

Propuesta para Residencia
Lucarna, Frutillar 2015

Consuelo Tupper

Descripción de la propuesta

El proyecto a realizar consiste en un cuerpo de acción de cuatro etapas, las cuales abarcan una experiencia que propicia la participación de la comunidad en la rearticulación del sistema de referencias espacio-culturales de Frutillar, la subjetivación de sus relaciones con el entorno y la activación de su propia experiencia devenida relato.

- 1. Elaboración de un motor de búsqueda que gatille el recorrido:** realizar un texto que describa detalladamente una casa/museo imaginaria que pudiera encontrarse en Frutillar Alto. A partir de esta descripción, solicito a un dibujante de la ciudad de Santiago que cree una imagen realista y minuciosa de este sitio ficticio.
- 2. Experiencia/recorrido:** llegar en la mañana al terminal de buses de Frutillar. Prescindiendo de un mapa y tan solo con una grabadora encendida, un cuaderno en blanco y el dibujo en la mano, recorrer la ciudad durante todo un día en busca de un sitio que pudiera llegar a ser como el de mi dibujo. Se traza así una deriva que aglutina expectativas, invenciones y realidades a partir de las indicaciones (muy o muy poco certeras) de aquellas personas con las que me vaya encontrando. Recolecto, dependiendo de la naturaleza de cada encuentro, instrucciones verbales, fotografías y mapas improvisados.
- 3. Elaboración de mapa multimedial:** reunir todas las indicaciones recibidas (audio, texto e imagen) y elaborar un mapa gráfico y auditivo –subjetivo, impreciso, único- enfocado en la actividad cultural de la ciudad (o zona recorrida). El mapa gráfico (con simbología) se hace en versión reproducible y plegable.
- 4. Demarcación/activación física del lugar:** se retorna a los lugares visitados en el día 1, esta vez repartiendo autoadhesivos que marcan a cada sitio como “lugar de referencia cultural” y los mapas elaborados. De ser posible, se invita también a la gente a visitar una muestra que incluye el dibujo de la casa/museo, el mapa multimedia y los ejercicios hecho con los niños (propuestos más adelante).

Fundamentación

El interés principal que gatilla este trabajo está en enfrentar, desde una perspectiva tanto lingüística como experiencial, la noción de trayectoria que constituye al turista que visita Frutillar con aquella que maneja el habitante de la ciudad.

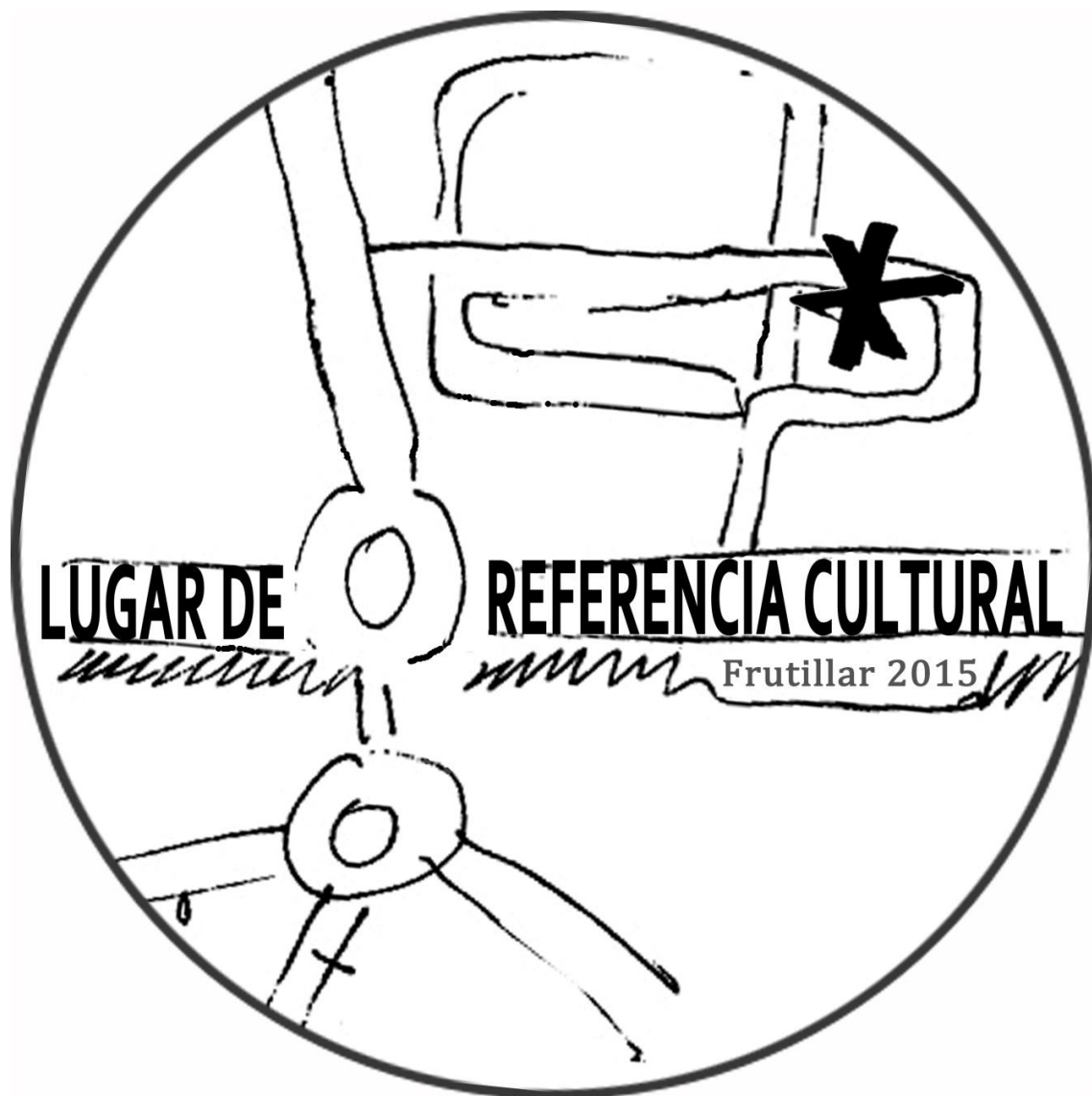
Dentro de este marco tenemos que, en primer lugar, el término turismo viene del vocablo latino *tornus* que significa “vuelta” o “movimiento”. Así, este movimiento pasajero, siempre condicionado por la latencia de un regreso, exige ser eficiente y, por tanto, estar planificado a partir de directrices que anteceden al lugar mismo (llámese mapas, guías turísticas, recomendaciones ajenas). Sin embargo, el *movimiento* a secas, sin la restricción del ímpetu por la eficiencia, tiene que ver con “agitar”, fuerza que, al ser por definición provocadora y estimulante, cristaliza el objetivo de este trabajo: generar una deriva que remezca las limitaciones de un paseo turístico, un movimiento que admita lo azaroso, lo errático, que permita la posibilidad de perderse y que finalmente aprehenda y exhiba la ciudad a partir de las reglas del juego que ésta misma nos propone.

Tomando las palabras del psicólogo Pablo Fernández Christlieb cuando señala que el espacio habitado “es un espacio que va haciéndose cancha, (...) que se va haciendo lugar a sí mismo, que va creando el mundo en que se va a creer” (*Aprioris para una Psicología de la cultura*, 5), cobra relevancia la noción del turista que no trae un mapa consigo sino una hoja en blanco. Así, la experiencia espacial de este “turista” la van dictando las particularidades de la comunidad con que se encuentra y con la cual comparte, personas cuyas experiencias e itinerarios personales van originando recuerdos, certezas, especulaciones y conjeturas que expanden e incluso transgreden los márgenes físicos del lugar.

Profundizando ahora en las perspectivas mencionadas anteriormente desde las cuales se aborda este problema del espacio subjetivo, lo lingüístico –como primer eje- vendría a proponer la analogía entre el sujeto que relata una anécdota y el cartógrafo. Michel de Certeau es certero respecto a este vínculo: “en la Atenas de hoy día, los transportes colectivos se llaman *metaphorai*. Para ir al trabajo o regresar a la casa, se toma una “metáfora”, un autobús o un tren. Los relatos podrían llevar también este bello nombre: cada día, atraviesan y organizan lugares; los seleccionan y los reúnen al mismo tiempo; hacen con ellos frases e itinerarios. Son recorridos de espacios” (*La invención de lo cotidiano*,127). De esta forma, los relatos de los habitantes funcionan como trazados del lugar en que viven, lo describen, lo perfilan.

En cuanto al segundo eje, el experiencial, éste pone el acento en la significancia del encuentro directo, privilegiando así el vínculo con personas ajenas al mundo del arte, la conversación como instancia simbólica y finalmente el entrecruzamiento del arte (intencionado) con la vida (espontánea). De este modo, lo banal del encuentro con un desconocido se vuelve significativo dado su rol dentro de la vivencia espacio-temporal no solo del artista sino de todos quienes participen en su recorrido.

Como último alcance, la creación de un plano que se estructura como una suerte de cadáver exquisito, alegoriza la multiplicidad de voces que coexisten en un lugar determinado, admitiendo a su vez dislocaciones, espacios vacíos o visiones contradictorias que lejos de deformar el mapa de la ciudad, lo pormenorizan, lo densifican. Frente a esto tiene sentido que el sitio elegido para ser utilizado como motor de búsqueda sea una casa abierta a la comunidad como espacio museal, un supuesto centro de encuentro que abre posibilidades de especulación e imaginación, uniendo así lo ficticio de un lugar imaginado por el afuerino con lo ficticio de una comunidad que intuye instrucciones para dar con un sitio inexistente.



Modelo de autoadhesivo para los lugares visitados en día 1.

Un recorrido que se activa y se demarca –aunque sutil y transparentemente– por estas etiquetas que además de llevar a lo físico lo que está en el papel, “legitiman simbólicamente” a los diversos sitios nombrados como espacios de interés.

Es finalmente el relato de cada persona el que genera las directrices que van armando el viaje, la experiencia subjetiva de aquellos habitantes que, en el encuentro con el turista, exteriorizan su manera propia de habitar el espacio.

Trabajo con niños en colegio:

Este año 2015 he tenido el privilegio de trabajar en una escuela municipal del centro de Santiago realizando talleres de cine y cultura audiovisual a niños de 5º a 7º básico. A partir de esta experiencia, he podido visualizar la incidencia de ciertos ejercicios y temáticas que gatillan en los niños la auto-reflexión y la creatividad, propiciando que éstos presten atención a su entorno, a las relaciones que establecen con las personas y a las dinámicas que les parecen fundamentales dentro de su cotidianidad.

Dentro de este marco, pienso que en Frutillar se podría realizar un trabajo homólogo en términos de reflexividad creativa, proponiendo a los niños que piensen y reestructuren su ciudad desde su propia experiencia, tanto en términos personales como colectivos. Mi propuesta concreta es que a partir de este tipo de trabajos acotados (de auto-observación), los niños imaginen o relaten historias breves que den cuenta de una forma particular de habitar su ciudad. De estas historias se elige una que finalmente se convierte en un cortometraje de 3 escenas, filmado y actuado por ellos mismos (el video, montado por mí, se vería el último día de residencia por todos quienes participaron y se exhibiría, de ser posible, junto al mapa multimedia elaborado a partir de los encuentros con la comunidad).

Muy brevemente, para la articulación de esta experiencia con los niños es clave la palabra Bitácora, que no tan solo remite a un cuaderno que relata las experiencias de un viajero, sino que también constituye en sí mismo un instrumento que permite la exploración, esto a raíz de que el concepto viene del francés *bitacle*, que remite a una especie de armario que se utiliza en la vida marítima, el cual se fija a la cubierta y sostiene la brújula que facilita la navegación en océanos desconocidos. Es así como lo exploratorio y lo lingüístico se unen en un solo concepto, impulsando la búsqueda de su mixtura en lo concreto, dentro de las mismas calles que se relatan y transforman.

Desglose del trabajo con los niños por sesión:

1. Clase introductoria al arte y el cotidiano como ejes que se han entrelazado históricamente.
2. Clase acerca del vínculo entre el arte y el mapa, ejercicio individual, cada niño crea un nuevo mapa de su ciudad destacando sus recorridos más frecuentes y los sitios que considera más relevantes de su vida diaria y de su experiencia de ciudad.
3. Clase acerca de las posibilidades del guión audiovisual y el relato de una historia como trabajo artístico. Trabajo en tríos (o grupos dependiendo de la cantidad de niños), realización de un *storyboard* de tres escenas que cuente una arista de su relación con su entorno (real o ficcionalizada).
4. Elección de uno de los *storyboards* elaborados. Preparación del rodaje (emplazamiento, personajes...)
5. Filmación del cortometraje elegido.
6. Visionado del resultado ya montado.

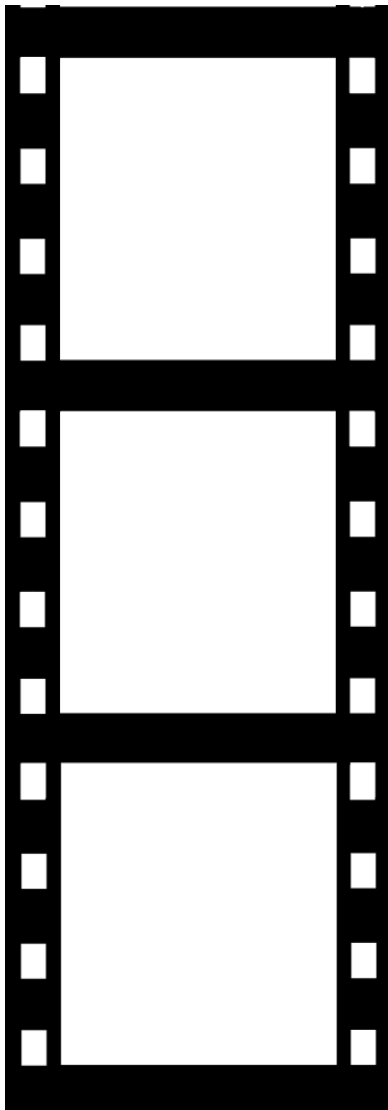
Materiales disponibles:

1. Ficha de storyboard (maqueta en página siguiente)
2. Lápices
3. Hojas en blanco tamaño carta (para mapa individual)
4. Filmadora portátil
5. Trípode
6. Computador

Materiales que necesitaría conseguir:

1. Proyector

Título _____



Ficha para *storyboard* trabajado en grupo.

1. Se piensa una historia breve que represente una arista de la relación que tienen con su entorno.
2. Se dibuja y se describe lo que ocurre en cada escena (cada una correspondiente al inicio, al desarrollo y al desenlace del relato, respectivamente).
3. Se inventa un título a la historia.

Conclusiones:

Los resultados de este proyecto integral pasan en primera instancia por transformar una acción cotidiana y aparentemente banal en una participación artística por parte de una comunidad. Mostrar y demostrar que el arte no está aislado de la vida sino muy por el contrario, nace de ella y muchas veces termina sumergida en ella también.

El trabajo con los niños, que busca enseñarles directrices importantes del arte histórico y contemporáneo, pero que por sobre todo prioriza la activación reflexiva y creativa a partir de lo que ellos más conocen, constituye finalmente la condensación concreta de los conceptos que movilizan al proyecto en su totalidad: aquello que la gente puede contar es material configurador de espacios y realidades.

Finalmente, me parece relevante que, de ser posible realizar una muestra de estos resultados visuales, sonoros y textuales, la comunidad pueda observar que sus propias vidas, su propia cultura, es factor constituyente de un trabajo de arte contemporáneo; como a mi juicio siempre ha sido, solo basta que alguien aglutine estos materiales desde cierto punto de vista para que se vuelvan significativos a los demás.