

# ARTE, COTIDIANIDAD Y ESPACIOS DE APERTURA RADICAL

CLAUDIA AMICO

## INTRODUCCIÓN

La propuesta del curso de Arquitectura y Participación en El Carmen, Chíncha, tuvo como componente principal investigar nuevas maneras de aproximarse y entender un lugar específico y sus usuarios —en este caso, El Carmen— para la elaboración de una propuesta o intervención espacial de uso colectivo.

El Arte, la cotidianidad y la invención personal de espacios de apertura radical fueron algunos de los referentes teóricos que se abordaron en el curso, por su potencialidad para abrir nuevas tangentes de investigación en la creación de dinámicas de interacción y de participación.

A continuación, se describe algunas experiencias precedentes al curso que ofrecen una introducción a estos conceptos teóricos.

### Espacio de Apertura Radical

¿Quiénes somos en El Carmen? ¿Qué venimos a hacer aquí? ¿Por qué hemos venido?

El espacio de apertura radical permite que nos hagamos estas preguntas desde una perspectiva donde no existe la marginalización. Cuando hablamos de espacio, nos referimos a situar nuestro cuerpo en el lugar, pues la apertura es lo que nos expone a las consecuencias y la radicalidad es la que implica un riesgo.

Al crear este espacio, uno se deja habitar por la experiencia; al no crearlo, uno simplemente mantiene una posición de observador y consumidor del entorno.

“Entro en ese espacio. Estoy escribiéndote a ti. Estoy hablando desde un lugar en el margen, donde soy diferente, donde veo las cosas de manera diferente. Estoy hablando de lo que veo.” La escritora Bell Hooks relata la experiencia de entrar en ese nuevo lugar y hablar de él a través de su espacio de apertura radical.

¿Cómo entramos nosotros en El Carmen? Al llegar a este pueblo con preguntas acerca de una potencial intervención en el uso de es-

pacios colectivos, utilizamos este espacio de apertura radical para crear un nuevo concepto de comunicación. Durante esta experiencia, al hablar desde este espacio, encontramos la manera de expresar de forma transparente los propósitos del curso mientras estudiábamos nuevas convenciones sociales, sistemas de interacción y herramientas comunicacionales.

*Soy blanca, soy mujer, puedo conocer nuevas formas de vestir, reírme de situaciones que antes no hubiese imaginado, incluso cocinar comidas que nunca antes había probado... No significa perder el valor de mi identidad e historias personales, sigo arraigada a mis orígenes y sé quién soy, pero a la misma vez busco nuevos conocimientos y experiencias, nuevos márgenes donde posicionarme desde los cuales me puedo adentrar en situaciones que me proporcionan nuevas perspectivas.*<sup>1</sup>

En el proyecto Participación de Mujeres en Construcción y Diseño en Senegal, al vivir una situación de extranjera en ese país, la creación de un espacio de apertura radical permitió conocer el día a día, aspiraciones y momentos de disfrute de las mujeres, para poder llevar a cabo un proceso participativo.

### Arte y Estéticas Relacionales

Retomo la noción de estéticas relacionales desarrollada por Nicholas Bourriaud<sup>2</sup> y explicada en “Pásame la P” del presente artículo, para presentar dos experiencias que —desde la Arquitectura— utilizan herramientas del Arte para decodificar relaciones sociales. Se trata de articular una potencial propuesta arquitectónica desde el diseño de una dinámica social experimental o de una situación inusitada con la cual empezar una conversación.

“Este tipo de arte puede llamarse socialmente activo, porque realiza demandas activas al observador. Para existir y ser apreciado necesita al observador o a la imaginación del observador”<sup>3</sup>. En el caso del proyecto Un Mercado Narrativo para Accrington (proyecto de tesis de la Universidad de Sheffield en el Reino Unido), esta

# Reglas de Propiedad-convocatoria apropiada desde lo cotidiano



noción relacional se utilizó como herramienta para conocer el lugar donde se realizaría el proyecto. Se provocó una interacción ligada al contexto cotidiano: pidió a una persona que esperaba el autobús al lado del mercado, que describiera un lugar del cual guardase una historia que pudiera recordar, para luego dibujarlo y colocar el dibujo en la parada de bus. En cambio, en el proyecto para la Bienal de Arquitectura, se ocupó el espacio que se iba a intervenir generando diferentes maneras de utilizarlo. Los juegos hacían que el usuario se introdujera en un uso no convencional del espacio para repensar la infinidad de posibilidades que existían para ocuparlo.

## La Cotidianidad

De Certeau nos habla de la 'práctica de la cotidianidad'<sup>4</sup>, mediante la cual, se concibe a los ciudadanos como más que simples consumidores económicos y del espacio, ya que, declara, la ciudad no sólo alberga un orden construido con inversiones, acumulaciones y desplazamientos como principales componentes. Él se enfoca en el análisis de la vida diaria, de actividades de las que todos nos apropiamos cada día a nuestra manera: leer, caminar, cocinar, comprar... Sostiene que vamos transformando la ciudad en virtud de la realización de estas actividades y de cómo la manipulamos con tácticas de diferentes tipos, para intentar maximizar el espacio y declarar nuestro lugar.

De esta manera, vinculamos estas actividades con el espacio que ellas ocupan para compren-

der la vida en El Carmen e iniciar la discusión acerca de cómo la arquitectura que se proyecta puede tener una conexión con este ritual del día a día.

En el ejemplo del mercado de Accrington; el día a día era un componente del proyecto que debía ser reconocido y potenciado por su relación directa con los ciudadanos del lugar, en la búsqueda de una propuesta que tuviese relevancia para ellos. Se trataba de "des-marginalizar" esas historias personales, esos hechos cotidianos, para resaltarlos en el espacio público y darles la importancia necesaria para poder declarar que, en ese lugar, todos somos relevantes.

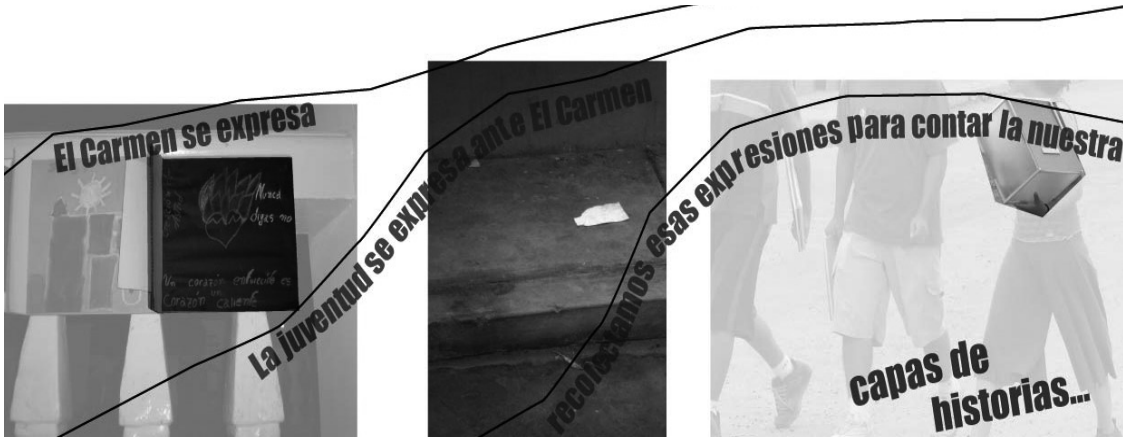
## EL PROCESO EN EL CARMEN

### Dinámicas

Los primeros acercamientos a El Carmen se formularon a través de dinámicas mediante las cuales se establecía lo que se denominó "reglas del juego". Cada grupo de alumnos propuso una manera de interactuar, conocer y experimentar el lugar desde este nuevo enfoque teórico.

Para todos los alumnos, el hacer, ocupar y construir con una dinámica tomada del Arte, constituyó un verdadero desafío por la poca semejanza que tenían esta metodología para estudiar el contexto de un proyecto arquitectónico, en comparación con lo convencional, ya que implicaba más que mirar, dibujar, medir y anotar...

# historias desde lo cotidiano



## La conversación

Lo que empezó con la pregunta “¿Y tú, qué pintas en El Carmen?” como forma de expresión de la individualidad de cada poblador en relación con su ciudad, se tornó en un juego de pintado libre, el cual funcionó como propulsor de conversaciones vinculadas a la falta de actividades creativas. Estas conversaciones permitieron el primer acercamiento a la realidad de El Carmen.

## Las reglas del juego como herramienta

Para poder entender qué reglas del juego servían y cuales no, era imprescindible reparar en los detalles de lo cotidiano; en cuáles eran las convenciones sociales de El Carmen y las tácticas de los habitantes del lugar para proclamar el pueblo como tomado y propio.

Es así como el estudiante va transformando las reglas del juego en herramientas arquitectónicas para impulsar el proceso de participación y la búsqueda de una propuesta. Esa primera aproximación resulta válida si es que se recoge y evalúa lo logrado para poder reinterpretarlo en un siguiente acercamiento.

El valor del trabajo es el procesamiento estratégico de la experiencia. Por lo tanto, resulta fundamental poder contar con planes de contingencia o trabajar a partir de un aparente fracaso para convertirlo en otras oportunidades. No se trata de respuesta correctas o incorrectas, si no de buenas o malas preguntas.

## Frustración convertida en oportunidad

Se experimentó frustración al ver que la gran mayoría de participantes eran niños que fueron transformando la dinámica en simple entretenimiento. Sin embargo, no sólo surgió la oportunidad de iniciar una conversación, sino que se planteó convertir en postales los dibujos realizados por los niños para usarlas como invitaciones al próximo evento. El éxito de esta propuesta radicó en los resultados de la convocatoria, y en el hecho de transformar la intervención de los niños en un producto/herramienta que generó más participación. Se convirtió una experiencia frustrada en la oportunidad mediante la cual los participantes pudieron guardar un recuerdo de su trabajo.

## Apropiación de lo cotidiano

No sin dejar de lado la picardía de lo que podía significar tomarse ciertas libertades artísticas para reinterpretar lo cotidiano; decidimos que si lo que gusta y atrae es la bulla, tendríamos que proveerla. Así que, tanto el automóvil “Tico”, que paseaba tratando de vender sandías, como el megáfono y el equipo de sonido del Municipio, plantado en mitad de la plaza, se volvieron el medio más efectivo para realizar convocatorias, y a la vez, en nuestro espacio radical desde el cual le hablábamos a El Carmen.

## Historias desde el margen

*Para las personas que habitan la ciudad, ¿qué es especial? ¿Qué es lo verdaderamente auténtico? ¿No*

*son acaso las historias y memorias personales? La gente sale de su casa y de alguna manera fuera de ella está buscando su propia historia en la ciudad, algo que le sea personal*<sup>5</sup>.

Las otras historias de la ciudad van emergiendo a medida que esas perspectivas raramente pronunciadas se reconocen, o eventos considerados como insignificantes dentro del espectro histórico general de un lugar se tienen en cuenta.

#### **Identidad desde lo cotidiano**

A través de estas historias, siempre ligadas a una visión cotidiana de sistemas de ocupación, se pudo empezar a establecer lo que De Certeau llama “reglas de propiedad”.

En su visión; todo pueblo o ciudad se rige por una serie de normas de vecindad y de lo que está permitido, aceptado o mal visto entre los vecinos. Al reconocer estas “reglas de propiedad” de un lugar, es posible construir una nueva versión de lo permitido y prohibido en términos de ocupación y apropiación del espacio.

Al darse cuenta los alumnos de que era, hasta cierto punto, aceptable permanecer en la plaza de Armas “armando” jarana hasta las tres de la mañana, pudieron empezar a reconocer cuáles eran los límites de lo permitido, quiénes eran los relegados de aquella sociedad y, por lo tanto, qué significaba para el pueblo que alguien ocupase un espacio tan central y representativo con esa clase de eventos. Las reglas de propiedad emitidas a través de historias que inducían a actos de ocupación, empezaban a demarcar también convenciones espaciales.

#### **Escribiendo nuevas historias**

Al indagar bajo estas capas de historia para rescatar lo que nos parecía más importante, encontramos que lo inesperado y lo personal comenzaba a aflorar a la superficie, generando, a su vez, nuestras propias historias acerca del lugar. Al exponer los dibujos en la plaza de Armas, ocurrió una situación impensada: un grupo de jóvenes los arrancó y rompió. Una nueva historia, una experiencia vivida en conjunto, nos indicó, en este caso, una problemática desde la cual construir una idea de intervención.

#### **El juego del deseo**

Enfocando la pregunta desde una visión donde cualquier deseo sería válido, las respuestas a *¿Cuáles son tus deseos para El Carmen?* se depositaban en una caja. La dinámica daba a conocer la raíz de un deseo y la posición e historia de cada persona, utilizando un formato lúdico que permitiera a las personas fantasear o soñar más allá de lo convencional.

“No coleccionamos los deseos para satisfacer cada uno en específico, si no para anclar nuestros íntimos movimientos creativos en un cimiento más sólido de conocimiento”<sup>6</sup>.

#### **La memoria de una historia**

*Y si empezamos nuestras preguntas con “¿y si acaso...?”, y desarrollamos las respuestas a través de historias, estas historias saldrán de la experiencia vivida y, por lo tanto, tienen sus cimientos en la realidad, a la vez que podemos imaginar y proyectar nuevas visiones espaciales*<sup>7</sup>.

No siempre las historias personales se canalizarán hacia un mensaje que lea exactamente: “Ésta es mi propuesta para mi ciudad”, sobre todo ante la pregunta de cómo interpretarlas colectivamente. Antes de contarlas, las historias se encuentran dormidas en alguna parte, pero una vez que salen a la luz, la visión de un lugar cambia, y existe el potencial de que las mismas personas que cuentan sus historias las tomen como algo significativo, como un aporte al contenido del espacio donde viven. Son las historias las que podrían dejar esa huella en la población tras el proyecto y, por lo tanto, un vínculo hacia el trabajo que se realizó en conjunto.

## **CONCLUSIONES**

### **Pedagogía**

Jonathan Hill reclama una relación más crítica y sensual entre el objeto y el sujeto, tal y como lo hace una instalación/ intervención artística que desafía la función de una galería y el Arte como objeto pasivo. Desvincula la arquitectura del concepto de ‘contemplación del objeto en un momento congelado en la historia, que al arquitecto le gustaría que durara por siempre y donde los usuarios ideales son pasivos y estables: no cambiarían

o alterarían esa arquitectura con sus “ordinarias necesidades cotidianas”.

Es así como la participación que se plantea a través de este curso se interesa en entender la Arquitectura como un proceso que se inicia en una conversación, una historia, una continua transformación y regeneración del espacio por parte de los usuarios, al reinterpretar continuamente ese relato colectivo.

Lo desafiante para los estudiantes fue barajar el desarrollo de los conocimientos que se aplicaban y reevaluar constantemente las herramientas en un proceso creativo de diseño para potenciar su capacidad de proyectar Arquitectura.

Se trató de un proceso pedagógico en el que los estudiantes debían desarrollar una visión crítica en el proceso de acción que realizaban; tanto teórica —al entrar y salir del conocimiento histórico y el conocimiento adquirido durante el curso—, como física —al salir y entrar de la sala de computadoras/ mesa de dibujo a las vivencias y encuentros del día a día en el pueblo de El Carmen.

“Leer (una imagen o un texto) tiende a constituir el máximo desarrollo de pasividad que pueda caracterizar al consumidor, al cual se le concibe también en el término de *voyeur* de una sociedad de espectáculo”<sup>8</sup>. En el proceso de entender y hacer Arquitectura, el arquitecto/a no es un/a simple voyeurista que observa la ciudad desde fuera, si no que se inserta en ella y vive su día a día para interactuar, entender, preguntar e intervenir.

#### **Arquitectura de participación**

Desde el enfoque de participación que presentaba el curso, nos dimos cuenta de que el hablar de deseos personales y aproximarse a la gente con nuestras reglas de juego, hacía

aflojar en ellos pensamientos que en procesos de consulta convencionales no saldrían a la luz. El análisis de la cotidianidad y el espacio radical que se creó para ubicarnos en la experiencia de El Carmen permitieron generar debate, iniciar nuevas reflexiones, propuestas y representaciones de los componentes integrales del lugar. Es este proceso en sí, y no sólo el resultado de éste, el que construye lo que llamamos una “arquitectura de participación”.

#### **REFERENCIAS**

<sup>1</sup> Amico, C. (2006). *Participación de Mujeres en Construcción y Diseño en Senegal*, Proyecto Ganador de la RIBA McAslan Bursary Fund, [www.riba.co.uk](http://www.riba.co.uk)

<sup>2</sup> Bourriaud, N. (2006). *Estética Relacional* Adriana Hidalgo Editora, Buenos Aires.

<sup>3</sup> Shonfield, K. (2005). ‘We Need Artist’s Ways of Doing Things. En Blundell Jones, Petrescu, Till. (2005). *Architecture and Participation*. Spon Press, New York.

<sup>4</sup> De Certau, M. (1988). *La práctica de la cotidianidad*. University of California Press, London.

<sup>5</sup> *Idem*

<sup>6</sup> Muf, *This Is What We Do, a muf manual*. Ellipsis (p. 91). London,

<sup>7</sup> Till, J. (2005). The Negotiation of Hope. En Blundell Jones, Petrescu, Till. (2005). *Architecture and Participation*. Spon Press, New York.

<sup>8</sup> Cita a Guy Debord en De Certau, M. (1988). *La práctica de la cotidianidad*, University of California Press, London.