecido el material teórico en aspectos de presentar el juego como la estrategia de la manipulación social. Adaptar los elementos para crear una situación estratégica, deducir la reacción de los outsiders. Dominancia interactiva es la estrategia principal del juego, significa que todos los jugadores someten sus estrategias a un juego dependiendo de la reacción que producen los otros, de este aspecto, se crearía su propia operación después de que el primer modelo desaparezca. Lo ideal sería que el juego no dependa de ninguna base influyente y extraería el resultado de la intervención de todos los participantes. La idea básica de la inducción hacia atrás y perfecta en subjuegos consiste en llegar a un equilibrio en que cada jugador usa la mejor respuesta a las estrategias de los otros jugadores, inventa posibles subjuegos y deduce qué podrían haber sido las posibles reacciones de los otros jugadores, así practicando cómo puede crear una base sustentable al principio del juego⁴³. La astucia como el modo de hacer, se puede adaptar en campos sociales, educativos, comerciales, económicos, etc. La colaboración de los participantes incluso cambiar sus apropiaciones en una forma instintiva para comunicar mejor.

Al asociar mi trabajo a los criterios que lleva el juego, la astucia como la táctica que relaciona el juego con los espectadores, intentamos presentar nuestra propuesta en un espacio público, que lleva a cabo con la representación de las artes plásticas. Intenta de alguna manera, en vez de exponerlo en los lugares de instituto, buscamos la forma en que la pieza puede tener un contacto directo con los espectadores. En correspondencia a esa propuesta, comentamos aquí “Billboard Art” con la obra de Les Levine⁴⁴. (Img. 40.- 41.) El artista juega en el contexto de la realidad

⁴² CAMERER, C.F., Progress in Behavioral Gam, *Journal of Economic Perspectives*—otoño, 1997, vol. 11, no. 4, pp. 167 – 188

⁴³ op-cit. pp.175-180.

⁴⁴ Uno de los promotores de *Billboard Art*, Les Levine elige los lugares más adecuados en las calles para colgar su arte y subvertir al público. Aparte las táctica que el artista persigue, el lenguaje publicitario como el de la

conformando un lenguaje publicitario, con la idea de recurrir a la pegada pública de carteles para visibilizar asuntos sociales y dar la conciencia social al público. Según el artista, “la cartelera es el espacio de la publicidad, las considero como partes de los medios de comunicación, entonces, para mí, eso significa que si publica algo en la cartelera, significaría que quieres anunciar algo.”⁴⁵

El artista en este caso, mantiene su ambición de hacer accesible su arte. Para el artista, esta accesibilidad, al igual que lo las publicidades que difunden a los potenciales, se expone en espacios accesibles, los equipamientos urbanos por ejemplo, que pueden hacer que nuestro trabajo artístico, tanto del idealismo como del realismo, vuelvan a indagar en una realidad. Así como otros esfuerzos de catálogos, exposiciones y guías, tablón de anuncio, que pretenden establecer una buena difusión del arte público.

propaganda, el impacto que genera la imagen, la confrontación de la imagen y las palabras, nos interesa más la motivación con que hace que Les Levine puso su trayectoria experimental en la forma de las carteleras en la ciudad. (como la contestación del asunto de Bandera de Irlanda del Norte.)

⁴⁵ La conversación entre Les Levine and decaen Mc. Gonagle ICA London, Publicado con motivo de la exposición itinerante que tuvo lugar en The ICA Galleries, en septiembre- octubre de 1985 y en Dublín en 1986. LEVINE, Les. Blame God : Billboard Projects, London : ICA, 1985, p.42.



Img. 40. Starve God and execute God, Billboards Elephant & Castle, London, 1985

Img. 41. Attack God and Torture God, Billboards Camden Town, London, 1985

Img. 42. Imagen original de lugares donde el artista pega las carteleras.

Artistic licence over Ulster starts storm

By Mike McNay

THE CURRENT issue of the London listings magazine Time Out allots the work of Les Levine to its art exhibitions columns rather than agitprop. This could be a misjudgment, given the reaction yesterday of two bill-posting companies when they realised that they had contracted to plaster 18 hoardings in Chalk Farm and the Elephant and Castle with artworks based on the civil strife in Northern Ireland.

London and Provincial and Marden Posters started putting up the artworks on Wednesday but had stopped by yesterday, and even began covering up some of the hoardings.

After seeing the pictures of dehumanised soldiers and political protesters, combined with bold injunctions incapable of fulfilment, such as Kill God, Torture God and Starve God, Mr Jeffery Fowler, managing director of London and Provincial denounced them as "massive vandalism."

"Absolutely untrue," coun-

tered Mr Declan McGonagle, of the Institute of Contemporary Arts, which sponsors Mr Levine with the Artangel Trust, and lawyers were immediately briefed to fire off a threat of a High Court injunction.

As art lovers cracked a few bottles of wine at the private view of Mr Levine's simultaneous exhibition at the ICA the lawyers retired to a smoky upstairs room.

They emerged a couple of hours later with a compromise allowing the posters to reappear so long as the ICA and the Artangel Trust added a line to the posters implicitly accepting their responsibility for the work.

All this was a puzzle to Les Levine, a Californian conceptualist.

He does not, he says, take sides in the Northern Ireland dispute. He is simply against killing people, and he hopes his striking images will make people think. After London, Mr Levine plans to move on, unperturbed, with his posters to Derry and Dublin.

The Guardian 6.9.85

Pay and display



One of Levine's messages.

IT WAS touch and go yesterday but Les Levine's far-flung exhibition, Blame God, centred at the ICA and opening today, has been saved by a late compromise. Some 18 hoarding sites around London had been booked for a month to display his posters—principally, on a Northern Ireland theme.

No sooner had one of the hoarding companies put theirs up than they had second thoughts. They spoke of complaints and worries about vandalism and pasted two over again. The ICA and Levine, an American, found this odd. Far from taking sides the artist's point was that it was senseless to kill in the name of God.

Reason prevailed at a summit yesterday afternoon. The posters are reinstated but they will now carry an ICA sticker.

The Standard 6.9.85

Img. 43. The guardian 6.9.85

Dice el artista que no intenta mostrar una opinión personal en el tema del asunto político de Irlanda de norte, sino que espera hacer pensar a la gente mediante publicar las imágenes de violencia.

Img. 44. the Standard. 6.9.85

por las quejas y la protestación de los habitantes, el artista Les Levine y ICA, London tuvieron que retirar los carteleros desde unos 18 lugares que ellos habían solicitado para esta exposición anteriormente.

4.4. MEMORIA: DESCRIPCIÓN TÉCNICA Y TECNOLÓGICA DEL PROYECTO.

Esta práctica del juego tiene un sentido sarcástico. Propongo el juego de hacer volar la cometas en Pascua, aprovechando que es festivo y que muchos valencianos vuelan cometas en la playa, vuelo la mía en los descampados del centro, usando los materiales inservible para los habitantes en su vivienda, las cintas que marcan señales de policía, las señales de normas en donde hacen obras, demasiadas construcciones y demasiadas espacios descampados, pequeñas avenidas laberínticas, etc.

Entonces, el proceso de realización técnica es muy patente, que es: coger las señales, hacer la cometa con las señales, hacer volar las señales. Este proceso al principio enfrentó dos dificultades: los callejones en la ciudad están encerrados por edificios, por eso, no hay viento. ¿Cómo hacer una cometa que vuele sin viento? fue el primer problema que tuve que solucionar.

Adapté el modo de construir una cometa ligera a partir de esta web: «http://www.horvath.ch/ninja/the_urban_ninja.html» para hacer una cometa que vuela sin viento. “Esta cometa se diseña para los vuelos activos con la más apacible de las brisas o sin ningún viento en zonas urbanas confinadas como estacionamientos, patios, parques e interiores.”⁴⁶

Por la limitación de las materiales que tuve que usar para elaborar la filosofía de este proyecto, presento mi versión “ninja urbano”:

La construcción de la cometa tiene 3 partes, la construcción de la estructura, la preparación de los paneles y al final, las líneas.

La estructura:

- 1 tubo de la espina dorsal de caña de longitud 995mm y 3mm de ancho.
- 2 tubo delantero de borde de caña de longitud 565mm y 3mm de ancho.
- 1 tubo esparcidor de borde de caña de longitud 800mm y 3mm de ancho

⁴⁶ Véase: http://www.horvath.ch/ninja/the_urban_ninja.html, Fecha consultada: 25, mayo, 2009.

que mantiene vertical con línea Z 130mm.

Dibujos constructivos (fig.1.-4.)

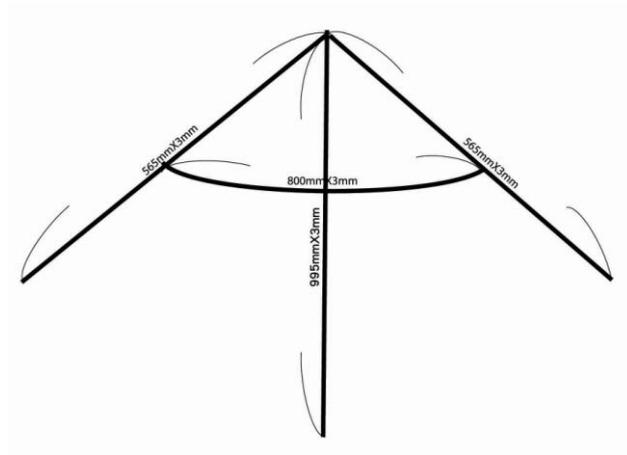


fig.1.la estructura de la cometa

Los paneles:

Pegar las cintas de “POLICIA”, “NO ENTRAR” como paneles de la cometa. Cortarlos en la forma que el dibujo se muestre y pegarlos en la estructura con la cinta plástica.



fig.2.la estructura de la cometa

Las líneas:

La delantera

Línea de líder: 720mm

Frenillo: 600mm

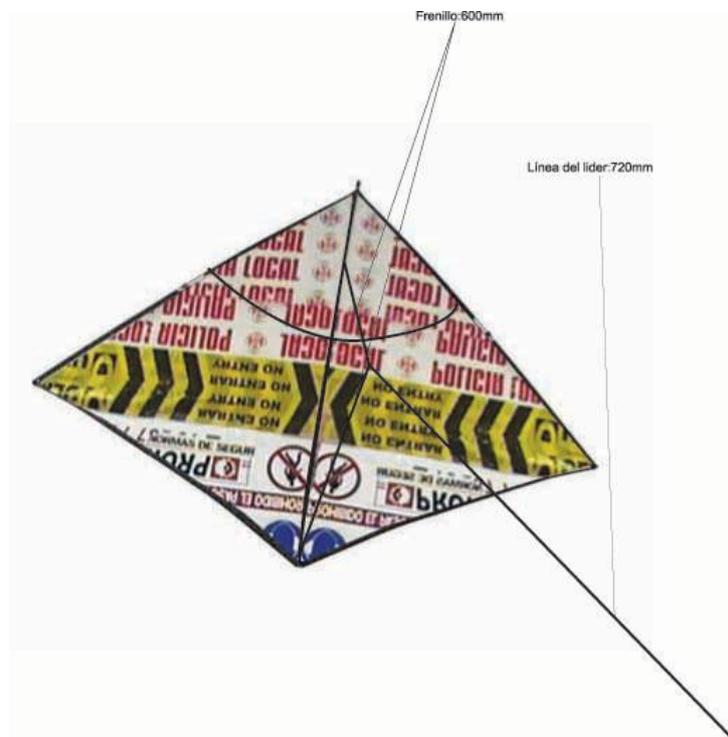


fig.3. la estructura de la cometa (la frente)

La espalda-
Línea X: 820mm.

Línea Y: 720mm.

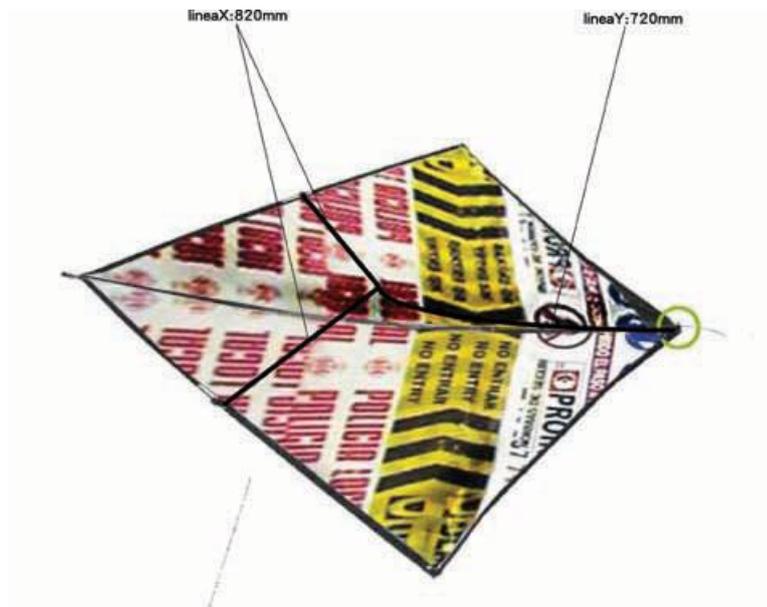


fig.4. la estructura de la cometa, la espalda

Dependiendo de la velocidad del viento cuando uno vuela, cada jugador va

añadiendo las colas los ángulos cuadrados de la cometa para mantener el peso y equivalencia cuando vuela.

Este proyecto tiene la peculiaridad de aprovechar el máximo los aspectos externos, tanto el ambiente de volar cometas en la playa en Valencia en Pascua, como la topografía en las zonas en construcciones, los dispositivos de protección contra caídas, vallas, pasajeros y, adaptarlos como escenas naturales del juego y que forman parte de este juego deportivo en la ciudad. Entonces, La calle de Eixarchs y la Calle Belluga que está en la obra parecen perfectos para este propósito.

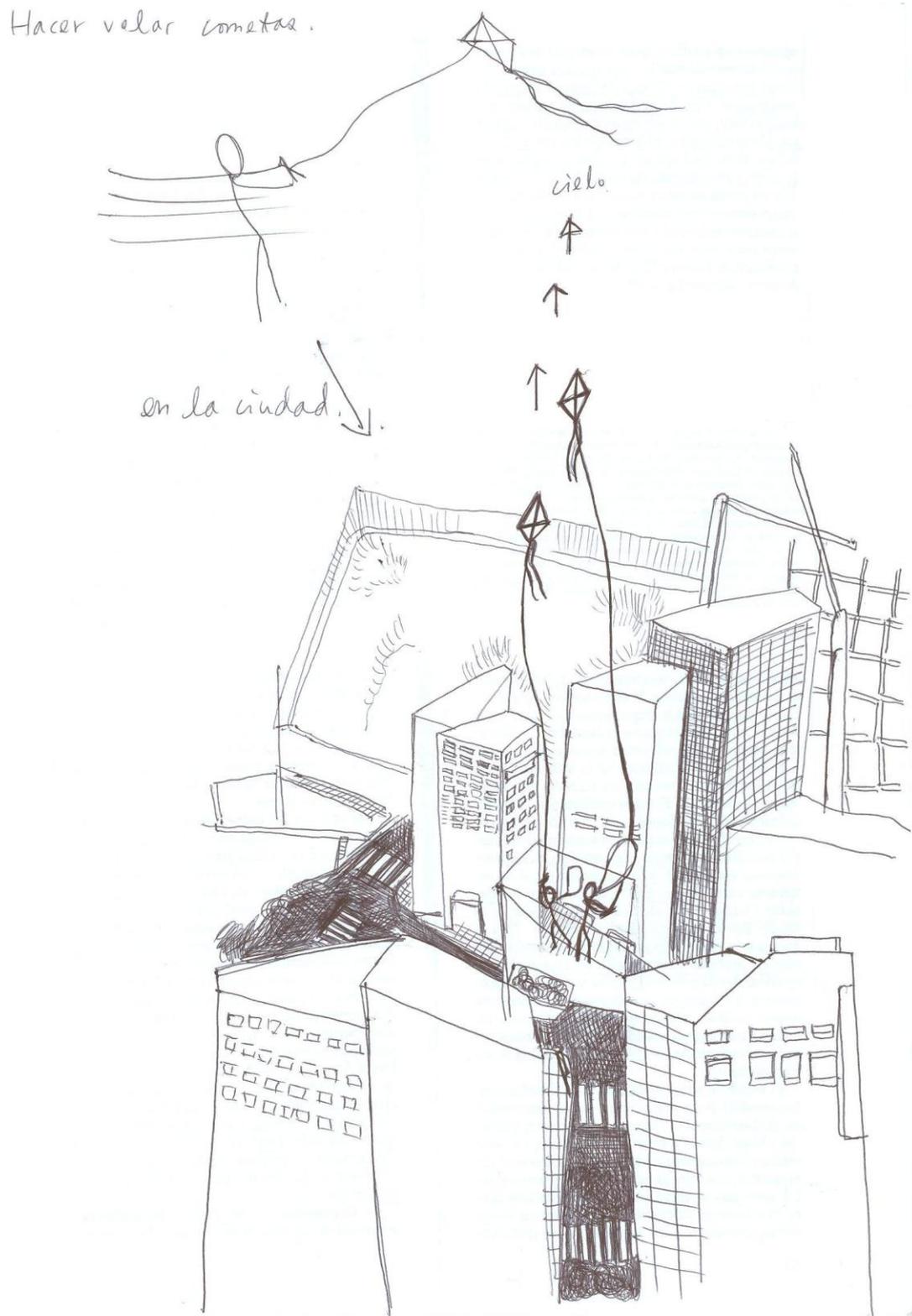
Ambas fueron zonas de paso que están llenas de obstáculos y huecos de obras en construcción. Por lo tanto, aproveché los aspectos físicos temporales, las barandas, los dispositivos de protección contra caídas en esa zona como si fueran las dificultades topográficas naturales que forman parte de mi performance, una carrera de volar la cometa entre obstáculos.

Mi experiencia de hacer volar cometas al principio fue difícil, porque los edificios y las calles me limitan ir y correr en contra del viento, hasta que vuelan hacía el cielo y cada vez más alto, se queda quieta por el amplio espacio encima de los edificios y viento. Fue un momento que uno puede quedarse en el mismo lugar sin preocuparse por la limitación de las calles estrechas ni las estructuras abarrotadas de los barrios.

Para terminar esta acción, colgué las cometas (la rebelión de su función original de ser una señal) al lado de las señales de construcción en una barandilla de hierro afuera de donde realicé mi juego.

Esa misma composición como la de “Billboard art” *que hemos mencionado*, lo cual ha sido una ventaja como un acceso directo para el artista. Sacando el arte a las calles y de los museos y de las galerías, bajo el concepto que el arte es más que unas ideas, transmiten el pensamiento y la acción, y no solo una estética realizada en espacios “semi-sagrados” y cerrados. Se

considera en aquellos momentos los objetos puestos en su lugar de origen, entre las barandillas, que ya han sido transformados por su participación en esa acontecimiento, sirven de ocasión como si fuese un medio de publicidad para anunciarse, burlándose de los espacios de obras con un tono sarcástico. En ese momento, los objetos sirven para atraer un tipo de clientes, pasajeros, obreros y habitantes.



Img.45. Dibujos constructivos.





Img.46.-52. Realización de la obra

5. LOS ESPACIOS DE RELACIÓN SOCIAL Y FÍSICA COMO FUENTES PARA HACER TRAVESURAS

5.1. Hacer en la vía de tranvía una carrera de atletismo

5.1.1. Resumen del presente proyecto

Destinatario/s

Este proyecto surge con el objeto de cuestionar el uso del espacio público mediante el análisis de varias experiencias de los servicios públicos, y a través de las reacciones de la gente, formular una reflexión sobre el uso de los espacios públicos y las limitaciones que imponen las normas de uso de tales espacios.

Las motivaciones

Este proyecto surge desde mi observación de las prácticas cotidianas de los pasajeros en el tranvía de Valencia. El tranvía es un medio de transporte al aire libre (no subterráneo) en Valencia, los pasajeros tienen que comprar el billete del metro en máquinas ubicadas en la propia parada. Las paradas están al aire libre y el hecho de pagar o no está dependiendo de la conciencia de cada persona. No hay vigilantes ni cámaras que documenten quienes han cumplido las reglas, quienes no. Todo el servicio funciona con auto-gestión, a veces pasan los guardias para controlar a los polizones. Entonces, por mi observación en cómo reaccionan los pasajeros ante este servicio público, las reacciones de los usuarios ante las normas a las que tienen que ajustarse, se concluye que son varios fenómenos para que uno llegue a un equilibrio entre la estrategia propia y un entorno público: Polizones en la hora punta, los pasajeros que viajan con bicicletas, grupos de estudiantes que se cuelgan atrás del tren como una competición de deporte en la hora de salir de las clases....

“¿Cómo la gente decide su acción cuando la “autoridad” no está presente?”

Según mi experiencia personal, cuando vi las distintas conductas espontáneas que hace cada pasajero por su propio bien ante un registro público, voy planteando mi propia estrategia considerando las posibles dificultades que podría tener en otra situación similar. ¿Puedo decir que el espacio de la parada es un espacio para la interacción entre los participantes e interesados?

Breve resumen curricular en relación al desarrollo del proyecto.

La idea: Correr junto al tranvía como si fuera una competición atlética, siendo la pista de las vías del tranvía. Me puse en posición de salida como en una carrera, esperé que todos los pasajeros entraran en el vagón para que se cierre la puerta. “Preparados, listos, ya!” Cuando el semáforo se puso verde, corrí con todas mis fuerzas. Salimos los dos a la vez. Los primeros metros iba ganando yo, pero muy pronto el tren ganó velocidad y me adelantó. La meta la había puesto a unos 300 metros más lejos. De pronto, un semáforo en rojo hizo parar al tren. Yo, en cambio, no tenía porqué detenerme, y así, pude ganar la carrera.

Realización: Esta actuación dura 30 minutos y está realizada en la línea 4 de la vía del tranvía, desde la parada Benimaclet hasta la parada Vicent Zaragoza, el día 26 de Febrero, 2009. A través de esta acción espontánea, muestro una actitud personal y una manera de cuestionar la idea de que “las reglas deben de ser seguidas” mediante una subversión de las prácticas ordinarias.

La finalidad de este performance no era solo provocar a una reflexión al público, sino también conseguir diversión personal en una actividad espontánea.

Aclaración:

La aplicación de juegos para asociar y provocar una interacción corporal en un espacio público, crea un campo de juego a través de nuevas reglas puestas en un espacio existente como lo mencionaban a la hora de diseñar parques y lugares de recreo, es diferente de lo que plantean Michel de Certeau o Huizinga ya que confinan un juego de azar, uno se comporta sin limitación de reglas, sin necesidad de hacer decisión en un discurso. Ambos planteamientos han sido estrategias a la hora de abrir un discurso sobre interacción entre comportamiento humano y su entorno.



Img.53. Imágenes de la ubicación donde realicé la acción.

Documentación de imágenes

img. 54.-62. realización de la obra

5.2. NEIGHBORHOOD CAFÉ

5.2.1. Resumen del presente proyecto.

Ficha técnica

Título original: Sociedad Café

Subtítulo: para iniciar una red social de amigos no hay que tener un objetivo.

Lugar de realización: el tablón de anuncio de la biblioteca municipal de Valencia.

Fecha de realización: 4, septiembre/ 11, septiembre.

Duración: Indefinida.

Tiempo de preparación: Lugares escogidos el día 31 de agosto

Participación: Público interesado.

ASPECTOS DESCRIPTIVOS

Guión: En el guión se refleja las personas que participan, el tiempo, y lugares que la artista selecciona para realizar este happening.

Descripción:

La artista pega la carta de invitación en el tablón de anuncio en la biblioteca de municipal para invitar a cualquier persona que les interesa tomar un café con ella. En la carta, la artista indica su intención, lugar y el tiempo donde va a realizar ese encuentro. En el horario determinado, el artista llega a esa ubicación para esperar a cualquier interesado,...

Estructura: La estructura del happening: "Sociedad Café" sigue la formula de una cita. La artista plantea una actividad, tomar café, en un lugar y un tiempo determinado, y un público invitado para hacer esta acción.

IDEAS ARTÍSTICAS ORIGINADAS

Podemos enumerar las siguientes

1. Nuestro objetivo es acercar a la gente. La idea del proyecto es conocer un poco a la persona, compartir conversaciones. El entorno ambiental de la biblioteca municipal de Valencia me ha motivado hacer este proyecto experimental, ya que cada día se junta una gran diversidad de personas de diferentes etnias, culturas, edades y vocaciones. La accesibilidad y la comodidad que ofrece este servicio ha convertido este barrio en un lugar atractivo para cualquier persona, especialmente por una gran cantidad de cafeterías que hay al lado, que ayudan a construir las ocasiones para generar nuevas cohesiones en el vecindario.
2. Es un objetivo del título de este proyecto, “City as a playground”, La práctica de este juego consiste en provocar las reacciones espontáneas de cualquier persona que vea el mensaje y mi respuesta improvisada.
3. Pensamiento actual sobre una “sociedad café”. La interacción entre usuarios y servicios y las adaptaciones personales han prevalecido en la utilización de un espacio informal.
4. Provocación de situaciones “antigramaticales”. Es una crítica para la función específica que lleva un tablón de anuncio en esa sociedad. ¿Por qué siempre hay que dejar un mensaje de intercambio de labor y dinero, vender piso, alquilar piso, buscar trabajo, etc.? ¿Por qué nadie ha pegado algo “light”, para transmitir el mensaje sin un motivo específico?
5. Lugar y acciones → producción de imágenes mentales → adquisición de conciencia → expectación → difusión oral y directa.

Motivación.

Como los mencionados, por un lado, nos ha motivado una diversidad cultural de persona que conjunta en ese local, por otro lado, como un fin objetivo para realizar un viaje, conocer la gente, acercarse a la gente de todo el tipo y compartir nuestra experiencia y construir una interacción social y relacional. Esa motivación la encontré en dos páginas para viajeros, couchsurfing.com y hospitalityclub.org, ambas tienen el fin del gusto por viajar y disfrutar conociendo gente de otras culturas a través de introducirse en una red de amistades.

A través de ese local, una biblioteca municipal en el centro de Valencia, que tiene el mismo perfil de un viaje de otro país, decidimos diseñar un juego titulado: “sociedad café”- para iniciar una red social de amigos no hay que tener un objetivo, aprovechando el tablón de anuncio que se sitúa al lado de la puerta.

Breve resumen curricular en relación al desarrollo del proyecto.

Esta actuación se realiza en una duración del tiempo indefinido y está realizada desde donde se sitúa el tablón de anuncios de la biblioteca municipal de Valencia hacia las plazas de alrededor y las cafeterías al lado, el día 4 y el día 9 de septiembre, A través de esta acción espontánea, mostraré una actitud personal orientada a la idea de “haciendo juegos en la ciudad” mediante la aplicación de la estrategia de hacer juegos para lograr una colaboración improvisada con un “público” invitado.

Realización. La primera.(Img.70)

El día 4 pegué la carta de invitación a las 2 de la tarde en el tablón de anuncio de la biblioteca, indica el lugar y el horario donde empieza la actividad.

Luego, siguiendo la formula de cumplir una cita normal, llegué a ese lugar ya preavisado.

Cuando llegué, fuera de la puerta había acumulada mucha gente, pero no todos venían a mi cita, sino a otras propias. Hasta que llegue a las nueve menos cuarto, decidí ir a preguntarles.

“Oye, ¿estás esperando a Alicia?” me dijo, que no.

“¿pero...eres Alicia?” me preguntaban.

Habían leído la carta y me explicaban que prefirieron no cumplir la cita porque según la narración de esta carta, parece que la plantea una señora soltera.

Acepté su recomendación: para la siguiente carta, tomé una fotografía con ellos y decidí preguntar a otra esperadora de citas.

La segunda persona a la que me acerqué estaba tomando el café sola, decidí acercarme a preguntarle si puedo tomar una café con ella y explicarle el proyecto que estaba realizando, la intención de tomar café con los desconocidos, aunque nadie aparezca.

Me preguntaba: ¿Eres Alicia?

Estaba en la biblioteca, y también había leído el cartel.

Me contaban cómo les parecía esta idea y cómo se imaginaba a la persona que escribía la carta, empezamos a charlar hasta un punto que me pareció que he llegado al objetivo que propuse.

Resultado: la estrategia de pegar un cartel en un tablón de anuncios es correcta, porque la gente lee, y recuerda el nombre. Pero debería añadir más descripción sobre el motivo y el planteamiento de este proyecto para

orientar la imaginación de los posibles participantes y provocar su interés de iniciar esta red social de amistad.

Desde entonces, empecé mi segunda intervención.

Realización. La segunda (Img.70-73)

El día 11 pegué la carta de invitación a las 9 de la mañana en el tablón de anuncios de la biblioteca, indicando el lugar y el horario donde empecé la actividad. Acepté lo que me había aconsejado la gente en la primera intervención, adjunté la motivación de hacer la actividad, y una breve presentación de mi proyecto para llamar el interés de la gente.

Después de todo eso, entré en la biblioteca hacía la zona de humanidades, ojeé los periódicos con los mayores tranquilamente como si fuera una rutina diaria. Al llegar a la hora de la cita, me salí de la puerta y esperé en el lugar ya preavisado en la carta para encontrar el personaje sorpresa para esta intervención.

No estaba segura que pasaría.

Al pasar 12:30, la hora de la cita, se me acercó un chico, él apreció que llegaba tarde, me preguntó si soy yiju y mostró su curiosidad. Mientras le explicaba el proyecto muy contenta ya que había atraído un buen protagonista para este proyecto, empezamos a charlar y luego, buscamos la cafetería para cumplir nuestro primer objetivo.

En esta edición, tres personas han participado en la charla; Juanvi, el personaje principal, Juan, el vigilante de biblioteca que también se apuntó por su curiosidad, porque me había conocido cuando tomé fotografías con trípode enfrente de un tablón de anuncios al preguntarme sobre el contenido de este “proyecto” y otro personaje sorpresa, un chico que hace encuestas a los fumadores de tabaco.

Juanvi y yo, hemos pasado por cuatro lugares, un centro social de extranjeros donde cogimos un café de máquina, para iniciar la charla, fuimos a tomarlo al césped fuera de la biblioteca, allí participó el vigilante de la biblioteca y luego apareció David el chico de las encuestas con el que Juanvi y yo fuimos a Internet café para mirar internet y tomar otro café y con David continuamos hacia el parque viveros, donde acabamos nuestra conversación porque se olvidó de que había dejado sus apuntes en la biblioteca y tuvo que volver a cogerlo.

Hemos conseguido dos objetivos que hemos puesto al principio de la acción, iniciar una red de amistad y conseguir una pura diversión. Para mí, la realización de este proyecto ha sido un disfrute al hacer una excursión con mucha sorpresa y diversión, por no saber que pasaría y eso... se relaciona con el margen del juego que hemos puesto al principio de la acción. Por su parte, el planteamiento de este proyecto les extraña, porque nunca habían pensado que le llamaría la curiosidad un papel de “buscar amigos”. El mensaje nos ha ofrecido en esa ocasión, una oportunidad de encontrar otra persona con ciertos caracteres en común, la curiosidad que causa y la simpatía de la personalidad del cartel. Lo que me llamó más la atención fue que nuestra acción y reacción se mantiene al hilo de la propuesta, “la carta de invitación” fue un buen tema para iniciar la charla, cambiamos de tema con una nueva proposición que tenía que darse, sus intereses, una excursión al parque, la relajación e intercambiar el correo.

Conclusión:

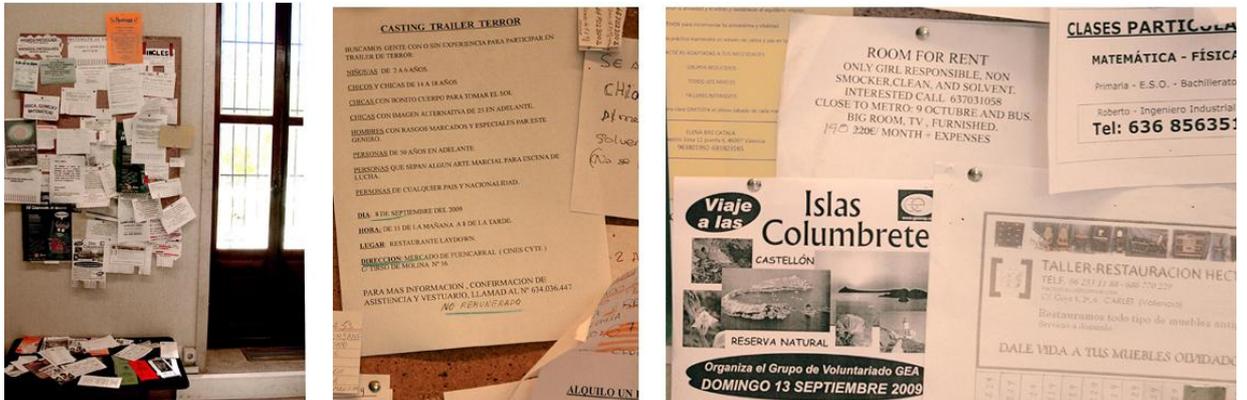
En correspondencia al trabajo anterior, hacer en la vía del tranvía una carrera de atletismo. Con ello establecemos un vínculo entre el observador, una experimentación en proceso, mediante un objeto gracioso y amistoso y el sujeto creador, en favor de otra relación “acción-arte”, relacionando el espectador, el actor y el entorno donde se realiza la intervención.

Las propuestas que veremos aquí, “invitar a cualquier persona que le interesa esta” es más, apostar márgenes del juego, y con ello, voy improvisando mis actos. Al final, la realización de esta pieza ha llegado a ser un proceso de experimentación apoyada por la contextualización de esta tesis que vincula la realización del juego y la ciudad. En este caso, soy una actora sin partitura. La improvisación que se ha sucedido en este proceso, cada vez indica la importancia de la reacción de la gente y mi contestación a ellos en esa situación que disponemos. En vez de decir que este proceso puede llegar a tener una difusión a los públicos, declaramos que es una demostración de una actitud personal que consigue una diversión personal en un espacio público y lleva a acabo el resultado de esta tesis a la vida cotidiana.

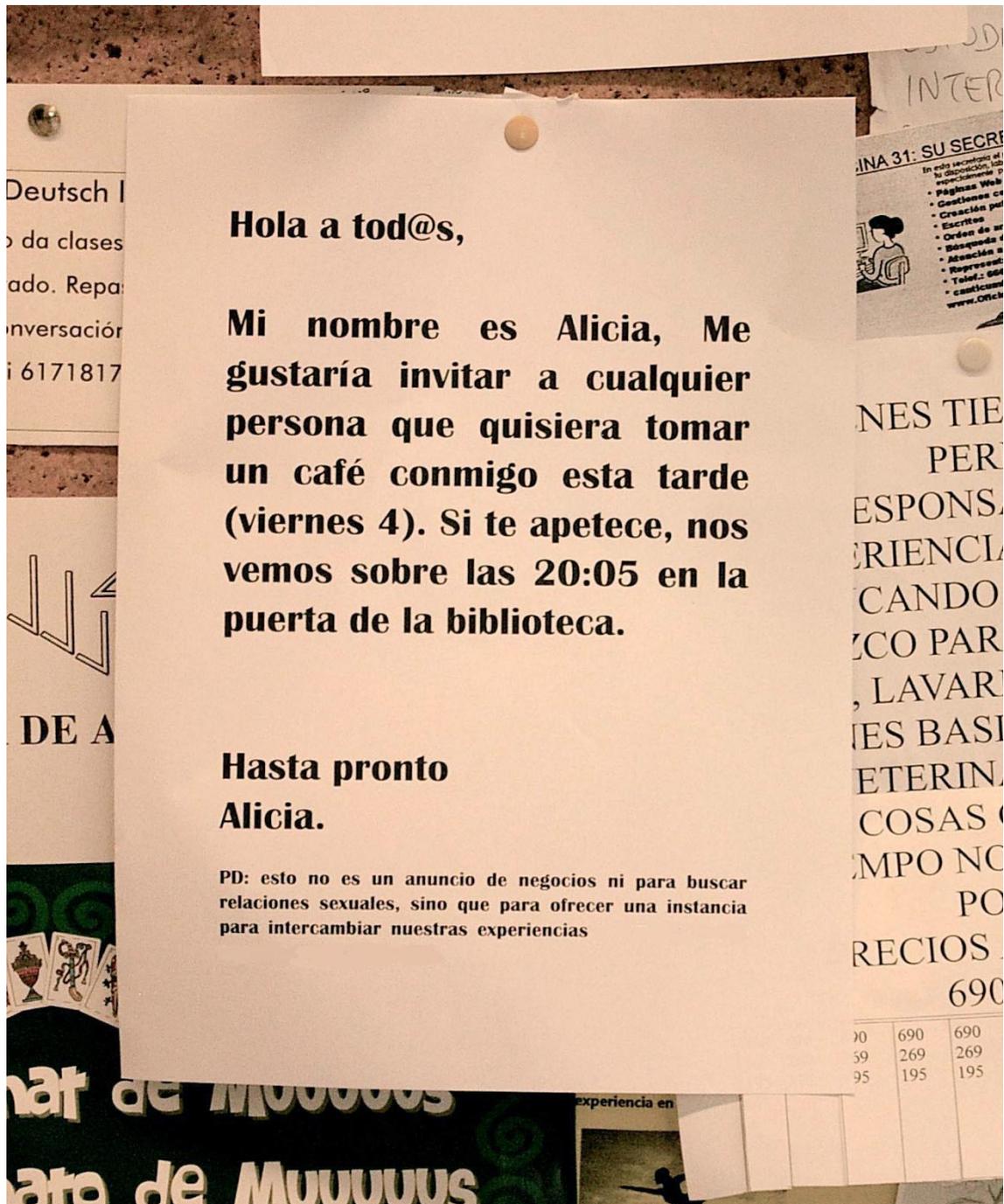
Observación topográfica



Img.63-66. motivación-una diversidad cultural que existe en la biblioteca municipal de Valencia



Img. 67-69. La publicidad y mensajes pegados en el tablón de anuncio

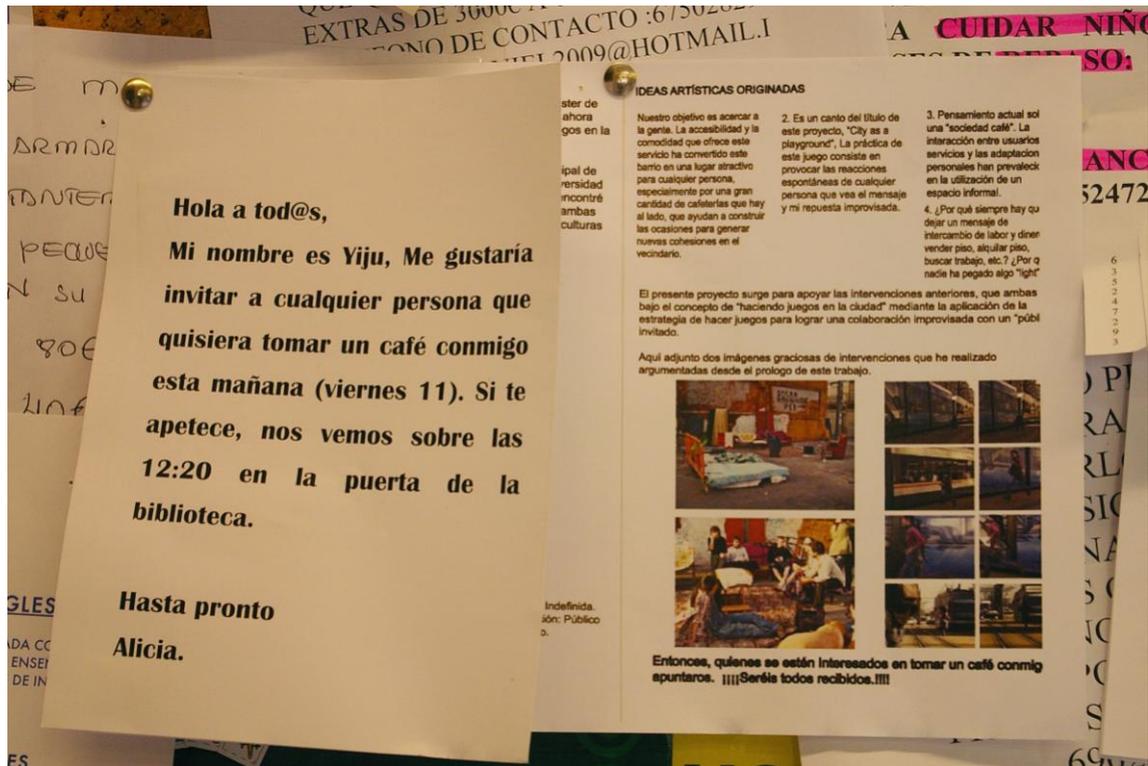
Realización. La primera.

Img.70. primera intervención. 4, septiembre, 2009



Img. 71-73. Primera intervención. 4, septiembre, 2009

Realización. La segunda



Img. 74. empieza la segunda intervención, 11, septiembre, 2009



Img. 75. Apareció el primer participante.

Img.76-78. Entramos a un centro social de extranjeros donde cogimos un café de máquina.

Img. 79. Apareció el secundo participante, el vigilante de biblioteca.

Img. 80. Entramos a un internet café por un chico que hace encuestas de tabaco.

5.3. DESARROLLO CONCEPTUAL: EL JUEGO COMO UNA CULTURAL ARCAICA

Los caracteres del juego que consiste en la representación del mundo

Crear un juego no es solo crear un mundo imaginativo, sino también en este caso, crear los momentos emocionales. Esto lo podemos ver por ejemplo, en los primeros juegos de los niños, donde fácilmente se les observa reír o llorar intensamente. Sin embargo, la función práctica del juego para ellos, son entrenamientos de la construcción de lenguaje y la figuración de lo que vean y escuchan.

“El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha, más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividad que posee su tendencia propia. Y el infante sabe que hace «como si...», que todo es «pura broma»⁴⁷.

En todo caso, el sentido del entretenimiento, del ser lúdico y de las actividades espontáneas, como se ven en el tema de la moda, dependiendo de cada sociedad, la interacción entre personas y la imagen de moda es algo personal en sentido “lúdico” y espontáneo. Considera que “el juego es una actividad de libertad, “es una esfera temporal de actividad”, y “una actividad provisional en la vida cotidiana, como ocupación en tiempo de recreo y para el recreo.”⁴⁸

Entre ese espacio temporal, necesita una mínima regla para crearse, para marcar un espacio que le pertenezca y crear nuevas relaciones sociales y, consecuentemente, incorporar la posibilidad de sorpresas mediante la infracción de esas mismas normas, se demarca, se encierra y se desarrolla las reglas y ordenes. Cuando ellos han sido modificados por cualquier objeto que interviene en este espacio, el juego cambia y enseguida produce

⁴⁷ HUIZINGA, J. *op.cit*, p.20.

⁴⁸ HUIZINGA, J. *op.cit*, pp.20-21.

un nuevo juego.

En un nivel individual, cada uno tiene su espacio personal, en el que uno puede decidir cómo actúa libremente, andar corriendo, andar saltando, andar leyendo, comiendo, llorando, riendo. Sin embargo, en un juego ubicado en un contexto social, para los diseñadores e interactuadores, es muy importante ver donde está el límite de las reglas. En la palabra de Huizinga, el juego es un arte débil.

Los modelos de probabilidad de la “teoría de juegos”⁴⁹ son como apoyos para este estudio filosófico, ofreciendo la estadística y la matemática para llevar a cabo un experimento aleatorio para sacar conclusiones sobre la probabilidad de sucesos potenciales.

Las situaciones de juego como el *dilema del prisionero*⁵⁰, en que consiste los procesos de decisión y estrategias óptimas en cada situación, la espontaneidad y la incertidumbre entre la intervención en la colaboración sobre los efectos que no están fijados de antemano es también donde sale la espontaneidad(o la sorpresa). Como al principio de la Primera Guerra mundial en la guerra trinchera E.E. U.U. en donde ambas bandas conllevan un principal “live and let live” en *All Quiet on the Western Front*, ambos llegan a un modelo de colaboración de enfrentarse donde nadie les controlase con acciones placebo para cumplir con la imágenes políticas y estrategias de guerra y pueden obtenerse como un resultado de conformidad. Creando una nueva situación que está en contra de lo que deberían hacer. Se puede concluir que esas situaciones se construyen por las decisiones que reflejan comportamientos de cada individuo como las previstas órdenes del juego. En otras palabras, los jugadores se adaptan en cada nueva situación y eligen lo que les beneficie más. En este caso, uno

⁴⁹ COLMAN, A. Cooperation, psychological game theory, and limitations of rationality in social interaction, *Behavioural and brain science*,(2003), 26., Cambridge University Press, 2003, pp.139-198

⁵⁰ Robert, A. *La evolución de la cooperación*, Madrid, Alianza, 1986.

no se deshace de la opción de ser traidor temporal cuando percibe un valor recíproco como contestación a una nueva situación temporal.

Cada juego por poseer reglas, estrategias y tácticas, necesita de alguien que aplique su “astucia” para enfrentar estos elementos y ganar el juego. Dicha astucia es como acto humano que se extrae de las prácticas de juego y la cooperación humana, sin fijarse en casos individuales. Esa “humanidad” se refiere a un conjunto colectivo, por lo tanto, esa astucia que se aplica en sí, tiende a componerse en una “cultura” colectiva, en que lo podemos referir a “lo cotidiano”, “lo de cultura popular”, se puede inventar miles de maneras de actuar, y eso es la táctica que los jugadores gozan. Las maneras de hacer en manos de los ciudadanos entendidos como usuarios, se evalúan como procesos, o como conjunto de acciones ejecutadas en una generación. La evaluación de diferentes modos de hacer con caracteres de “astuto” y “subrepticio” va dependiendo de la operación de cada uno, es un carácter que se extrae desde las manipulaciones de cada usuario ante los productos que proceden de un sistema ordinario. Se entenderían como procesos sin sujetos en la mirada del observador mediante la adaptación del concepto operativo, en una sociedad que se encarga de la producción de un espacio propio, colaborando con las organizaciones y grupos para crear cambios en un sistema de vida cotidiana, Entre las opciones existen ciertos ordenes previstos y se van añadiendo y modificando por cada sujeto en el juego.

Entonces, el carácter del juego que extrae desde este aspecto, consiste en su espontaneidad con cualquier otro ser que interviene en él, es donde produce los previstos comportamientos de seres humanos y donde la cultura del juego aparece como cultura arcaica que impacta en la sociedad humana.

5.4. REFERENTE: *IMPROV EVERYWHERE*

En el libro *Homo Ludens*, J Huizinga, vincula el concepto del “juego” por sus diversos componentes (reglas, virtud, creencia, fiestas, fuentes históricas y la actitud “lúdica” que contiene en la vida social desde la época romana hasta el principio del siglo XX. La adaptación de la presencia de un factor lúdico que aparece en nuestra vida como un modo de hacer vinculado con las prácticas culturales.

“El culto se despliega en un juego sacro. La poesía nace jugando y obtiene su mejor alimento, todavía, de las formas lúdicas. La música y la danza fueron puros juegos. La sabiduría encuentra su expresión verbal en competiciones sagradas. El derecho surge de las costumbres de un juego social. Las reglas de la lucha con armas, las convenciones de la vida aristocrática, se levantan sobre formas lúdicas. La conclusión es que en la cultura, en sus fases primordiales, “*se juega*”. No surge del juego, como un fruto vivo se desprende del seno materno, sino que se desarrolla en el juego y *como* juego.”⁵¹

Las acciones que ha hecho el grupo “Improv Everywhere”⁵² son un buen ejemplo para explicar cómo uno puede crear un juego para provocar y observar las reacciones espontáneas de los espectadores. Es un grupo que han aplicado las travesuras de los niños en un espacio practicado. Sus acciones tienen el fin de crear un escenario de caos y diversión en un espacio público. Utilizaron travesuras como “un vagón lleno de personas sin pantalones”, “unos cientos actores encubiertos que están sincronizados se quedan congelados en la misma posición durante cinco minutos en la sala

⁵¹ HUIZINGA, J. *op.cit*, p.205.

⁵² Improv Everywhere es un grupo que se dedica a hacer humorismo, fundado en la ciudad de Nueva York, organizado por Charlie Todd, I.E. el año 2001, hasta ahora ha realizado 85 travesuras en espacios públicos, llevando a cabo el eslogan “construimos escenas” en la vida cotidiana. Véase: improveverywhere.com. Fecha consultada: 02, septiembre, 2009. También disponible en TODD, C. y SCORDELIS, A. *Causing a Scene: Extraordinary Pranks in Ordinary Places with Improv Everywhere*, New York : William Morrow, 2009.

principal de una estación que contiene más de doscientas personas”, “unos actores actúan como fans de béisbol, interlocutores, presentadores de noticias, para engañar a los jugadores a que jueguen en una competición de béisbol no existente, ninguno de los jugadores, ni entrenadores se enteraban de que era una travesura”. Como si crearan un teatro informal en la calle, las historias que construyen los actores, las reacciones de espectadores, un espacio y un tiempo determinado, etc. son elementos esenciales para dar una impresión a cualquier persona que le interesa ocupar y crear una historia en los espacios practicados.

Este tipo de organización que conjuntan los interesados para hacer travesuras en un espacio público, como los de *Flashmob*, aunque uno de ellos, cumple una misión organizada y el otro goza de momentos emocionantes y arcaicos. Persigue un credo “el poder de muchos en perseguir un objetivo de nada” (the power of many, in the pursue of nothing), “para que los aburridos tienen algo que contar en la mesa de comer”.

Tomando Improv everywhere que organiza la gente mediante la plataforma como internet, como una herramienta imprescindible y efectivo para aprovechar el poder de la colaboración. Y a través de ello, construye una escena improvisada, una realidad en otro sentido y disfrutar la colaboración entre ellos y comparten momentos emocionantes, que persigue un objeto de puro divertirse.

Pero la motivación y la declaración de hacer travesuras, llevan un tono cínico dirigido o motiva por lo absurdo, llegando a los programas de televisión sobre la controversia que dirige a los espectadores sobre asuntos sociales o políticos y el comentario que hacen los autores o políticos.

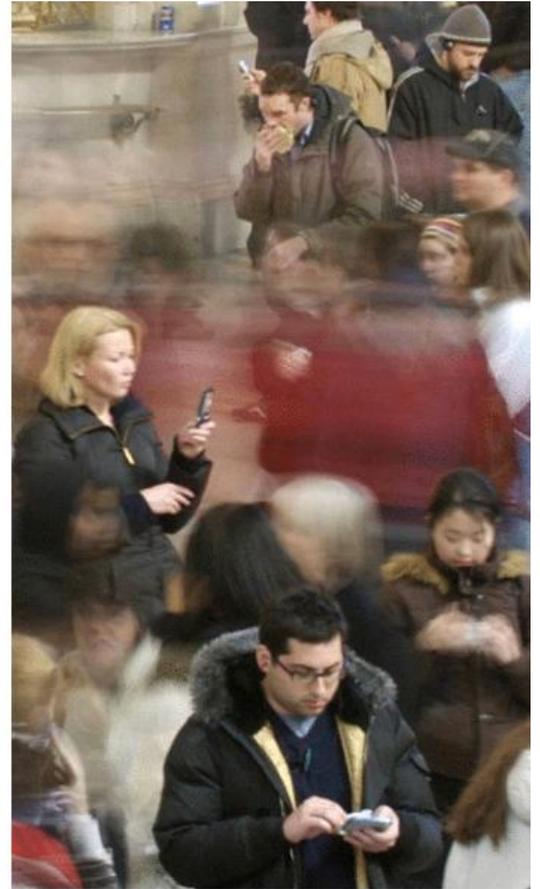
Lo que nos interesa más es como a través de este referente, justifica la misma sensación, algo especial que sucede entre los jóvenes, que apoye mi proyecto como herramienta de ayuda al mundo lúdico.



Improv Everywhere, The No Pants! Subway Ride, 2006

Img.81.organizando más que 900 agentes.

Img.82-84. empezaron acciones.



Improv Everywhere, Frozen Grand Center, Manhattan Home Depot, 2006
Img.85-87. más que 200 agentes han participado a esta travesura, que consiste en quedarse congelada en la Estación central de Nueva York.



Improv Everywhere, Best game ever, Marzo, 2007

Img.88,89. Unos actores actúan como fans de béisbol, interlocutores, presentadores de noticias, para engañar a los jugadores a jugar una liga de béisbol que no existe en un evento mayor de Hermosa playa, California, y provocar a ellos que jueguen en una competición de béisbol no existente, ninguno de los jugadores, ni entrenadores se enteraban de que era una travesura

Img.90,91. El representante arriba derecha es el organizador de este Improv Everywhere, en ese momento está actuando como si fuera presentadores de noticias.

6. EL ESPACIO EXPOSITIVO DE LAS OBRAS.

6.1. Obra *In-situ*

La elección del lugar de exposición es fundamental, ya que este trabajo de investigación nace de la preocupación de la autora por el uso y finalidad de los espacios públicos, de manera que nacen en un momento y lugar muy determinados y que son, además insustituibles. La participación de los espectadores ha sido una parte troncal de este trabajo. El trabajo se construye por las intervenciones de los habitantes, las reacciones y relaciones entre los espectadores. Las acciones se llevan a cabo en sí mismo en una exposición improvisada en la calle. El tiempo de duración de la exposición que realizo es la duración misma de la actuación. Se puede entender como un proceso actual donde espero crear un dialogo con los participantes y donde las reacciones de los espectadores puedan dirigir este trabajo. Son intervenciones realizadas en un tiempo limitado y un espacio determinado, en este momento, me convierto en actor, dando la posibilidad de una intervención directa en la vida. Ese modo de hacer requiere además el carácter de juego como lo que el arte expresa, y permite a los participantes reencontrar su infancia.

6.2. Desde el *happening* hasta la estética relacional

Desde esta cartografía que proponemos, daremos un paso en la línea del *happening*⁵³ para explicar mi propuesta de no limitar mi trabajo artístico a una sala de exposiciones. Considero que el *happening* ha sido el formato

⁵³ “La idea surge al principio en los años cincuenta, un espectáculo realizado por John Cage y un grupo mixto de personalidades de vanguardia: Marce Counningham, Robert Rauschenberg, M.C. Richard, Charles Olson y David Tudor en Black Mountain College. Ese espectáculo marcaba el momento de la evolución de la vanguardia de postguerra. Agrupando varios medios, como son, pintura, cine, música, danza, radio lectura de poemas, diapositivas, ese acontecimiento quería intentar llegar al antiguo deseo de una fusión artística total. La tradición del Dadá fue rescatada en buen momento. La idea surgida de este espectáculo contagió rápidamente los ambientes artísticos. Un conflicto de conciencia se presentaba y la necesidad de una comunicación más amplia....El artista plástico puede al fin liberarse de su gesto reducido a los límites de una praxis tradicional.” texto escrito por INMACULADA, J. *Happening en Cataluña*. En, *Simposio "happening, fluxus y otros comportamientos artísticos de la segunda mitad del siglo XX" : ponencias y comunicaciones, Cáceres 12, 13 y 14 de noviembre de 1999, Universidad de Extremadura*, p.63.

de representar y comunicar con los visitantes, la cual contiene el acto que persigo: “a) El libre funcionamiento de las actividades creadoras. b) La abolición de privilegio de especular con un valor comercial. c) Abolición de la policía cultural. d) Superación de la aberrante relación del sujeto a objeto, (mirante/mirando, espectador/ actor). e) No abolir los términos de juicio sino modificarlos.... En la situación de los artistas, el *happening* intenta: f) Rechazar el poder individual del artista, su mitificación. g) Abolir el privilegio de explotar y sangrar intelectualmente a los artistas. h) habitar un espacio marginal, con los creadores auténticos, atrincherados tras una especie de clandestinidad intelectual y económica. i) No hacer un oficio del arte. Se muestra que todo es arte y que todo el mundo puede ser artista.” “El *happening* en sí, consiste en desarrollar una idea propuesta por el artista, en ensayos previos, al aire libre, abandonándose a cualquier posible resultado al azar y a la creatividad de cada uno de los participantes”⁵⁴. Es ante todo un diálogo práctico con el público, un proceso de crear juego y relaciona el arte y vida en una acción efímera.

Pasando a otro punto, en el trabajo, “CASA DE YIJU”, la construcción de una casa móvil en el cabañal, y “Sociedad Café” una charla improvisada que se genera en la biblioteca municipal de Valencia, se muestra como las conversaciones e intervenciones de los participantes en ambos acontecimientos han sido una parte importante. Es de mi interés presentar un intersticio social para mostrar un “Estar juntos”⁵⁵ que se extrae desde la

⁵⁴ Idea extraída de Vostell, Wolf, *Derrière l'arbre*. En, AGÚNDEZ GARCÍA, J. A. *10 happenings de Wolf Vostell*, Regional de Extremadura : Asociación de Amigos del Museo Vostell Malpartida, 1999, p.112.

⁵⁵ Respecto a dicha tendencia: lo intersubjetivo en el arte actual, Jordi Claramonte I Arrufat ha hecho una crítica sobre la “Estética relacional” que proponían Nicolas Bourriaud para indicar tres elementos imprescindibles en esa tendencia del arte de los finales del siglo pasado.

“Apuesta por una reformulación política actualizada de la postmodernidad, rehuendo el 'guindo' globalizado en que se ha pretendido convertirla, al tiempo que se marcan distancias respecto de las versiones 'teleológicas e idealistas' de la modernidad. Postula una búsqueda de la pluralidad en esas propuestas políticas, no hablar de 'un mundo futuro' sino de 'mundos posibles' de relaciones humanas que sean intersticios, alternativas, en el puré globalizado. Plantea la modelización de esos mundos posibles como tarea de los artistas, lo cual les da esa conexión 'modal' con el resto de los mortales, de que hablábamos más arriba. El artista hereda así la tarea de 'construir situaciones' que la Internacional Situacionista dejó inacabada, apenas esbozada de hecho.” Idea extraído del texto escrito Jordi Claramonte I Arrufat, “Modos de hacer”, En, Paloma Blanco, (et al.) *Modos de Hacer: Arte crítico, esfera pública y acción directa*, , Salamanca, Univ. de Salamanca, 2001, p.387.

relación social como una obra de arte.

6.3. Referente: Obra de Krzysztof Wokiczko y la obra de Rirkrit Tiravanija

Tomamos los formatos que los artistas mencionados en libros de Nicolas Bourriaud usaron, *Post-producción* y *Estética relacional* como el modelo de constituir su pieza con *arte relacional*⁵⁶, los artistas como Phillippe Parreno y Rirkrit Tiravanija, que enumeró una interminable lista de acciones ilegales o peligrosas que se efectuaron en los centros de arte (desde “disparar a los aviones”, como lo hizo Chris Burden, hasta “hacer grafitis”, destruir la edificación o “trabajar los domingos”)⁵⁷ y la famosa “obra de cocina” de Rirkrit Tiravanija (Img.92-93), que realizó en centros del arte. El artista produce happenings para que el público participe activamente en ellos. Son situaciones o ambientes que cuestionan los límites entre el artista y el espectador, el arte y las actividades cotidianas, dentro de la llamada “estética relacional”. Sirvió comida como arte en su primera exposición individual en 1990, ofreciendo al público una degustación de Pad Thai, un plato típico de Tailandia, el país de su familia.”. Sobre todo, no encierran sus obras a un contenido determinado, sino producen un proceso de conversar constantemente con los espectadores y, a través de eso, ubicar sus acciones en el ámbito social.

⁵⁶ “Relacional (arte): Conjunto de prácticas artísticas que toman como punto de partida teórico y práctico el conjunto de las relaciones humanas y su contexto social, más que un espacio autónomo y privativo.” “Relacional (estética): Teoría estética que consiste en juzgar las obras de arte en función de las relaciones humanas que figuran, producen o suscitan”. Nicolas Bourriaud explicó ambos términos en su libro. BOURRIAUD, N. *Estética relacional*, Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2006, p.142.

⁵⁷ BOURRIAUD, N. *Postproducción*. Buenos Aires, Adriana Hidalgo, 2007.



Img.92-93.

Rirkrit Tiravanij, Performance,
Dimensions variable, Collection
SFMOMA, Gift of Connie and Jack
Tilton, Acquired 2000

"La obra se presenta ahora como una duración por experimentar, como una apertura posible hacia un intercambio ilimitado. (...) es el símbolo tangible y el marco histórico del estado de sociedad, ese 'estado de encuentro que se le impone a los hombres' según la expresión de Althusser, opuesto a esta jungla densa y 'sin historias' que era el estado de naturaleza de Jean-Jacques Rousseau, (...), una forma de arte que parte de la intersubjetividad, y tiene por tema central el 'estar-junto', (...)". La elaboración colectiva del sentido.⁵⁸

⁵⁸ BOURRIAUD, N. *Estética relacional*, Buenos Aires, Adriana Hidalgo, 2006, p.14.

En una entrevista de ARTWORKER OF THE WEEK #21⁵⁹, Rirkrit Tiravanija declaró que los trabajos artísticos que se transmiten desde las instituciones artísticas son como una mezcla de Fetichismo de la mercancía e ideas artísticas. A través de trabajar con los participantes, pasajeros, espectadores, mostró la actitud de contraponer un punto de vista universal y auténtico en lo sagrado del museo y el mercado galerístico. Sus obras existieron en el momento que estuvieron las intervenciones de los participantes, que produce un intersticio como un espacio fuera del sistema vigente entre las relaciones humanas, encarnándose en una mirada alternativa mediante momentos artificiales en el centro del arte. Este trueque en sí, no refleja una obra de artista, sino unos momentos de la vida, comprobándose con productos del acontecimiento que cuenta con cualquier participante.

Otra obra concreta que podemos aplicar pasa este idea es un trabajo que hizo Martha Rosler *If You Lived Here...*⁶⁰ (Img.94.), que al final pudo atraer una gran cantidad de público gracias a la diversidad que contenían los trabajos expuestos en este ciclo de exposición. La pieza ha resultado ser una búsqueda de pluralidad, el artista goza con construir un mundo posible. Fue un trabajo que colabora con los niños de Colegio de la ciudad de Nueva York, los *sin techos* para los cuales la artista levantó tres refugios y ofreció su uso público, y mientras tanto, produjeron un trueque para los habitantes. "Lo importante en esta exposición era no reproducir las dicotomías de las que parten la mayoría de los debates sobre la falta de hogar: 'nosotros frente a ellos'. Por esa razón se invitó a diversos grupos a participar en la muestra"⁶¹. "Cada uno de los actos del proyecto: exposiciones, recitales de

⁵⁹ Véase *kultureflash*, [Ikön Gallery](http://www.kultureflash.net/archive/68/preview.html), Birmingham, UK, <http://www.kultureflash.net/archive/68/preview.html>, fecha consultada: 23, junio, 2009.

⁶⁰ *If you lived here...* es un ciclo que consiste en tres exposiciones, *Homefront*, *Homeless: The street an other venues* y *City: Visions and Revisions*. "Cada una de esas tres exposiciones encarnaban una línea distinto pero fundaban en la vida urbana..."

⁶¹ Modos de hacer, arte crítico, esfera pública y acción directa, Paloma Blanco, Jesús Carrillo, Jordi Claramente, Marcelo Expósito, Universidad de Salamanca, 2001, p.198. (Si vivieras aquí, Martha Rosler)

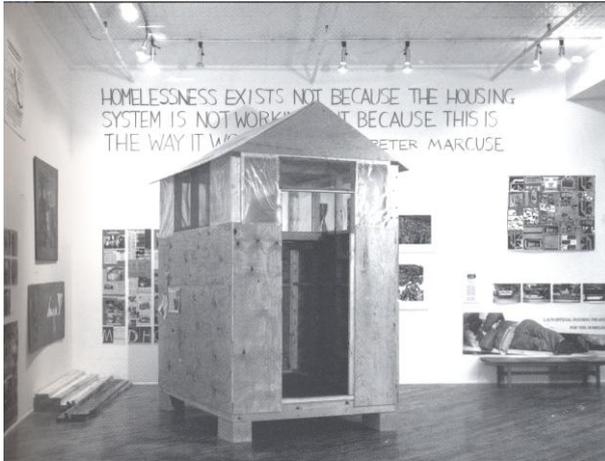
poesía, proyecciones cinematográficas talleres y mesa redondas se publicitaron separadamente y todos ellos despertaron el interés de la gente.”⁶²



Img. 94. Homefront,

Martha Rosler, En el ciclo de exposición, *If You Lived Here....*; installations and series of performances; Dia Art Foundation; courtesy the artist, 1989

⁶² Op-cit, p.201



Img.95.96.Homeless: the street and other venues, 1989. De ciclo de exposición "if you lived here..."Fotografías de Oren Slor, Nueva York.



Img. 97. *City: Visions and Revisions*

Martha Rosler, *If You Lived Here...*; installations and series of performances; Dia Art Foundation; courtesy the artist, 1989

Partimos de un tema central como el “estar-junto” para encarnar la ideología de la estética relacional en la sociedad mediante el lenguaje visual. Los artistas plantean los signos, colaborando con los que miran, otorgando los significados simbólicos a los espectadores, al final, el artista no “produce” su obra, sino presenta una obra con un carácter de intersubjetividad, como el resultado de la colaboración de los participantes. Por ejemplo, *la obra de cocina* de Rirkrit Tiravanija, la estética que extraen mediante la ilusión que ellos plantean y el contenido que nos difunde, son lenguajes escogidos del ámbito social y la cotidiana, y que se van relacionándose y repercutiendo en la forma de vivir y asociación.

Destacamos la forma que proponen en un trabajo del *happening* y los que atribuyen a la estética relacional en este apartado para dar un apoyo contextual sobre un espacio expositivo que planteamos. Ya que la primera invasión de la ideología de esta forma de representación hace efecto a lo que miran a través de participar en un trabajo intersubjetivo y emancipado de “una obra del arte”, el resultado de este trabajo va indagando con lo social, marcando lugares y el tiempo por el uso de un lenguaje común. De allí, a nuestro entender, dando un pretexto para el siguiente trabajo y discurso, la necesidad de coexistencia del lenguaje artístico y su contexto social.

Hacer intervenciones en espacios privilegiados - Krzysztof Wodiczko

“¿Hasta dónde un medio de comunicación que aplica el arte público o el arte conceptual puede causar un impacto a los espectadores? ¿Tenemos programas de formación que utilicen el arte público como motor de la misma? ¿Tenemos políticas estratégicas que mantengan sistemáticamente informado al ciudadano?” Son cuestiones que un artista público tiene que preguntarse a la hora de comunicar con los habitantes y exponer sus piezas en un ámbito urbano. Ambos proyectos “el Vehículo de los in hogar” (Img.3.,4.) y “*The Site of 'Urban Revitalization'*” (Img.5.-7.) que realizó el artista Krzysztof Wodiczko podrían haber sido un buen modelo para *indagar*

sobre las consideraciones mencionadas, y sobre todo, la intervención que planteó el artista nos servirá como una estrategia de aplicación del lenguaje pictórico en el espacio público. Los aspectos que mostró en ambos proyectos, particularmente su proyecto “*The Site of 'Urban Revitalization'*”, el artista empezó sus primeras proyecciones públicas a partir del año 1980, dando sorpresas por la noche. Usó la iluminación de los edificios públicos mediante prácticas astutas, sorprendiendo al público, que proyecta imágenes sobre las arquitecturas con estilos, porque los edificios que constan en su proyecto no solo cumplen sus funciones de ser una pantalla, sino obtienen todavía sus significados simbólicos, lugares donde los espectadores encuentran la realidad.

*“...Esta misión estática-anexión de tiempo y territorio-crea un efecto social a la vez dinámico y sonámbulo. El «aura» de edificio inmóvil anima y sostiene hipnóticamente nuestros movimientos rituales alrededor de su cuerpo... Imponiendo nuestra percepción ausente, orientando nuestra mirada, estructurando nuestro inconsciente...y mitificando las relaciones de poder, operando bajo el discreto camuflaje de un bagaje cultural y estético, el edificio constituye un medio eficaz y un instrumento ideológico de poder” “Lo que está implícito en el edificio debe quedar explícito, el mito debe concretizarse visualmente y desenmascarse. La relación ausente e hipnótica con la arquitectura debe ser desafiada por un discurso público consciente y crítico que tenga lugar frente al edificio...La visualización pública de este mito puede desenmascarar el mito, reconocerlo «físicamente», forzarlo a emerger y mantenerlo a la vista...”*⁶³

La acción en sí está en contra de las imágenes ideológicas proyectadas al ámbito urbano, eventos que están ocurriendo en la

⁶³ Krzysztof Wokiczko, instruments, projeccions, vehicles, Fundació antoni Tàpies Barcelona, 1992.

actualidad, monumentos históricos que por su autoridad modulan. Esta percepción se extrae desde su experiencia habitual, proyectando una lectura sobre la deficiencia de un entorno vivo a través de un lenguaje visual. El artista activa mencionados equipamientos como actor que funde sus ideas para realizar su ambición en una escena ordinaria.

La resistencia de lo autoritario es un efecto que exige a los artistas a buscar una forma de acceder y transmitir su pieza al público. Este motor ha sido una parte muy destacada del siglo pasado. “Con la expansión de los grandes intereses inherentes al negocio inmobiliario y con la estructuración de un poder, tanto en la esfera social como en la privada, más deseosos de crear espectáculo y entretenimiento que verdadera cultura, este fenómeno se ha convertido en un tema de candente actualidad para muchos artistas.”. En el caso de Wodizcko, el artista usa la proyección como su propia táctica para fundar una interrupción en el discurso de la arquitectura y hace hablar a aquello que generalmente silencian los monumentos, descubriendo no sólo el «original», sino lo que es aún más importante, las «armas» del original.” Esta acción en sí, no sólo cubre la función y el contexto original de la superficie de la ciudad, sino también crea un espacio asombroso, un lugar donde atrae a los habitantes para participar en un acontecimiento que surge al lado de sus viviendas

A partir de este punto, iniciamos con el concepto de la intersubjetividad que se produce el arte público. Ambos proyectos tienen la propuesta de hacer visible lo invisible, se necesita la participación de los espectadores, pasajeros, comentaristas, tanto para asistir al acontecimiento como para producir un diálogo entre ellos. Necesitan un actor para activar ambos acontecimientos mediante la performabilidad, como es el caso del proyecto “*The Site of 'Urban Revitalization'*”. Además es un módulo vehículo que permite abrir un debate entre los indigentes, la recuperación de sus derechos, las dudas que surgen desde los habitantes, y que puede provocar una serie de comunicación de conflictos entre ellos.

Los medios de comunicación están para confirmar la validez del mundo arbitrario en que vivimos. El papel de la televisión es proyectar este mundo, a través de las imágenes, en el interior de nuestras cabezas, todas al mismo tiempo. —Jerry Mander.

6.4. Difusión. Estrategia para visibilizar la función social de la obra artística. Mi interés por hacer un reportaje televisivo

La motivación

Puesto que “la exposición” de nuestras acciones en la ciudad se inauguraron y se acabaron en los lugares y en tiempos específicos de un modo instantáneo e improvisado, para hacer que la información llegue y conmueva a los espectadores, decidí usar la plataforma de televisión para construir otro contexto con los documentales anteriores mostrados en mi trabajo personal y trabajos que han hecho otros artistas que reflexionan sobre problemas sociales en la ciudad de Valencia. Soy consciente de que los medios de comunicación, tanto internet, *facebook*, *myspace.com* como la televisión son medios adecuados para difundir mi trabajo al público. Ya que son plataformas informales que nos facilitan abrir un debate en cualquier sitio, quiero hacer una exposición colectiva mediante un programa de televisión. Este programa es un video montaje del 15 minutos de los trabajos escogidos. Este primer programa piloto está adjuntado al final con el trabajo teórico. A mi entender, este formato puede mantener las características que tienen las obras, la sorpresa y la improvisación. Es por eso, proponemos introducir un reportaje televisivo en el canal, *UP TV*⁶⁴ mostrando algo especial generado por las acciones artísticas.

Planteamos exponer nuestro trabajo en este medio, una plataforma universitaria en línea, en primer lugar, por nuestra situación actual, ser una

⁶⁴ El Área de Radiotelevisión es la unidad encargada de gestionar los canales de radio y televisión de la Universidad Politécnica. Estos canales tienen como objetivo la información y comunicación dirigida a los miembros de la Comunidad Universitaria; la difusión de nuestras actividades a la sociedad en general y la formación de los alumnos en las técnicas de comunicación audiovisual.

estudiante del Master de Producción Artística en la Universidad Politécnica de Valencia nos ayuda a acceder a este medio. En segundo lugar, *UP TV, como otros RTV doc.* universitario en línea, acepta cualquier intervención alternativa, aunque mantiene ciertos criterios que valoran un trabajo de investigación. Nuestro programa sería más, un espacio basado en la búsqueda de diversidad de temas y sensibilidades sociales a través de diferentes exposiciones, foros, debates y actividades, más que otros programas nacionales que están limitados por censuras de opiniones públicas y privadas que tratan de homogeneizar la cultura. Este medio de difusión nos ha motivado para enseñar una dinámica de la sociedad actual por su carácter educativo y su perfil académico. También habría que resaltar la existencia de *UP TV* en el canal 45 de UHF y la podemos ver también a través del canal 989 de su red de cable digital. Esto nos permitiría acceder a un público amplio y diverso, construiría un contexto gracioso pero adecuado para generar un buen programa educativo y con muy buenas posibilidades de audiencia.

Queremos aclarar la intención de exponer este trabajo mediante el canal local de la televisión, por el perfil que tiene este trabajo, con el *happening, performance* y la televisión, se va alejando de lo que proponía la Guerrilla Televisión⁶⁵ en los 60 y principios de los 70.

Mi intención es usar el canal local de la televisión como un medio para difundir mi mensaje en la ciudad de Valencia y hacer una exposición colectiva mediante un reportaje completo. Este video, puede mostrar dos funciones, primeramente la intención de hacer visibles los asuntos sociales existentes y dando otra mirada de esta ciudad a través de la visión de un

⁶⁵ Guerrilla televisión, las emisiones televisivas de WGBH de Bosten, Videofreex, Amarillo New Tapes, etc. Se ponían en marcha y definía en oposición a la industria monopoliza de las cadenas de televisión. Esa acción cuentan con los activistas sociales que congeniaron con las ondas, se propusieron hacerlo mediante el uso de las instalaciones experimentales de la televisión pública y desarrollando programas destinados a la difusión masiva de la televisión comercial exponiendo videos alternativos, aquél que comportaban una observación irónica de las aberraciones sociales. Véase: BAIGORRI, L. El video en el contexto social y artístico de los 60-70, Barcelona, Univ. De Barcelona, 1997, p.47.

artista. Por lo tanto, las informaciones externas que hacen referencias al entorno ambiental en un tiempo determinado para la ciudad de Valencia es un elemento imprescindible. Por otro lado, buscamos una forma adecuada de enseñar cada pieza, manteniendo su autorreferencia, y encadenándola contextualmente a otras piezas, para situarlas en una relación existente común en sus lenguajes visuales y las motivaciones que nos aportan estas actividades artísticas. Así pues, aquí es donde podríamos observar el criterio de coexistencia de un arte relacional y de un modelo de sociedad.

Uno de los puntos de partida, ofrece la visión de un artista como otra mirada para la situación social del ámbito urbano de la ciudad de Valencia y por otro lado, enseña la forma y las maneras, en que el artista intenta situarse ante un contexto social y un sistema del lenguaje narrativo. Desde entonces, a nuestros pareceres, se hace imprescindible relacionar los trabajos de *site specific* con las presentaciones de sus entornos sociales. Mediante entrevistas con artistas, habitantes y las oficinas públicas de la ciudad de Valencia, nos mostrará una posición más amplia para aclarar y matizar posibles prejuicios acumulados día a día.

6.5. el contenido de presente reportaje televisivo

Siendo un gran apoyo a la diversidad cultural y una respuesta a campañas sociales en la ciudad de Valencia, este video, como una exposición colectiva, está compuesto por seis trabajos artísticos atribuidos a diferentes temas en el ámbito urbano de la ciudad. El video consiste en documentales de obras artísticas, explicación de los artistas presentes sobre sus trabajos, sus inspiraciones, tanto en la composición de la imagen como en la historia, sus causas y efectos, e informaciones relevantes de cada tema. Además, este reportaje está abierto a cualquier medio de comunicación en que se quiera exponer; en el terreno personal, es un video hecho para responder a las actividades organizadas en cada barrio, hablando temas de cohesión ciudadana, la ocupación, degradación de su entorno vivo y la resistencia, etc.

El presente video consiste en 6 trabajos artísticos (Img.98-99)

I. “Valencia versus Cabañal”

“Valencia versus Cabañal” es un video realizado por Jessica Valera. La artista intenta explicar la problemática que sufre el Cabañal con la apropiación y derribos de casas para poder prolongar la Av. Blasco Ibáñez, y mostrar el ritmo que surge visualmente desde la ciudad hasta la playa, sobre todo, de la aceleración del paso del andar de la gente y la movi­lidades de los coches.

*Jéssica Valera Sánches
Cuenca, España*

II. “Hilo y Corbata”

“Hilo y Corbata” es un video acción realizada por Andrés Melás en las callejuelas del Cabañal. El artista imitó el gesto que hizo “el padrino” en película Padrino, acompañó las imágenes con la banda sonora del “Patrino” para indicar la manera mafiosa que el ayuntamiento quiere destruir el barrio del Cabañal.

*Andrés Melás
Grecia*

III. “CASA DE YIJU”

“CASA DE YIJU” es un proyecto realizado por Chen, yi-ju, que consiste en construir una habitación sin techo ni paredes con la acumulación de muebles abandonados en las calles del Cabañal (C/Blasco Ibáñez, C/ San Pedro) los días 9 y 10 de Mayo. Esta acción cuenta con cualquier tipo de intervención como el tiempo, la interacción de los vecinos, de la policía, de animales, etc. de forma accidental y vandálica, lo que hace que la pieza se enriquezca.

*Chen,yi-ju
Taipei, Taiwán.*

IV. “Hacer volar una cometa en las callejuelas del Barrio del Carmen”

“Hacer volar una cometa en las callejuelas del Barrio del Carmen” es un proyecto realizado por Chen, yi-ju, realizado en los descampados de la Patacona y el Barrio del Carme, son espacios que están cerrados por las alambradas y pasos prohibidos. En este trabajo, la artista quiere enseñar un proceso desde que cogía los señales hasta la fabricación de la cometa y hacerla volar para hacer una protesta de la situación actual en el centro histórico de la ciudad de Valencia.

Chen, yi-ju
Taipei, Taiwán.

V. “Marcando los sitios “arqueológicos” de Valencia”

El proyecto *Marcando los sitios “arqueológicos” de Valencia*, realizado por Romina Rebolledo, “consiste en la ubicación de las arquitecturas y lugares degradados o en ruinas dentro del ámbito urbano de la ciudad de Valencia.” Con esta propuesta la artista intenta ir marcando cada cierto tiempo sobre un plano de la ciudad.

Romina Rebolledo Bastías
Santiago de Chile

VI. “Colección urbana”

Este proyecto fue una acción que hicieron Manuel Antonio, Álvaro León Acosta, Cláudia Zanatta, Antonio Landa en el Rastro dominical que está en los aparcamientos del Campo de Fútbol de Mestalla de Valencia, resalta la experiencia de rebusque y cambalache artístico como intervención en el rastro, un mercado de segunda mano el domingo por la mañana, el artista propone hacer un intercambio de cambalaches y redistribución informal de objetos, llevar materiales para ofrecer a cambio de lo que cada uno quisiera dar. Los artistas adaptan las acciones más frecuentes realizadas en este espacio como las bases que componen este proyecto.

Manuel Antonio
Sevilla, España



Img. 98. Reportaje televisivo que hemos realizado colaborando con otros 5 artistas que trabajan con el mismo tema.



Img. 99. Reportaje televisivo que hemos realizado colaborando con otros 5 artistas que trabajan con el mismo tema.

Son proyectos enlazados a partir de los deshechos como tema principal y visibilizan la diversidad cultural. Sin embargo no se basan en un punto de vista único. Ya que se centran en las diferencias sociales y económicas existentes entre distintos barrios de la ciudad de Valencia, este video montaje muestra el conjunto de guiones con los diferentes procesos de los artistas que interactúan ante su entrono vivo.

En los primeros videos, “Valencia versus Cabañal” e “Hilo y Corbata”, están vinculados con temas políticos e inmobiliarios, asuntos reales que existen en El Cabañal y sus habitantes. Los artistas unen estos aspectos para resaltar la manipulación en la transformación urbana de la comunidad valenciana y su consecuente pérdida de cohesión ciudadana. Sin embargo, en el proyecto “Marcando los sitios ‘arqueológicos’ de Valencia”, la artista trata de extraer una estética desde las ruinas que existe en la ciudad por el derribo de casas. El último trabajo, “colección urbana”, pues describe una trayectoria de un objeto desechado, destacando algunos momentos ocasionales que se generan en el Rastro. Al artista le interesa los actos improvisados que surgen en esos momentos. Cuando los ofertantes de los objetos recogen y se van, los restos que dejan desechados son recolectados por los demandantes de forma improvisada y gratuita, triquiñuela que conocen los demandantes y por eso esperan hasta el último momento. La labor que realiza un artista allí es entrelazar todo este tipo de conceptos y hacer un proyecto que se abre tanto a la ciudad como a las personas que no son de la ciudad; para los artistas, esas intervenciones urbanas son actos momentáneos que incitan a reflexiones sociales.

Reportaje televisivo y el tratamiento de la realidad.

El objeto de hacer este video es cuestionar la imaginación urbana que tenemos sobre la ciudad de Valencia. Diríamos que se trata de cumplir el requisito de la imaginación urbana o la identificación de los habitantes con su ciudad. Las actividades de montajes inmatereales, eventos participativos,

los espacios públicos en donde habitan, etc. que constan con este video ayudan a cumplir el primer acceso para cuestionar la versión original de una imaginación homogeneizada que existe en Valencia.

“Un imaginario urbano se constituye a si mismo en una esfera pública, ofrece una visión de cómo la mayoría de los habitantes tiene que luchar por cada espacio público, la imagen autóctona de una ciudad, que refleja una visión utópica del Estado de Bienestar exaltadas por la valoración comunitaria, que tiende a ser dirigido por la formación elitista, y en que se confunden la virtud que obtiene las prácticas que se realizan en un espacio público, en la sociedad”⁶⁶. Como es lógico, omite una diversidad totalitaria existente en nuestro entorno vivo. En la ciudad de Valencia, la imagen ciudadana se exagera y se proyecta como la mejora del Estado de Bienestar o acontecimientos contruados para proyectar la ciudad internacionalmente. Pero eso no es verdad, “El público” tiende a omitir a los que están fuera de su sistema de convivencia y los habitantes se identifican como lo que muestra homogéneamente cualquier sociedad post industrial.

Los trabajos artísticos que hemos hecho para el tema de la ciudad son como *sketches*, que no es fácil que lleguen a los espectadores sin introducir más informaciones de los problemas sociales que estamos hablando. Esa es la razón de presentar este trabajo en formato de noticia. La función de la televisión o cualquier otro medio de comunicación es difundir las informaciones: hacemos programas para hacer pensar y hacer reflexionar a los espectadores.

⁶⁶ Texto escrito por Armando Silva, *Imaginaries*. En, SILVA, A., *et.al*, *Urban imaginaries form Latin America*, *Documenta 11*, p.25.

6.6. PROCESO DE CONECTAR LA IMPROVISACIÓN Y LA REALIDAD.

En esta parte, nos centramos en la diversidad y accesibilidad de los medios de comunicación, desde a la televisión hasta los negocios de la publicidad, Internet, etc. como propias herramientas que se han generado para los artistas de esta generación, en vez de decir criticar, más bien, sustituye el sistema institucional preexistente de “cubo blanco”⁶⁷.

Corresponde con el presente proyecto sobre la estrategia de hacer visible la función social de obra y mi interés de hacer un reportaje televisivo, introducimos en este apartado el lenguaje que los artistas usan en los últimos 10 años para publicar en los medios de comunicación como *You-tube*⁶⁸ y *on-line forum*⁶⁹. Ya que a través de anunciar los trabajos personales en esa plataforma, los artistas encuentran a la mayoría de sus espectadores, que son fans de su humor negro o la ironía que aplicaron para burlar de las actuaciones habituales o asuntos políticos. Sin la molesta de restricción de leyes, ese nuevo medio ha hecho popular a los artistas y activistas. Como es el caso del *“Improv Everywhere” (Img.XXanterior)*, que ha llevado su alboroto al ámbito urbano, luego, publica el proceso de su acción en un planteamiento razonable y gracioso, un contexto y la documentación en donde pone la duración de fecha y lugar en una plataforma virtual y real, como una estructura del *happening*, cualquier interesado puede visitar su pagina web y deja su opinión en esas ochentas *performance* que había realizado en la ciudad, o encontrar su libro en un librería. Esta forma de expresarse, a mi entender, es ofrecer otra mirada al público mediante los accesos de buena fama. Por un lado, suprime su intención original de hacer alborotos meramente, por otro lado, somete el

⁶⁷ “White Cube: Surge la imagen de un espacio blanco, ideal, que es, más que el cuadro, la imagen arquetípica del arte del siglo XX ” la idea extrae desde la revista americana *Artforum* en su trilogía de artículos *Ideology of Gallery Space*. Véase: Butin, H. *op.cit*, pp.224-226

⁶⁸ YouTube es un sitio web que permite a los usuarios compartir videos digitales a través de Internet.

⁶⁹ En Internet, un foro, también conocido como foro de mensajes, foro de opinión o foro de discusión, es una aplicación web que da soporte a discusiones u opiniones en línea.

caso a los espectadores de la graduación más amplia.

Miramos a otro caso similar, *Banksy*, un artista británica que se dedica hacer grafiti y al "Arte Urbano"⁷⁰ en espacios públicos, protestando por el fallido sistema de capitalismo. Banksy comenzó su carrera en Londres, pero saltó a la fama mundial desde Nueva York, con intervenciones (no autorizadas) en las paredes del MOMA, oculta su identidad real ante la prensa, no sólo publica sus obras en centros de arte para colgar algunas de sus obras de manera clandestina, sino también trabaja con *greenpeace*, empresas como *Puma* y *MTV*, etc. y la mayor de sus trabajos se publica en medios electrónicos y digitales.

“Imagina una ciudad en la que el graffiti no es ilegal, una ciudad en la que todo el mundo puede pintar donde quiera. Donde cada calle está inundada con millones de colores y pequeñas frases. Donde esperar el autobús nunca ha sido aburrido. Una ciudad viva que pertenece a todos, no solo al estado y a los dueños de grandes negocios. Imagina una ciudad así y no te acerques demasiado a la pared, está recién pintada”

Banksy

Como una ambición suya, se expresa al público a través de su capacidad de crear un discurso crítico, alcanzando la atención de los medios y hacer que su contestación a asuntos sociales para lograr más atención del público. El artista utiliza la misma táctica como lo que Wodiczko usó en su proyecto *“The Site of 'Urban Revitalization”*, un ataque sorpresivo, realizado en espacios públicos y prensas informáticas.

Lo implícito en el muro, escaleras, peatonales donde realiza sus graffitis

⁷⁰ Nos referimos al *street art*, describe todo el arte expresado en la calle, normalmente de manera ilegal. “La ciudad ofrece todo lo que el artista ferviente del contexto real puede desear: unos temas y unos lugares, unas posibilidades de desplazamiento, de estación de encuentro, de confrontación o de evasión sin olvidar a los innumerables habitantes...” Véase: ARDENNE, P. *op.cit.* p.77.

deben quedar explicitados por una parte, la ubicación de los lugares, y por otra parte, la metáfora simbólica que aplica como un lenguaje suyo, la silueta de los policías que se besan (Img.100), ratas rompiendo los candados y cadenas (Img.101), monos burlando de la restricción pública (Img.102), niños que se le disparó el fusil (Img.103), un tigre que escapa de su cárcel-código de barras (Img.104), etc., son imágenes que se burlan de los asuntos políticos, sociales con un tono sarcástico. Al aplicar este concepto de “estética publicitaria”, crea una atracción con su propia iconografía para atraer los espectadores.

Es el mismo concepto que el de Wodiczko, que usan imágenes conocidas para difundir su mensaje al público.

“Las proyecciones se basan en imágenes existentes. La imagen reconocible que circula de los sin hogar –una imagen idealizada por los medios de comunicación- es ya la imagen de una víctima. Para las proyecciones, yo tenía que basarme en ese tipo de imágenes que ya están grabadas en la memoria de los espectadores. Y luego yo intentaba grabar esas imágenes sobre el monumento de una forma adecuada. La técnica es compleja, pero su objetivo es cuestionar la imagen de la prensa contemporánea y el monumento como imagen, creando una asociación embarazosa o molesta, una relación contradictoria entre ambas.”⁷¹

⁷¹ Entrevista con el Krzysztof Wodiczko, Ed.undació Antoni Tàpies, op.cit, p.360,

Conclusión

La misión de este programa de televisión es cuestionar la mirada homogeneizada y la gran diversidad que existe bajo un mayor imaginario urbano. Los trabajos artísticos se encuentran como la parte troncal de este video. Las obras que los artistas tratan sobre las ciudades marginales y zonas periféricas. Ellos enlazan las situaciones con informaciones, dando sorpresas y dan una segunda oportunidad a cualquier cosa descubierta o encontrada en la ciudad tanto por ser deshechos o desusos, incluyendo los temas marginales. Luego, muestran su accesibilidad al público exponiendo en lugares educativos, dando diferentes visiones a la gente. Los lugares escogidos para construir este video tratan de mostrar otro aspecto de la imaginación utópica de la ciudad de Valencia, se encierran en cuatro lugares de la ciudad de Valencia: El Cabañal, El Barrio Carmen, Rusafa y Mestalla. El papel que tiene un artista público es ofrecer una visión diferente, dando una segunda oportunidad a las cosas encontradas, tanto deshechos, lugares degradados, desmemoriados, temas de los inmigrantes, ciudades marginales, etc. ante un ritmo social incompatible.

Mediante la muestra de esta manera de trabajar de los artistas, este reportaje televisivo indaga en los lugares invisibles, en vez de representar una imaginación urbana utópica y enlaza los aspectos que se quedan desconectados o abandonados para cuestionar reglas ordinarias de la sociedad.



Img.100, Banksy, *some people represent authority without ever possessing any of their own*. London, 2005

Img. 101, Banksy, *The Ritz*, Picadilly, 2005

Img. 102, 103, Banksy, *You're no safer in first class, 20 minutes*, Vía del tren, London, 2002.

Img. 104, Viena, 2003

Img. 105, Manchester, 2002

7. CONCLUSIÓN

La presente tesis nos ha servido para definir una línea de trabajo y una práctica académica para un futuro, acercándose a los intereses que hemos aplicado en el discurso como bien su título dice: *city as a playground*, y proyectándolos estos intereses en nuestra práctica artística.

Hemos iniciado este análisis con los “actos” de los usuarios, adaptando la improvisación del juego y la producción del espacio como conceptos filosóficos a partir de un estudio de acontecimientos que los crea. A partir de este contexto y en relación al contexto actual de la ciudad de Valencia, hemos definido un espacio urbano como una interfaz de la relación social, un lugar diseñado para que los ciudadanos se encuentren. En este momento, ya podemos contemplar con cierta distancia los fragmentos que aplicamos; desde los efectos psicológicos que nos hacen estructurar este trabajo, hasta la posibilidad de convertirnos en una herramienta diplomática. Son actitudes de “Hazlo tú”, exportadas desde cualquier ámbito de la vida actual. De forma paralela, conectamos con el sentido del juego y con ello realizamos una serie de intervenciones orientadas por muchos acontecimientos que han sucedido en espacios concretos de la ciudad, postulando que las relaciones humanas prevalezcan sobre lo utilitario.

Mientras planteamos las intervenciones, que componen el proyecto expositivo, las justificamos con las estrategias formales que los artistas emplean destinadas al medio urbano. Teniendo en cuenta de tener un espectador activo y los factores que hagan visible la obra. Al finalizar la investigación y cumplir el objetivo parcial planteado al inicio de la misma, llevamos las intervenciones de tipo *site specific*⁷² a una difusión pública a

⁷² “Un arte hecho para un lugar preciso, al que está inseparablemente unido, y que se relaciona no sólo formalmente (arquitectónicamente, funcionalmente), sino también sustancialmente (histórica, sociológica, políticamente) con dicho lugar: tales son los criterios de su *site specificity*.” Término explica en Hubertus Butin, op-cit, p.201.

través de los medios de comunicación, un reportaje televisivo.

Por último, aparte de comentar que hemos alcanzado los objetivos en la obtención de un proyecto expositivo, queremos exponerlo como una difusión a esta actitud positiva. Teniendo en cuenta que vivimos en una sociedad democrática y que podemos ser capaces de cambiar un estilo de vida imperante en la sociedad, pues aunque la sociedad al final capte solo el 5 % de las ideas y rechace el otro 95%, nuestra acción aumentará la posibilidad de cambiar nuestro entorno vital y mental.

8. BIBLOGRAFÍA.

DE CERTEAU, Michel, *La invención de lo cotidiano*, México, Ed. Universidad Iberoamericana, 2007.

LEFEBVRE, Henri, *The Production of Space*, trans- Donald Nicholson-Smith Oxford: Blackwell, 1991.

HUIZINGA, Johan, *Homo Ludens*, Madrid, Ed. Alianza, 1972.

VV.AA. *“post-it city, ciudades ocasionales”*, Barcelona, Ed. CCCB, 2008.

WANG, Chih-Hung, "An exploration into/beyond Henri Lefebvre's conceptual triad of production of space", *Journal of Geographical science*, Taiwán, Univ. Nacional de Taiwán. (55): 1-24, 2009.

VV.AA. An ethnography of a neighborhood café: informality, table arrangements and background noise. *Journal of Mundane Behavior* 2, 2, 2001.

POPE, A. Terminal Distribution. En, *Architectural Design*, Rafi Segal, Els Verbakel, Vol. 78 /1 , Jan y Feb. 2008, pp.16-21.

CAMERER, Colin F. *Progress in behavioral game theory*, Journal of Economic Perspectives-Vol. 11, No.4, 1997, pp. 167-188.

POL, E. *La apropiación del espacio*, En L. Iñiguez y E. Pol (Coord) Cognición, representación y apropiación del espacio, Barcelona, Publicacions Universitat de Barcelona. Monografies Psico/Socio/Ambientals nº 9. 1996.

MILES, Malcolm, HALL, Tim y BORDEN, Iain, *The city cultures reader*, London and New York, Routledge, 2000.

SANTOS SOLLA, Xosé M., *Espacios disidentes en los procesos de ordenación territorial*. En, Doc. Anàl. Geogr. 40, 2002. pp. 69-104.

Viu Taller, *El cielo está enladrillado. Entre el 'mobbing' y la violencia inmobiliaria y urbanística*, Barcelona, Bellaterra, 2006.

BURRIEL DE ORUETA, Eugenio L. *Claves de la rehabilitación urbana. El caso del centro histórico de Valencia*, Cuad. de Geogr. 67/ 68, 2000, pp. 329-349.

LÓPEZ, Martínez, *Ocupaciones de viviendas y de centros sociales-Autogestión, contracultura y conflictos urbanos*, Barcelona, Virus Crónica, 2002.

(Ed) FUNDACIÓ ANTONI TÀPIES, "*Krzysztof Wodiczko : instruments, projections, vehicles*" , Exposición, 4 juny- 6 setembre, Barcelona, FUNDACIÓ ANTONI TÀPIES, 1992,

MANDER, Jerry, *Cuatro buenas razones para eliminar al televisión, (Four arguments for the elimination of television)*, Barcelona, Gedisa, S.A., 2004.

BALLARÍN, B. *El vídeo en el contexto social y artístico de los 60/70*, Barcelona, Universitat de Barcelona, 1997.

VV.AA., *Modos de hacer: Arte crítico, esfera pública y acción directa*. Salamanca, la Universidad de Salamanca, 2001.

AGÚNDEZ GARCÍA, JA., *10happenings de Wolf vostell*, Ed. Regional de Extremadura, 1999.

ARDENNE, Paul, *Un arte contextual : creación artística en medio urbano, en situación, de intervención, de participación*, Murcia, Cendeac, D.L. 2006.

BOURRIAUD, Nicolas. *Estética relacional*, Buenos Aires, Adriana Hidalgo, 2006.

BOURRIAUD, Nicolas. *Postproducción : la cultura como escenario : modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*, Buenos Aires, Adriana Hidalgo, 2004.

SILVA, A., et.al. traducido por Vincent Martin, *Urban imaginaries from Latin America / Documenta11*, Germany, Fridericianum-Veranstaltungs GmbH, Kassel, 2003.

AA.VV. , 2007, *Banksy: wall and piece*, Berlin, PUBLIKAT,

LEVINE, 1985, *Blame God: Billboard Projects*, London: ICA.