

Espacios de la apatía

Una propuesta de intervención visual en lugares en desuso

Azahara Cerezo Cerezo

Máster en Artes Visuales y Multimedia

Facultad de Bellas Artes de San Carlos

Universidad Politécnica de Valencia – España

Abstract — El proyecto es una investigación sobre el espacio público urbano y su relación con la apatía como una de las expresiones de la contemporaneidad. Como proyecto aplicado, la propuesta se concreta en una intervención visual-*mapping*. El contenido de ésta última se relaciona con el desarrollo teórico y sus conceptos y toma forma en estos lugares de la apatía previamente situados en la ciudad de Valencia a través de un mapa colaborativo y abierto a toda participación creado en la aplicación Meipi.

Index Terms — Image processing, photography, social factors, sociology.

I. Palabras clave

Apatía, espacio público, intervención, mapping, topofilia, Valencia.

II. Introducción

La investigación se estructura en dos grandes partes, la teórica y la práctica. Dentro de la primera, a su vez hay tres divisiones o ejes a partir de los que toma forma el proyecto.

El primero se centra en situar qué se entiende por espacio público en esta investigación. El segundo trata del espacio y del entorno y de las posibles influencias y relaciones que puede haber, especialmente con la noción de apatía. Por último, la tercera parte sienta los fundamentos teóricos de la propuesta aplicada. Es decir, por una parte, delimita las prácticas artísticas que influyen y se ajustan a la propuesta práctica. Por otra parte, hay que atender a las manifestaciones artísticas que han utilizado proyecciones, en espacio público y, especialmente, aquellas que hayan explorado las posibilidades no tan efectistas o puramente esteticistas de la técnica del *mapping*.

Como proyecto aplicado, se configura esencialmente en dos partes que responden a un mismo principio: el mapeado. En una primera aproximación, el mapeado del terreno toma una forma más clásica, más cercana a la cartografía. La aplicación virtual Meipi es la que sirve para conformar esta parte. A través de un mapa colaborativo que toma como base Google Earth se pueden ir marcando y situando los espacios de Valencia donde pueden tener lugar las intervenciones artísticas. En este mapa hay edificios en desuso, sobre todo,

fachadas, aunque está abierto a otras aportaciones. También hay otro canal específico, dentro del mismo mapa, que alberga de manera más concreta solares-descampados de la ciudad de Valencia. Además, el mapa colaborativo sirve para contrastar la cartografía que se va generando con las ideas trazadas en los distintos apartados teóricos. Así, pues, se trata de un primer mapeado de la ciudad de Valencia.

Un segundo paso configura ya lo que es realmente la práctica. Se trata de llevar a cabo intervenciones en algunos de los lugares ya mapeados. Es decir, un *mapping* dentro de otro *mapping* más amplio -el de toda la ciudad. Este *mapping* que tiene lugar en los espacios de la apatía quiere ser una reflexión, a nivel de contenido y de forma, tanto en lo relacionado con el espacio público y la apatía como con las posibilidades narrativas de dicha técnica audiovisual.

III. Motivaciones

La principal motivación es el interés por aunar el lenguaje de la imagen con sus posibilidades en el espacio público, especialmente, en la doble influencia individuo-entorno.

Es necesario mencionar que la experiencia personal con Eloi Maduell, del grupo Telenoika, y su taller de *mapping* contribuyó a querer llevar más allá lo iniciado en ese momento y plantear en un mismo proyecto esta técnica de *mapping* junto con aspiraciones que no fueran estrictamente las esteticistas, que son las más conocidas al emplear la técnica del *mapping*.

IV. Objetivos

A. Objetivos Generales

- Profundizar en el vínculo entre espacio público y afectividades del ser humano.
- Acercarse a la noción de apatía dentro de la contemporaneidad y su posible relación con el espacio público.
- Situar estas relaciones en la ciudad de Valencia.
- Desde una visión artística, establecer los referentes que se vinculan al proyecto.

- Estudiar la técnica del *mapping* y los tipos de imagen-tiempo y de planteamientos a los que ha dado lugar, especialmente, aquellos que más se relacionen con la investigación.
- Realizar ensayos aplicados que toman la forma de intervención visual en lugares del espacio público que se relacionen con la idea de apatía.

B. Objetivos Específicos

- Obtener un panorama de los espacios en desuso de la ciudad de Valencia a través de un mapa colaborativo en Meipi.
- Aplicar a la realización de la pieza visual (lo que se proyectará en los espacios), herramientas aprendidas recientemente en el contexto del Máster, como Processing o 3D.
- Extraer de los conceptos teóricos un modelo de análisis práctico que sirva para dar cuenta con rigurosidad de los ensayos realizados.

V. Diseño De La Investigación

Identificación del objeto de estudio: relación del espacio público de Valencia con la apatía contemporánea.

Búsqueda de datos: organizada a través de Zotero, fichas de lectura y de citas.

Definición del objetivo: de manera aproximativa, se trata de relacionar el espacio público con la apatía y proponer una intervención visual que vivifique dichos espacios o que, al menos, intente paliar de forma temporal dicha indiferencia cotidiana.

Desarrollo del marco teórico y conceptual: esta fase se producirá todavía más adelante, una vez realizada la búsqueda de datos.

Definición de las variables: en la fase práctica del proyecto.

Desarrollo núcleo central investigación / aplicación: realización de las pruebas piloto y de la parte práctica.

Conclusiones.

V. Metodología

La metodología usada es híbrida, aunque predomina lo cualitativo.

Por una parte, la parte teórica se basa en técnicas cualitativas, principalmente, revisión bibliográfica. El estudio se realizará de manera deductiva, es decir, se explorarán casos concretos para llegar a conclusiones generales. Por otra parte, la parte práctica requiere de algunas técnicas cuantitativas, ya que es necesario realizar pruebas piloto en las que se puedan cambiar una a una las variables con tal de llegar a un resultado óptimo. Así, para ejecutar la parte práctica hay que dar cuenta con rigurosidad del proceso seguido y no sólo del resultado. De hecho, éste vendrá determinado por los

pasos y, por tanto, es necesario dejar constancia del proceso también a través de métodos cuantitativos.

Los materiales de investigación principales son:

- Fichas de lectura y de citas para la revisión bibliográfica.
- Cámara de fotos para dejar constancia del aspecto que presentan los lugares en desuso de Valencia.
- Realización de un mapa accesible y abierto a la colaboración on-line a través de Meipi: <http://www.meipi.org/espaciosvalencia>
- Ordenador con el software necesario para realizar el contenido de lo que se va a proyectar en la intervención, que se concreta en: Blender, Processing, After Effects y WarpMap (programa OpenSource en fase Beta, desarrollado por Telenoika en C++ con librerías OpenFrameworks. Sirve para adaptar el vídeo que se proyecta a la superficie donde se está proyectando).
- El proceso de la investigación se puede seguir a través de la web: <http://azaharacc.260mb.com>.

VI. Contextualización

A. Revisión Bibliográfica

El enfoque de la investigación es más bien humanista, basado en estudios sociológicos y ensayos filosóficos. A pesar de que hay presentes cuestiones de urbanismo y de arquitectura, no deben ser tomadas éstas como meras cuestiones técnicas, sino dentro de orientaciones interpretativas.

Así, el proyecto parte de las ideas de Henri Lefèbvre por el interés de su obra en las coyunturas y en la importancia del individuo en relación con el entorno. El individuo puede crear una ideología que le permita apropiarse del espacio, liberando a la cotidianidad de los lastres impuestos por el capitalismo [1]. Este planteamiento enlaza con las propuestas situacionistas, especialmente, con la teoría de la deriva y el concepto de psicogeografía. Los situacionistas proponen, sin desligarlo de la intención política, un deambular, salir, parar, ir a un bar, ver una cosa, luego otra sin saber donde dormir, en un movimiento contrario a lo que le sucede al obrero, al trabajador, en su vida diaria, del trabajo a dormir [2]. En este gesto está la intención de descubrir lo insólito, algo que tiene mucho que ver con combatir la des-afección de la que habla esta investigación.

La vía que se plantea en los años 60-70 pone sobre la mesa actitudes del ciudadano respecto al urbanismo, a la ciudad, al espacio público y sus influencias mutuas y ha ido cobrando cada vez más importancia hasta llegar a la actualidad.

Para esta investigación, es importante el desarrollo de conceptos como “topofilia” acuñado por el geógrafo chino Yi-Fu Tuan [3]. También se recurre a las

aportaciones de Richard Sennett, pues indagan en la forma urbana en función del proceso social y la personalidad individual. Para Sennett los procesos y tendencias de la personalidad se refuerzan en el nivel social y una de las consecuencias entre estas relaciones es la creación de la forma urbana. Pero este resultado material deviene también una influencia en la personalidad [4].

En un ámbito espacial más cercano de reflexión, son también influyentes para el proyecto las ideas de Jordi Borja, pues en él se habla del funcionamiento de la vida en la ciudad como verdadero espacio público y establece como inseparables los conceptos de espacio público, ciudad y ciudadanía [5]. Estas ideas conectan con las de la ciudad vivida, que expresa Carlos García Vázquez a la hora de analizar distintos tipos de ciudad en su libro *Ciudad hojaldre* [6].

Para acercarse a la idea de apatía, y teniendo en cuenta que se tomará ésta en un contexto contemporáneo, se recurrirá a acercamientos de autores como Lipovetsky y Vattimo.

Hay que tener en cuenta que esta investigación no se puede desvincular de lo artístico. Así, se recurre al concepto de “arte contextual” aportados por Jan Swidzinski y posteriormente desarrollados por Paul Ardenne. El arte contextual se entiende como un acercamiento a la realidad. El artista debe estar atento a lo que acontece a su alrededor, pero en una suerte de posición en falso, debe estar dentro y también fuera, para poder dar cuenta de ello a través del arte [6].

También es interesante revisar la noción de “especificidad espacial” aportada por Richard Serra y que es revisitada por Douglas Crimp [7].

Las ideas recogidas en las actas de las jornadas Arte y Naturaleza celebradas en la ciudad de Huesca, en 1998 influyen también a la hora de delimitar el campo artístico de la investigación [8].

Como estudios verdaderamente recientes, hay que tener en cuenta el Proyecto Final de Máster de Xisco Martínez. Esta propuesta, titulada *Intervención lumínica* toma en consideración algunos de los aspectos fundamentales de este proyecto, como el espacio público y también algunas referencias teóricas y artísticas.

B. Referentes Artísticos

En cuanto a referentes artísticos, ya se ha mencionado el situacionismo. Aunque se suele aunar situacionismo y lettrismo como si casi de lo mismo se tratara, en este caso también es una referencia este último movimiento mencionado. Concretamente, se tomará la noción de “sincinema” como aporte artístico que se relaciona con el proyecto en tanto que propone una práctica más viva del cine. Por ejemplo, Lemaître mezclaba la proyección con actores en la sala, o se proyectaba en las paredes, el techo u otras superficies [9]. No hay que olvidar, sin embargo, que el soporte de dichas prácticas era el

celuloide y en este sentido se aleja del proyecto propuesto.

Hay otros artistas que tienen en cuenta el espacio público para sus propuestas. Imi Knoebel realiza *Projection X*, que consiste en proyectar nocturnamente, en edificios de Darmstadt, una X luminosa desde un coche en marcha a las fachadas y exteriores de los edificios. En este caso, Knoebel hace esta acción para registrarla en vídeo.

Krzystof Wodiczko, en cambio, realiza obras que consisten meramente en la proyección. Sin embargo, se aleja del proyecto en tanto que sus obras se centran en problemáticas sociales más específicas, como el apartheid, por ejemplo.

Entre el espacio público, el cine y la arquitectura se sitúa la propuesta *Social cinema* de 51% studios architecture. En el marco de la Bial de Arquitectura de Londres, proyectaron películas en espacios públicos representativos. No se trataba, sin embargo, de un cine de verano, sino de una propuesta que pretendía establecer vínculos entre el lugar y el contenido exhibido en la pantalla (en este caso, sí tradicional).

Si se buscan referencias en cuanto a técnica estrictamente, dentro del *mapping* en el espacio público hay una línea con una intención más reflexiva y artística, que es la que se vincula con el proyecto. Destacan, en la actualidad, el colectivo AntiVJ, algunos trabajos de Pablo Valbuena y del grupo Telenoika.

Como experiencia cercana a lo que propone la investigación se halla el trabajo “Displacements” de Michael Naimark. A pesar de que éste no tiene lugar en el espacio público, explora una cierta narración tomando como pantalla de proyección el mismo escenario donde se ha filmado la acción.

Actualmente hay un auge de este tipo de propuestas, a menudo vinculadas a prácticas como el VJ. Incluso hay un festival en Ginebra (Suiza). Sin embargo, la mayor parte de propuestas de *mapping* se centran en aspectos más lúdicos y acaban provocando un goce basado en la estética y la monumentalidad de los espacios donde se está proyectando.

VII Cronograma

Septiembre-Octubre: determinación del tema a investigar, formulación del planteamiento

Noviembre-Diciembre: búsqueda de bibliografía, comienzo de revisión bibliográfica y preparación del paper.

Enero-Febrero: revisión bibliográfica.

Marzo-Abril: primera redacción de la parte teórica.

Mayo-Julio: preparación de la parte práctica y revisión de la teórica.

Julio-Septiembre: ejecución de la parte práctica (pruebas piloto), procesamiento y análisis de los resultados obtenidos y redacción de conclusiones.

Referencias

- [1] H. Lefèbvre, *El derecho a la ciudad*, Barcelona: Península, 1975.
- [2] L. Andreotti y X. Costa, *Teoría de la deriva y otros textos sobre la ciudad*, Barcelona: MACBA-Actar, 1996.
- [3] Yi-Fu Tuan, *Topofilia*, [s.l.]: Melusina, 2007.
- [4] R. Sennett, *Vida urbana e identidad personal*, Barcelona: Península, 1975.
- [5] J. Borja y Z. Muxí, *El espacio público: ciudad y ciudadanía*, Barcelona: Diputació de Barcelona, 2001.
- [6] C. García Vázquez, *Ciudad hojaldre. Visiones urbanas del siglo XXI*, Barcelona: Gustavo Gili, 2008
- [7] P. Ardenne, *Un arte contextual. Creación artística en medio urbano, en situación, de intervención, de participación*, Murcia: CENDEAC, 2005.
- [8] VV.AA *Modos de hacer. Arte crítico, esfera pública y acción directa*, Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, 2001.
- [9] E. Bonet y E. Escoffet (eds.), *Próximamente en esta pantalla: el cine letrista, entre la discrepancia y la sublevación*, Barcelona: MACBA, 2005