



UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE ARTES
ESCUELA DE POSTGRADO

DEL MODELO DE "CIUDAD CREATIVA"
A LA REFLEXIÓN SOBRE "CIUDADANÍAS CREATIVAS".

Puesta en valor de la creatividad y los espacios públicos para la gestión cultural
a través del estudio de casos en Santiago y Valparaíso

Tesis para optar al grado de Magíster en Gestión Cultural

Diana Carolina Duarte Bernal

Profesor Guía: Dr. Cristóbal Bianchi G.

Noviembre, 2015

Santiago, Chile

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer al Seba por su compañía durante todos esos paseos inspiradores y por ayudarme hasta en las tareas más cotidianas mientras yo me dedicaba a querer cambiar el mundo desde mi computador, y a mis papás y mi tía por su apoyo incondicional, incluso desde el otro lado del Ecuador.

También quiero agradecer a Cristóbal por la inmensa paciencia y dedicación que tuvo desde el comienzo.

Lo mejor de haberme tomado un largo tiempo para escribir esta tesis es que me permitió cruzarme con muchas personas con quienes intercambié conocimientos, experiencias y anhelos. Al terminar esta investigación me siento satisfecha por haber asumido el reto de buscar esas marcas escondidas que tienen las ciudades y de imaginar maneras diferentes de pensar y hacer.

RESUMEN

El objetivo de esta investigación es la generación de conocimientos y la exploración sobre posibilidades de intervención para la gestión cultural, en relación con el agenciamiento de lugares de encuentro, de ejercicio ciudadano y de creatividad colectiva en espacios públicos. Este propósito se aborda analizando cuatro casos de acciones en espacios públicos en las ciudades de Santiago y Valparaíso en Chile.

La tesis aborda el sentido que toma el concepto de creatividad y el rol que se le atribuye a los espacios públicos en el marco del modelo de ciudades creativas, para cuestionarlos a través del estudio de prácticas culturales urbanas. Con este fin, la argumentación de la tesis se articula a través de tres perspectivas de análisis: (1) la reapropiación de la *creatividad* en las relaciones que establecen los ciudadanos con el espacio urbano, haciendo frente a su designación como atributo de una ciudad; (2) la reivindicación de la *ciudad* como una construcción social por encima de su comprensión como un producto; y (3) la puesta en valor de las *acciones en los espacios públicos* en tanto manifestación del deseo compartido entre los habitantes por restaurar una esfera pública minada por el modelo de producción cultural y urbana predominante.

La tesis identifica y propone que las acciones en espacios públicos configuran ciudadanías creativas, haciendo referencia al ejercicio de la creatividad en el autorreconocimiento y la ocupación del territorio, mediante metodologías que ponen en valor la experiencia urbana cotidiana como motor de cambio estructural, la valoración de instancias para la creación colectiva y la construcción de espacios comunes.

TABLA DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO 1: CIUDADES MODELO. LAS CIUDADES EN LA NUEVA GEOGRAFÍA GLOBAL ...	8
1.1 Ciudades creativas. Aproximaciones a un modelo de ciudad	11
1.1.1 Redes de ciudades creativas	15
1.1.2 Bogotá y Medellín: ¿ejemplos de ciudades creativas?	17
1.2 Más allá de la Ciudad Creativa. Críticas al enfoque	19
CAPÍTULO 2: PRÁCTICAS CULTURALES URBANAS. CREATIVIDAD Y EJERCICIOS CIUDADANOS	24
2.1 Reapropiación subjetiva de la creatividad. Una mirada desde la teoría crítica postmoderna	27
2.2 La producción colectiva del espacio público. De la ciudad planeada a la ciudad vivida	30
2.3 Acciones en espacios públicos. Prácticas activadoras de la creatividad urbana	35
2.3.1 Los procesos colaborativos y los límites del arte contemporáneo. Planteamiento de un debate.....	39
2.4 Casos de referencia	42
2.4.1 Reseña de 100 en 1 día. Movimiento ciudadano.....	46
CAPÍTULO 3: METODOLOGÍA.....	50
3.1 Justificación y retos para la gestión cultural.....	50
3.2 Objetivos.....	51
3.3 Diseño metodológico	52
3.4 Matriz de preguntas.....	55
CAPÍTULO 4: CASOS DE ESTUDIO	56
4.1 Ciudad Color.....	56
4.2 Cultura Mapocho	63
4.3 Grupo Toma	69
4.4 Ludotopía.....	75

CAPÍTULO 5: ANÁLISIS Y CONCLUSIONES	81
BIBLIOGRAFÍA.....	97
ANEXOS. TRANSCRIPCIONES DE ENTREVISTAS	103



Cultura Mapocho. Recorridos Patrimoniales por Santiago. 26 de abril de 2015

INTRODUCCIÓN

Vivir es, de alguna manera, buscar un lugar. Es deambular por el espacio y tratar de encontrar un rincón propio, un punto en ese espacio. Y eso es consustancial al ser humano, es parte del dolor y del misterio de la vida. En ese sentido el tema del habitar, el tema de la ciudad, va mucho más allá de todo, es sinónimo de hacer la vida¹.

Esta tesis se realiza con el objetivo de explorar nuevos ámbitos para la generación de conocimientos y posibilidades de intervención para la gestión cultural, relacionadas con el agenciamiento de lugares de encuentro, de ejercicio ciudadano y de creatividad colectiva a través de acciones en los espacios públicos. Para abordar este objetivo, esta investigación articula un debate sobre el sentido que toman los conceptos de *creatividad* y *espacios públicos*, tanto para el modelo de ciudades creativas como para las prácticas culturales que actúan como activadores de la creatividad urbana en las ciudades de Santiago y Valparaíso.

Mi primera aproximación a los temas de esta tesis fue en el Encuentro de Ciudades Creativas del Diseño organizado por Unesco en Buenos Aires en 2010. En esta ocasión llamó mi atención no sólo la noción de *ciudad creativa*, sino que también la postura de representantes de gobiernos locales y de organizaciones dedicadas al diseño de Berlín, Shenzhen, Montreal, Seúl, Graz, Kobe y Guadalajara, que destacaron la importancia de generar políticas públicas, infraestructura y alianzas para fomentar el diseño como factor de desarrollo urbano y cultural. Esta experiencia significó para mí, por un lado, acercarme a un tema desconocido, y por otro, reconocer que podría ser abordado desde tres ámbitos de mi interés como gestora cultural: la política, la cultura y la ciudad.

Esta primera aproximación vino acompañada de varias preguntas, especialmente al darme cuenta de que fuera el Encuentro, pocas personas en Buenos Aires entendían el significado de vivir en una ciudad creativa, y que esa denominación no representaba, necesariamente, un cambio en la vida cotidiana de la mayoría de sus ciudadanos. En

¹ Warnken, Cristián (s.f.). No sabemos habitar nuestras ciudades. Entrevista a Miguel Laborde. *Bifurcaciones*. Extraído el 15 de octubre de 2014 de www.bifurcaciones.cl/002/Laborde.htm.

otras palabras, la idea de una ciudad creativa era comprendida e incluso vivida por un grupo reducido de ciudadanos, y en efecto, a pesar de que en varios puntos de la ciudad se realizaron actividades asociadas al Encuentro, la mayoría de los participantes tenían algún tipo de vínculo profesional con la práctica del diseño. Lo anterior fue clave para reconocer la existencia de una brecha entre las intenciones de los planificadores urbanos y cómo viven las personas día a día en las ciudades.

Esta experiencia le dio un primer contexto a esta investigación y en base a ella comencé a indagar las preguntas más básicas: ¿qué es una ciudad creativa?, ¿qué implica que una ciudad lo sea?, ¿qué tipo de actividades promueven que una ciudad sea declarada creativa?, ¿a quién y cómo beneficia que se consoliden ciudades creativas?, y ¿quién decide si una ciudad es creativa o no? En esta primera fase de investigación encontré dos fuentes de información en las páginas web de la Red de Unesco y de la Fundación Kreanta. La primera se dedica a visibilizar y a compartir las estrategias de las ciudades para fortalecer un área de la economía creativa en particular. La segunda es un centro de pensamiento que busca aportar a la formulación de políticas públicas de cultura y educación en entornos urbanos. No obstante, ambos hallazgos al ser disimiles entre sí, hicieron difícil responder mis inquietudes, más aún desde una ciudad como Santiago, que no pertenece a la Red de Unesco y tampoco tiene vínculos con Kreanta.

En una segunda etapa de investigación busqué referencias bibliográficas que me permitieran entender la relación entre los dos casos encontrados. En ese contexto encontré el modelo elaborado por Charles Landry y Franco Bianchini (1995), investigadores ingleses que durante los años 80 y 90 se dedicaron a estudiar iniciativas en ciudades europeas que resolvían de *manera creativa* diferentes tipos de problemas urbanos. El objetivo inicial de Landry y Bianchini fue identificar las condiciones compartidas entre los casos que estudiaron para luego replicarlas en otras ciudades y, de esta manera, propender al mejoramiento de la vida de sus habitantes y hacer más atractivas estas ciudades para la instalación de los lugares de producción de la innovación tales como centros de investigación, universidades e industrias culturales.

La propuesta de estos autores está fundada en dos fenómenos que se produjeron durante la segunda mitad del siglo XX. Por una parte, el reconocimiento de los cambios urbanos ocasionados por el paso de una sociedad industrial a una sociedad que valora la

información y el conocimiento; y por otra, la configuración de una nueva geografía global en donde las empresas y la relocalización de los procesos productivos rearticulan el tejido social y urbano. Por esta razón, a pesar de la intención de Landry y Bianchini de destacar la creatividad de planificadores, administradores y ciudadanos para resolver sus problemas locales, su propuesta fue acogida como un modelo de desarrollo urbano universalista. Es decir, en este modelo la producción cultural y de espacios públicos resultan deseables para crear una imagen de *ciudad exitosa*; sin embargo, deja de lado el valor de los atributos locales y su capacidad para motivar el encuentro, la convivencia y el intercambio entre los habitantes de las ciudades.

Mientras investigaba sobre ciudades creativas, comencé a cuestionar esta relación entre creatividad y espacios públicos a través de las llamadas *intervenciones urbanas*, fueran operaciones artísticas, o prácticas cotidianas en los espacios públicos como andar en bicicleta, caminar o conversar. Durante esa misma época surgió en Bogotá, mi ciudad de origen, el movimiento *100 en 1 día*, con el propósito de reconocer la capacidad y el deber que tienen los ciudadanos para influir en su entorno y transformar imaginarios urbanos. Para lograrlo, promovió la realización de 100 o más intervenciones en el espacio público en un solo día, incentivando que prácticas como la pintura de muros, las ollas comunitarias y el juego tuvieran intensiones y repercusiones comúnmente atribuidas a otras expresiones culturales más tradicionales como la danza, el teatro y la música.

100 en 1 día, en menos de tres años, se ha replicado en cerca de 20 ciudades del mundo, dejando en evidencia un interés generalizado entre las personas por recuperar los espacios para la socialización, empoderarse de su capacidad para incidir en la construcción y el sostenimiento de los espacios públicos. Este movimiento abrió la oportunidad para que muchos ciudadanos hicieran visibles sus aspiraciones y aportes a las ciudades en las que desean vivir.

La aparición de este movimiento resultó oportuna en medio de la búsqueda de respuestas a los interrogantes sobre las ciudades creativas. Su capacidad para incitar a los habitantes de una ciudad a hacer un *uso creativo* de un espacio que suele estar reglamentado, y que solamente era desafiado desde la mirada artística eventualmente, permitía poner en contraste la noción de creatividad y espacios públicos que venía advirtiéndose en el marco del modelo de ciudad que estaba explorando.

Tratando de alimentar ese contraste entre un modelo de desarrollo urbano y las prácticas culturales de sus habitantes, revisé registros audiovisuales de las ponencias de las Jornadas Kreanta sobre Ciudades Creativas y dos de ellas fueron fundamentales en la definición del tema de esta investigación.

En la primera ponencia, el urbanista español Jordi Borja (2008) cuestionaba el concepto mismo en el que se basan las Jornadas. En su intervención afirmaba irónicamente que le resultaba extraño que se le diera el atributo de “creativa” a una ciudad, cuando esta es una característica que solo pueden desarrollar sus habitantes. Luego, su hipótesis se orientó hacia la necesidad de generar espacios para fomentar el encuentro y el intercambio entre las personas, porque la generación de condiciones para aumentar los flujos de relaciones e información podría incentivar la creatividad en ellas.

En la segunda ponencia, el biólogo y experto en innovación social Juan Freire (2011), también de origen español, postulaba la existencia de nuevos escenarios para la gobernanza de las ciudades, los cuales surgen en medio del diálogo entre el urbanismo y la participación *bottom-up*. Desde esta perspectiva, cada vez es más frecuente que los procesos de planificación sean puestos en marcha por ciudadanos empoderados gracias a la creciente interacción entre el espacio público, la tecnología y el procomún, abriendo la posibilidad de hablar sobre *smart citizens*, más que de *smart cities*.

Estos referentes fueron fundamentales para perfilar esta investigación hacia la exploración del papel de la gestión cultural en relación con la creatividad y los espacios públicos en torno a tres ejes de análisis: (1) la reapropiación de la creatividad en las relaciones que establecen los ciudadanos con el espacio urbano, antes que asignarla solamente como atributo de la ciudad; (2) la reivindicación de la ciudad como una construcción social sobre su comprensión como un producto; y (3) la puesta en valor de las *acciones en los espacios públicos* como una manifestación del deseo compartido entre los habitantes por restaurar una esfera pública minada por el modelo de producción cultural y urbana predominante.

Siguiendo estas consideraciones, me propuse reflexionar si es posible pensar que las acciones en espacios públicos configuran *ciudadanías creativas*, haciendo referencia al ejercicio de la creatividad en el autorreconocimiento y la ocupación del territorio, y de ser

así, conocer qué tipo de metodologías son puestas en marcha para lograrlo. Lo anterior también considera que las acciones en los espacios públicos comienzan a acercarse a los objetos de interés de una nueva generación de movimientos sociales, que más que afrontar una lucha de clases, responden a una crisis en las estructuras cotidianas que dificulta la experiencia urbana. Este tipo de movimientos buscan modificar los sistemas de valores del capitalismo con propuestas de consumo, financiamiento y producción alternativos, y en términos generales, plantean el desafío a las jerarquías sociales y las construcciones ideológicas existentes proponiendo nuevas formas de vida. En este sentido, la creatividad deja de ser entendida como un objeto de políticas públicas y pasa a ser un recurso en el ejercicio político en sí mismo.

Al plantear esta propuesta de investigación consideré importante darla a conocer para recibir retroalimentación hasta llegar al documento que se presenta a continuación. En efecto, durante este proceso realicé una ponencia llamada *De las ciudades creativas a los ciudadanos creativos* en el Tercer Congreso de Ciudades Creativas, organizado por Asociación Científica Icono14 de la Universidad Complutense de Madrid y Unicamp en Campinas, Brasil. En este documento proponía relevar tres iniciativas ciudadanas y considerarlas una fuente de creatividad urbana. Así también, durante la participación en este Congreso tuve acceso a experiencias de varias ciudades del mundo que daban cuenta de estrategias para establecer relaciones *creativas* con el entorno urbano, tanto desde la visión de representantes de gobiernos locales que hablaron sobre políticas para fomentar la creatividad, como desde iniciativas autónomas de ciudadanos para generar escenarios de encuentro en el espacio urbano.

Esta experiencia fue fundamental en la postulación al concurso Haz tu Tesis en Cultura, Línea de investigación, del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes con el proyecto *Modelos de desarrollo cultural para el espacio público* en el año 2013. Durante este proceso escribí un *paper* con los resultados de la exploración sobre las implicaciones del modelo de ciudad creativa y las críticas que este ha suscitado. Sin embargo, vale destacar que el principal aporte de esa instancia a esta investigación fue el reconocimiento del papel de la cotidianeidad, la construcción de espacios comunes y el trabajo colaborativo, como metodologías compartidas entre aquellas prácticas que dejan en evidencia la creatividad de los habitantes al relacionarse con los espacios que habitan.

Al comenzar la investigación consideré importante analizar los conceptos identificados y confirmar sus supuestos a través de ejemplos y casos de estudios. Aunque en primer lugar consideré realizar el estudio de casos en Bogotá o Medellín, finalmente llegué a la conclusión que sería un mayor desafío y generaría un mayor aporte hacerlo en Santiago. Bogotá resultaba atractiva por haber sido nombrada recientemente Ciudad de la Música por Unesco y Medellín por ser un caso emblemático en el uso creativo del espacio público para generar impacto social y cultural en sus comunidades. Santiago, por su parte, no cuenta con ningún reconocimiento de este tipo, pero en los últimos años las relaciones de sus habitantes con el espacio público se han transformado alrededor de manifestaciones ciudadanas de reclamo por bienes públicos y colectivos. Son justamente estos escenarios de crisis en los que se podrían estar desarrollando procesos creativos para recomponer colectivamente el espacio urbano y los que se buscan destacar a través de esta tesis.

Abordar los pormenores del proceso de definición del tema de investigación en la presentación de esta tesis es fundamental para entender el giro que esta toma. De una investigación que pretendía explorar las implicaciones del modelo de ciudad creativa, pasó a relevar las prácticas culturales de ciudadanos con miras a sacar la creatividad de la esfera productiva y reivindicarla como motor de procesos de socialización. Desde esta perspectiva se cuestiona el papel de la gestión cultural para cada caso, y por tanto, se hace un llamado a plantearse preguntas tales como ¿qué tipo de cultura se está gestionando?, ¿qué y cómo se están construyendo los sentidos compartidos en una sociedad?, y ¿qué es necesario para que estos sean relevantes tanto en lo cotidiano y personal como en lo colectivo?

La tesis que se presenta a continuación se construyó en tres etapas que se fueron retroalimentando entre ellas a lo largo del proceso de investigación: (1) identificación y familiarización con los conceptos del marco de teórico de referencia; (2) definición de metodologías y descripción de los cuatro casos de estudio seleccionados; y (3) análisis de los resultados y conclusiones.

Los capítulos 1 y 2 responden al primer objetivo específico, que hace referencia a la identificación y familiarización con los conceptos orientadores. En el capítulo 1 se abordan algunas de las facetas de la relación entre desarrollo urbano, economía y cultura, a la luz de la noción de ciudad creativa. En primer lugar se analizan los efectos territoriales de los

cambios socioeconómicos de las últimas décadas a nivel global, tratando de identificar las condiciones que han dado paso a la formulación del concepto de ciudad creativa. Luego se presentan dos ejemplos de aproximación al concepto, uno desde la construcción de redes de ciudades, y otro desde ciudades que son definidas como creativas desde perspectivas diferentes. Finalmente se exponen las principales críticas a la implementación del concepto, que van desde las construcciones ideológicas que se crean en torno a él, hasta sus efectos en la configuración de los espacios urbanos.

En el capítulo 2 se confronta el sentido de la noción de la creatividad y el enfoque funcionalista de los espacios públicos a la luz de las ciudades creativas desde tres perspectivas de análisis: (1) la redefinición de la noción de creatividad en términos subjetivos, (2) la enunciación de los espacios públicos en términos socioculturales y políticos, y (3) la propuesta de relevar las acciones en espacios públicos como expresiones (creativas) del encuentro entre discursos sociopolíticos y discursos estéticos e íntimos para la reapropiación de la creatividad y de los espacios públicos. En este capítulo también se plantea una propuesta para diferenciar entre las *prácticas artísticas contemporáneas* y las *prácticas culturales colaborativas* en el marco de las acciones en los espacios públicos. Finalmente, se exponen algunos casos de referencia que sirvieron de fuente de inspiración para realizar esta investigación y una breve reseña del proyecto *100 en 1 día*, realizada en base a una conversación sostenida con dos de sus fundadoras.

En el capítulo 3 se definen las estrategias metodológicas para abordar los cuatro casos de estudio seleccionados y en el capítulo 4 se presenta la información recopilada sobre cada uno de ellos. A lo largo de estos dos capítulos se responde a los objetivos específicos 2, 3 y 4 planteados para esta investigación, que dicen relación con reconocimiento, identificación y análisis de las motivaciones, conceptos, metodologías y relaciones con los espacios públicos que implementa cada proyecto estudiado, a la luz de la revisión bibliográfica inicial.

Para finalizar, en el capítulo 5 se realiza el análisis de la información recogida sobre los casos de estudio y las conclusiones de la investigación, respondiendo al último objetivo específico, que apunta a esbozar un panorama del papel que cumple la gestión cultural en el agenciamiento de acciones en el espacio público para que actúen como activadoras de la creatividad.



Registro de actividades de Grupo Toma en su sitio de Facebook
Exploraciones Urbanas (arriba), Proyecto Comedor (abajo)

CAPÍTULO 1: CIUDADES MODELO.

LAS CIUDADES EN LA NUEVA GEOGRAFÍA GLOBAL

Pasada la mitad del siglo XX, a nivel global comenzaron a manifestarse una serie de cambios en las dinámicas socioeconómicas, las cuales se tradujeron en transformaciones en los procesos territoriales. Con el desmantelamiento industrial y la tendencia hacia una economía de los servicios, el nuevo foco de atención se puso en las prácticas culturales, deportivas y de entretenimiento que comenzaban a revelar cierto impacto en el desarrollo económico y urbano. En este sentido, el objeto de estudio de este capítulo serán algunas de las facetas de esta relación entre desarrollo urbano, economía y cultura, a la luz de la noción de *ciudad creativa*.

Autores como Sassen (1999) y Castells (1999) se han dedicado al estudio de una *nueva geografía* que se configura a partir de la relocalización de los procesos productivos y su impacto en los territorios. En este contexto las ciudades se posicionan como lugares estratégicos para desplegar las actividades necesarias para el funcionamiento de una economía global basada en un tejido empresarial. Ante la multiplicación de posibilidades para movilizar e intercambiar globalmente flujos de capital, mercancías y fuerza de trabajo, se asumió el reto de promover los centros urbanos como puntos de atracción de estos recursos e inscribirlos como las sedes de la *sociedad del conocimiento*².

Cuando comenzó a considerarse prioritario que las ciudades se convirtieran en puntos nodales de las redes globales y que proyectar su imagen hacia el exterior era necesario para lograrlo, surge lo que Borja (2007) llama “vademécum de la buena política urbana”, un conjunto de acciones necesarias para producir “ciudades vivas, con espacios públicos animados y ofertas culturales y comerciales diversas, con entornos agradables y seguros, donde se concentra el terciario de excelencia y el ocio atractivo para los visitantes. Los residentes son los extras de la película” (Borja, 2007, p. 46). Con esta expresión el autor hace referencia a la reproducción a escala global de políticas y estrategias urbanísticas y económicas para cualificar las ciudades y mostrarlas más competitivas internacionalmente.

² Puede encontrarse mayor información sobre “nueva geografía global” y “sociedad del conocimiento” en *La ciudad global* (Sassen, 1999), libro en donde se ahonda sobre los efectos de la globalización en la reorganización espacial de la economía; y *La Era de la Información I* (Castells, 1999) y *Local y global* (Borja y Castells, 1999), libros en donde se aborda la incidencia de la revolución en las tecnologías de la información en las transformaciones sociales, económicas y territoriales a nivel global.

El repertorio de acciones implementadas para insertarse en estos procesos estuvo encabezado por iniciativas de revitalización de los centros de las ciudades y las zonas abandonadas por la industria manufacturera, así como la construcción de grandes estructuras arquitectónicas. En ambos casos, las expresiones artísticas han jugado un papel fundamental en la creación y difusión de una imagen de ciudad atractiva.

Como resultado de la reestructuración económica, sociocultural y demográfica de las ciudades durante el periodo post-industrial comenzó a aparecer el fenómeno de la *gentrificación*. Sargatal (2000) señala que este es fruto de las medidas que se implementaron a partir de los años 70, orientadas a la reactivación de las actividades culturales de la ciudad y la dinamización del mercado de la vivienda. Esto ha significado combatir el deterioro físico de los centros urbanos con la reubicación habitacional y laboral en ellos de trabajadores de los llamados sectores económicos terciario y cuaternario (financieros, espectáculos, telecomunicaciones, turismo, tecnología), quienes para entonces comenzaban a caracterizarse por sus altos ingresos, mientras que los habitantes tradicionales con menor poder adquisitivo y los conflictos sociales fueron desplazados hacia la periferia en donde no afectan la cara visible de la ciudad.

Junto con la ciudad de Londres en la década de los años 60 y Nueva York en los 70, Barcelona se convirtió en otro de los ejemplos más representativos del fenómeno de la *gentrificación*. Cuando a finales de los años 80 se pusieron en marcha las obras para la celebración de los Juegos Olímpicos de 1992, se implementaron un conjunto de intervenciones urbanísticas para revitalizar el centro de la ciudad. Estas se plantearon en torno al Eje cultural, que articularía la ubicación de nuevas organizaciones culturales y potenciaría las ya existentes, entre ellas, universidades, museos y centros culturales (Sargatal, 2000)³.

El interés por el mejoramiento de la oferta cultural, así como las manifestaciones de vitalidad cultural, fueron acompañados por la construcción de piezas arquitectónicas de gran escala. A manera de ejemplo, Scott (2007) señala el Museo Guggenheim de Bilbao, el Harbourfront de Toronto y las Torres Petronas en Kuala Lumpur. Este autor considera que estas obras son expresiones icónicas de las aspiraciones económicas y culturales

³ Resulta importante mencionar el caso de Barcelona porque ha sido tomado como modelo a replicar en las ciudades latinoamericanas desde los años 90.

locales en la era del capitalismo cognitivo-cultural, en la medida en que dan cuenta de la riqueza cultural y de la prosperidad económica de las ciudades en el nuevo orden mundial, pero poco representan las condiciones de vida de las comunidades que las habitan.

Tal como se ha señalado hasta ahora, es posible afirmar que hay una estrecha relación entre los modelos político-económicos y los de desarrollo urbano. Hard y Negri (2002) señalan que en un régimen de relaciones globales que se expresan a través de flujos de capitales transnacionales, los territorios son estructurados *biopolíticamente* en torno al lenguaje, la comunicación y lo simbólico. Así pues, la globalización de las relaciones de producción y consumo también da lugar a nuevas relaciones de poder, las cuales se sostienen en modelos de desarrollo urbano que garantizan sus propósitos en términos espaciales y subjetivos.

En otras palabras, el paradigma económico liberal-capitalista determina las formas de vida urbana en la medida en que el suelo se convierte en un recurso especulativo-productivo de primer orden, dejando en segundo plano la producción de lugares que incentiven el encuentro, el intercambio y la convivencia, los cuales son la fuente de la creatividad, el aprendizaje, la experimentación social y la expresión cultural de los habitantes de las ciudades (Gómez, 2004; Scott, 2007). Queda en evidencia que la apuesta por la cultura en las últimas décadas tanto por parte del Estado como de agentes económicos ha sido funcional a este paradigma, sea como un recurso para subsanar el debilitamiento de la industria manufacturera o como declaración de dinamismo urbano.

En base a estas consideraciones, a lo largo de este capítulo se analizarán los efectos territoriales de los cambios socioeconómicos que se han producido en las últimas décadas a nivel global, enfocándose en las condiciones que han dado paso a la formulación del concepto de ciudad creativa. El propósito de este apartado es dilucidar qué es y qué implica este término, observar algunos casos en los que se ha implementado e identificar las principales líneas críticas en torno a él.

1.1 Ciudades creativas. Aproximaciones a un modelo de ciudad

Las respuestas de las ciudades europeas a los conflictos surgidos en la transición de un modelo industrial basado en la manufactura a uno fundado en la generación de conocimiento, creatividad e innovación, fueron los principales motivos que llevaron a Landry y Bianchini (1995) a proponer y promover el modelo de *ciudad creativa*. Para estos investigadores, la creatividad es un recurso fundamental para solucionar los problemas urbanos y es importante cultivarla y movilizarla para alcanzar el éxito económico.

Si para la ciudad industrial la prioridad era la generación de infraestructura para facilitar la movilidad de personas y productos, para la sociedad del conocimiento es importante el mejoramiento de la experiencia urbana. Por esta razón, el punto de partida de Landry y Bianchini fue la identificación de las condiciones favorables forjadas al interior de las ciudades, las cuales les permitían entrar a competir por la localización de centros de investigación, universidades e industrias culturales. Los autores encontraron que en los casos exitosos se habían emprendido iniciativas de innovación cultural, tecnológica y urbana, acompañados por vivencias acogedoras, creación de responsabilidades compartidas, un mayor sentido de pertenencia de todos los actores urbanos e intervenciones atractivas en la infraestructura de las ciudades (Landry y Bianchini, 1995).

En el marco de su investigación estos autores definieron la *creatividad* como una alternativa a la lógica instrumental y especializada, dominante en la planeación urbana y sugirieron el desafío de desarrollar “el pensamiento lateral, holístico y sintético basado en el diálogo interdisciplinario” (Landry y Bianchini, 1995, p. 9). Las experiencias de ciudades europeas que estos investigadores calificaron como acciones creativas e innovadoras⁴ para la solución de sus problemas urbanos, fueron clasificadas buscando elementos compartidos que permitieran proponer un conjunto de precondiciones para la gestión de ciudades creativas. Estas fueron: la revaloración del éxito y el fracaso, formulación de nuevos indicadores de éxito, manejo de capacidades, fomento de la creatividad individual, aporte de los inmigrantes, uso de eventos y espacios públicos como catalizadores, balance entre cosmopolitanismo y localidad, comprensión intercultural, participación,

⁴ Al igual que otros autores, Landry y Bianchini (1995) reconocen las diferencias entre innovación y creatividad. Asumen que la primera es el proceso en el que se producen las ideas, mientras que la segunda hace referencia a los procesos requeridos para implementarlas.

desarrollo de espacios creativos, formulación de objetivos intermedios y cambio en la administración urbana (Landry y Bianchini, 1995).

Otros autores acogieron el concepto de ciudad creativa para nuevos desarrollos teóricos. Florida (2005), por ejemplo, lo usó para formular una metodología de clasificación de las ciudades de acuerdo a su capacidad de atracción y localización de lo que llamó la *clase creativa*. Según lo planteado por este autor, a pesar de que la creatividad es una característica biológica e intelectual de todos los seres humanos, solo el tercio de los trabajadores en el mundo que pertenecen al sector creativo, es decir, que están vinculados con la ciencia, las ingenierías, la investigación, las industrias tecnológicas, la cultura o las profesiones basadas en el conocimiento de la salud, las finanzas y la ley “tienen la fortuna de ser pagados por generar productos creativos” (Florida, 2005, p. 4).

Seguidamente, Florida (2005) asegura que la creatividad no es un factor novedoso en la formación de las ciudades y las comunidades, pero sí es la principal fuerza para su crecimiento y desarrollo. Afirma que la cultura y el crecimiento económico están ligados, en la medida en que la primera tiene un poder expansivo y los seres humanos tienen un poder ilimitado, y por tanto, la clave del crecimiento económico está en desatar ese potencial. En este sentido, la relación entre ciudades y economía está basada en la fórmula de las 3 T: tecnología, talento y tolerancia, tres expresiones de una cultura abierta, en la que no se restringen las posibilidades creativas de los humanos, sino que estas se facilitan y movilizan para fomentar la innovación, el emprendimiento, el desarrollo económico. Desde la perspectiva de Florida (2005), las ciudades en las que se crean las condiciones para la expresión libre de la creatividad a través de la fórmula de las 3 T, también logran ventajas económicas, lo cual se manifiesta en mayor atracción de trabajadores de la clase creativa.

De acuerdo a lo mencionado hasta ahora, puede afirmarse que la ciudad creativa como modelo de desarrollo urbano se ha asociado a la generación de condiciones productivas y físicas para el fomento de una economía creativa⁵. El más reciente *Informe sobre*

⁵ El *Informe sobre economía creativa* atribuye la popularización de este término al autor británico John Howkins, quien en 2001 lo aplicó a 15 industrias que iban desde las artes hasta la ciencia y la tecnología. Este informe admite que las actividades y los procesos culturales son fundamentales para esta economía, junto a todas aquellas actividades que implican creatividad cultural y/o

economía creativa reconoce que hay una relación entre la aparición del término de *industrias creativas*⁶ y la asociación que comenzó a establecerse entre creatividad, desarrollo económico urbano y planificación de la ciudad entre los años 90 y 2000, la cual recibió un impulso significativo de los trabajos de Landry y Florida ya mencionados (PNUD-Unesco, 2013).

Borja (2012) considera que este fenómeno urbano es un efecto natural de la sociedad del conocimiento, en la cual la concentración de recursos humanos cualificados es considerada el eje de su proyecto económico. “Y ello por una razón sencilla: las actividades de la nueva economía requieren personal cualificado, abierto a la formación continuada, polivalente, creativo. Este tipo de población requiere un medio bien comunicado y productor de información, demanda un ambiente cultural tolerante que facilite el intercambio, aprecia la calidad de vida del entorno” (Borja, 2012, p. 86). Queda en evidencia entonces la funcionalidad de la vitalidad cultural y de la producción de las áreas creativas en el fomento al dinamismo económico y la atracción de flujos de capitales, personas y mercancías en las ciudades.

En el texto *Lineages of the Creative City*, Landry (2005) hace frente al rumbo que tomó la ciudad creativa propuesta por él años antes, explicando que la dimensión económica es

innovación (PNUD-Unesco, 2013). En Latinoamérica se ha difundido la definición de “Economía naranja” propuesta por Buitrago y Duque (2013: 40) como “el conjunto de actividades que de manera encadenada permiten que las ideas se transformen en bienes y servicios culturales, cuyo valor está determinado por su contenido de propiedad intelectual. Está compuesta por: la Economía Cultural y las Industrias Creativas, en cuya intersección se encuentran las Industrias Culturales Convencionales; y las áreas de soporte para la creatividad”.

⁶ La relación entre *cultura, economía y lugar* se expresa en la definición de los dominios culturales de cada territorio (PNUD-Unesco, 2013). En 2009, Unesco presentó su *Marco de estadísticas culturales* con el fin de establecer parámetros de comparación internacional, tanto en términos culturales como en el uso de clasificaciones económicas y sociales estandarizadas. Este documento incorpora el concepto de industrias creativas y su relación con las TIC e I+D, agregando el dominio de *Diseño y servicios creativos* (modas, diseño gráfico e interior, paisajismo y servicios arquitectónicos y de publicidad) a los de *Patrimonio cultural y natural, Presentaciones artísticas y celebraciones* (artes escénicas, música, festivales y festividades), *Artes visuales y artesanías, Libros y prensa, Medios audiovisuales e interactivos*. En este caso, *Turismo y Deportes y recreación* son dominios relacionados, es decir, actividades que pueden tener un carácter cultural aunque su principal componente no lo sea. En Chile, las definiciones y categorías propuestas en este marco fueron consideradas insuficientes para reflejar los procesos culturales nacionales, por tener una orientación economicista que predomina sobre la dimensión social de la cultura. En 2012 se construyó el *Marco de estadísticas culturales de Chile*, en donde se definieron como dominios nucleares el *Patrimonio* y las *Industrias culturales/creativas y articulaciones afines*, en donde se incluyen Artes musicales, Artes visuales, Artes literarias, libros y prensa, Medios audiovisuales e interactivos, Artes escénicas, Artesanías y Arquitectura, diseño y servicios creativos (CNCA, 2012).

solamente una arista de su idea original. A la luz de la ciudad creativa pueden haberse implementado estrategias de fomento a las artes y promoción de las industrias creativas, pero estos solo serían aspectos significativos más no el foco de su propuesta de modelo de desarrollo urbano.

En este documento, Landry insiste en la importancia de crear condiciones físicas, organizacionales y comunicacionales para promover la creatividad entre diferentes actores urbanos, sean públicos, privados o comunitarios, a través de la generación de instancias para que todos los habitantes piensen, planeen y actúen en situaciones complejas y se amplíen las posibilidades para la solución de los problemas urbanos. En este sentido, Landry (2005) reafirma que en su propuesta la creatividad no es solo una cualidad de artistas o de personas involucradas en la economía creativa, y la innovación no solo se aplica al desarrollo tecnológico. Ambos términos se manifiestan a través de todas las personas que afrontan problemas urbanos cotidianos de forma original, imaginativa e inteligente.

Deffner y Vlachopoulou (2011) rescatan las precisiones que hace Landry, cuando analizan los desafíos que afronta la ciudad creativa para consolidarse como un instrumento de planificación urbana. Estos autores destacan que el valor de este enfoque está en situar a las personas en el centro de los procesos de planeación, y por tanto, el foco en su implementación es la observación y disposición de entornos que permitan que los habitantes de las ciudades se sientan más inspirados y vitales, cultiven la imaginación y desarrollen sus talentos.

A pesar de que el concepto surgió en el marco de estudios urbanísticos, este ha sido bien aceptado entre economistas y quienes buscan salidas ante la declive de la producción industrial. Esto, junto con la multiplicidad de interpretaciones de la noción de creatividad que incorpora, ha generado un uso indiscriminado e impreciso del término de ciudad creativa. Tratando de explorar más allá de los alcances teóricos expuestos hasta ahora, a continuación se presentan dos ejemplos de la aplicación del concepto en escenarios diferentes.

1.1.1 Redes de ciudades creativas

Al indagar en las implicaciones prácticas de la ciudad creativa, Deffner y Vlachopoulou (2011) afirman que el término tiene tres tipos de aproximaciones: puede ser entendida como centro de pensamiento que acoge experiencias innovadoras de los habitantes para acercarse a sus ciudades, puede ser asumida como un enfoque de planeación urbana, o ser asociada a un movimiento que busca la divulgación del concepto y la construcción de ciudades creativas.

Sea por su capacidad para la creación de un entorno apropiado para las industrias creativas o a la divulgación de buenas prácticas de desarrollo urbano de diversos actores, la ciudad creativa se ha difundido en todo el mundo en calidad de modelo a seguir, dando origen a una multiplicidad de redes de intercambio y transferencia de información para facilitar su implementación. Este tipo de redes se nutre de la desconcentración de la capacidad para establecer vínculos por encima de las fronteras nacionales, dando la oportunidad a que actores privados, ONGs, la academia y los gobiernos locales sostengan relaciones tradicionalmente atribuidas a los gobiernos nacionales de manera exclusiva, fenómeno que también es atribuido a las dinámicas de la globalización.

En términos generales, pueden identificarse dos tipos de redes de ciudades creativas. Por un lado están aquellas que realizan compendios de la oferta cultural y de las industrias creativas de las ciudades miembro, con el objetivo de difundir las experiencias exitosas y generar herramientas para reproducirlas. A través del mapeo cultural se identifican las particularidades y potencialidades de cada territorio, información que sirve de insumo para la planeación estratégica en materia de cultura. Este tipo de redes se acerca a lo que Deffner y Vlachopoulou (2011) catalogan como una suerte de movimiento que busca la multiplicación de ciudades creativas.

Algunos ejemplos de estos casos son la Red de ciudades creativas de la Unesco⁷, en donde cada ciudad miembro solicita su incorporación en base a un repertorio de proyectos, infraestructuras e impactos asociados a alguna industria creativa en particular; la Red de

⁷ <http://www.unesco.org/new/es/culture/themes/creativity/creative-cities-network/about-creative-cities/>

ciudades creativas canadienses⁸, que trabaja en la formación de registros de la oferta cultural de sus ciudades y los pone a disposición pública para el análisis y la toma de decisiones a nivel local; y finalmente el proyecto *Creative Cities*⁹ del British Council, que apunta a la instalación de plataformas de difusión e intercambio de experiencias, la generación de contactos y los foros de debate de ideas y herramientas para resolver problemas urbanos, con el fin de crear ciudades que brinden calidad de vida a sus habitantes, atraigan inversiones y creen empleos.

Por otra parte, están los centros de investigación y consultoras de planeación estratégica urbana que asumen la ciudad creativa como un enfoque para reconocer buenas prácticas de agentes públicos o privados, buscando entablar debates académicos, identificar constantes que aporten a la consolidación de este tipo de ciudades e inspirar políticas públicas que fomenten entornos que promuevan la creatividad entre sus habitantes. En este caso, la aproximación a la ciudad creativa puede asociarse al tipo de centro de pensamiento que recoge y procesa información de diversas fuentes sobre el tema, tal como lo mencionan Deffner y Vlachopoulou (2011).

Dos ejemplos en este sentido son la Fundación Kreanta¹⁰ y el grupo *Ciudades Creativas de la Asociación Científica Icono14*¹¹, organizaciones españolas que crean bancos de ensayos y *papers* y realizan encuentros periódicos para debatir propuestas teóricas y casos prácticos que relacionan el enfoque en cuestión con temas específicos como los espacios públicos, el patrimonio, las políticas públicas, la economía creativa y la educación.

De acuerdo a lo planteado en esta sección, el primero de los tipos de redes que se mencionan hace énfasis en las condiciones que se crean en las ciudades para el desarrollo de las industrias creativas, lo cual coincide con la propuesta de Florida (2005). Mientras tanto, el segundo se acerca más a la observación de experiencias urbanas exitosas que consideró Landry (1995) cuando propuso el término originalmente.

⁸ <http://www.creativecity.ca/>

⁹ <http://creativecities.britishcouncil.org/>

¹⁰ <http://www.kreanta.org/>

¹¹ <http://portal.ciudadescreativas.es/index.php/es/>

En esta misma línea, a continuación se revisa brevemente el caso de dos ciudades colombianas, Bogotá, nombrada Capital de la Música por la Red de la Unesco en 2012, y Medellín, ciudad prioritaria para la Fundación Kreanta en Latinoamérica y con la cual ha implementado de manera conjunta la Cátedra Barcelona Medellín para fomentar la transferencia de conocimiento sobre educación, cultura y ciudad.

1.1.2 Bogotá y Medellín: ¿ejemplos de ciudades creativas?

Siguiendo con el propósito de revisar ejemplos de la implementación del concepto de ciudad creativa en diferentes contextos, resulta pertinente abordar los casos de estas dos ciudades colombianas. Bogotá, por haber sido nombrada recientemente Ciudad de la Música por Unesco, y Medellín, por ser un caso emblemático en el uso creativo del espacio público para generar impacto social y cultural en sus comunidades.

Si bien la ciudad de Bogotá cuenta con un reconocimiento internacional reciente, es posible pensar que este es resultado de un proceso de casi 20 años a partir del uso del espacio público propuesto por el festival *Rock al Parque*¹². Este inicialmente fue un espacio para la creación y la difusión musical, que apostaba por construir un escenario de tolerancia entre jóvenes con diferentes gustos musicales en un contexto en el que predominaba la violencia. Con el tiempo fue desencadenando tanto el interés en la gestión de otros géneros musicales y el mejoramiento de la infraestructura destinada a ellos, como el cambio de actitudes y nuevas relaciones de los ciudadanos con la administración distrital y los parques de la ciudad. Por su parte, aunque la ciudad de Medellín no cuenta con una acreditación oficial como ciudad creativa, los cambios que ha sufrido durante la última década son un referente de desarrollo urbano social a nivel mundial.

Para Yúdice (2008) la gestión de los alcaldes de Bogotá y Medellín entre los años 90 y 2000 fueron fundamentales en la generación de transformaciones sociales y urbanas y propone a estas dos ciudades como ejemplos de ciudades creativas. Según este autor, en

¹² Este festival se realiza anualmente con acceso liberado desde 1995. La primera edición fue promovida por el cantante Mario Duarte, líder de la banda bogotana de rock La Derecha, quien acudió a Julio Correal, famoso empresario musical, y al gobierno local, buscando apoyo para realizar un encuentro con otras agrupaciones y fomentar un escenario de convivencia en torno a la música. Cada año logra congregarse a miles de personas que comparten el gusto por el rock y otros géneros musicales “urbanos” como *ska*, *reggae*, *punk* y *metal*, con la presentación de importantes agrupaciones nacionales e internacionales.

estos casos la creatividad es puesta en marcha para congregar esfuerzos de diversos sectores y generar beneficios sociales y culturales para sus habitantes, más allá de generar solamente condiciones atractivas para la llamada clase creativa o estimular la gentrificación mediante una falsa vitalidad cultural. Destaca también que estos son dos buenos ejemplos de proyección de resultados colectivos de largo plazo, sin dejar de lado el incentivo a las industrias creativas. Por el contrario, afirma que en estos casos las acciones orientadas a aumentar la escolaridad de sus habitantes y a mejorar los espacios de sociabilidad dieron como resultado un escenario propicio para la multiplicación de este tipo de industrias.

Estas ciudades colombianas ofrecen una perspectiva diferente de intervención pública en el ámbito cultural. “En ninguno de estos casos podría decirse que el cambio se logró a partir del liderazgo cultural, pero las iniciativas culturales se integraron a las estrategias de cambio e hicieron aportes significativos” (Yúdice, 2008, p. 53). Se trata de dos ciudades que a través de intervenciones simbólicas lograron procesos de convivencia, pacificación y sociabilidad.

Aunque cada caso tiene particularidades, en ambas ciudades hubo enérgicos liderazgos que apostaron por estrategias de cambio social y cultural fundamentadas en la reconstrucción de la confianza tanto entre conciudadanos, como hacia las autoridades locales y los espacios públicos. En cada ciudad las iniciativas fueron promovidas por Alcaldes Mayores convencidos de la necesidad de intervenciones de largo aliento para lograr cambios estructurales. Antanas Mockus y Enrique Peñalosa en el caso de Bogotá y Sergio Fajardo en Medellín.

Yúdice (2008) afirma que Mockus se enfocó en promover la cohesión social y el respeto mutuo mediante la armonización de la ley, la moral y la cultura, con políticas públicas culturales y acciones comunicacionales que fueron visibles y tuvieron la oportunidad de ser debatidas públicamente. “A partir de esa internalización cultural, el bienestar social se distinguiría por el reconocimiento social (en la dimensión sociocultural), el placer de la conciencia (en la dimensión moral) y la admiración por la ley (en la dimensión legal)” (Yúdice, 2008, p. 54). En otras palabras, las acciones de este alcalde se encaminaron a crear reglas mínimas compartidas entre los habitantes de la ciudad,

instalando el concepto de *cultura ciudadana* para facilitar la convivencia, el respeto y el sentido de pertenencia.

Si la administración de Mockus se orientó a la construcción de espacios comunes en el ámbito simbólico, las de Peñalosa y Fajardo compartieron la convicción por apostarle a la construcción de obras de infraestructura para crear espacios comunes en términos físicos. Yúdice (2008, p. 55) cita a Peñalosa para explicar este punto: “No estaba en mí poder aumentar los ingresos de los pobres, pero podía ofrecerles espacios públicos de alta calidad, lo cual era otra manera de redistribuir la riqueza”. Fajardo, por su parte, explicaba su anhelo en este sentido con la frase “Lo más bello para los más humildes”, la cual repetía en discursos, charlas y documentos escritos. Esta expresión estaba fundada en el supuesto de que las personas que habitan en los sectores más vulnerables tienden a desarrollar la mayor parte de su vida en los espacios públicos, y por tanto, la construcción de ciclovías, bibliotecas, parques y medios de transporte masivos de calidad deben brindar la posibilidad de generar sentido de equidad, la posibilidad de incentivar el encuentro y eliminar la desconfianza entre los vecinos, más que constituirse solamente en una respuesta funcional.

Esta mirada de las ciudades creativas da cuenta de un enfoque transformador y de largo plazo, en el que las intervenciones urbanas están fundamentadas en la complejidad del contexto. Tal como se ha expuesto hasta ahora, la diversidad de casos en los que se hace referencia a los alcances de la ciudad creativa y la multiplicidad de perspectivas que se han construido en torno a ella dificultan la consolidación de una única definición y una sola perspectiva de estudio, no obstante, proporcionan algunos elementos de análisis para identificar potencialidades y debilidades del concepto.

1.2 Más allá de la Ciudad Creativa. Críticas al enfoque

El aporte conceptual de Landry y Bianchini (1995) es innegable en la medida que a través de su propuesta de ciudad creativa destacan el valor de una mirada lateral, sintética y transdisciplinaria para resolver los problemas urbanos y lograr mejores condiciones de vida para los habitantes de las ciudades. Sin embargo, su implementación se ha ceñido al ámbito de la economía creativa y no ha sido correspondida con otro tipo de políticas educacionales, sociales, culturales, o ambientales. Al reducirse a una relación

particular entre política, cultura y ciudad dominada por principios económicos capitalistas, este enfoque ha sido objeto de múltiples críticas que van desde las construcciones ideológicas que se crean en torno a él, hasta sus efectos en los espacios urbanos.

Al igual que otros enfoques de desarrollo urbano, las precondiciones de Landry y Bianchini (1995) fueron asumidas a modo de un manual que “debe” ser replicado de manera literal. Frente a esta situación vale rescatar lo que señalan Sánchez y Moura (2005) sobre la idea de un *modelo de ciudad*, el cual está asociado a la reproducción por imitación y arriesga la naturalización de una imagen mercantilizable de las ciudades que se pone a disposición de ciudadanos, consumidores e inversionistas. “En el plan del análisis, lo que parece ser más inconsistente es justamente esa sugerida virtualidad, ese despegue que aparta las “buenas prácticas” de la textura social desde la cual han surgido” (Sánchez y Moura, 2005, p. 25). Para estas autoras, la réplica de experiencias urbanas exitosas en otras latitudes ignora las particularidades del contexto en el que se instala y pone en riesgo el valor de la iniciativa original.

La referencia al efecto desarticulador y excluyente de las intervenciones físicas en nombre de la construcción de ciudades culturalmente atractivas alrededor del mundo, es una crítica compartida desde diferentes posiciones. Como ya se ha mencionado, la intención de cautivar a la clase creativa propuesta por Florida hacia los centros urbanos tiende a intensificar el fenómeno de la gentrificación y producir polaridad social, como sucedió en los casos de Nueva York y Barcelona (Yúdice, 2008).

Por su parte, Scott (2007) y Sennett (2007) coinciden al apuntar sus críticas hacia la proliferación de estructuras arquitectónicas estandarizadas en función de la creación de una imagen atractiva de ciudad, lo cual contribuye al desvanecimiento de la memoria colectiva local y a la eliminación de espacios para el intercambio, la diversidad y la creatividad. Para Jameson (2002) la reproducción de estos patrones de construcción responde a procesos de cambio en los objetos que no se corresponden con procesos en el sujeto, “la alarmante disyunción entre el cuerpo y su medioambiente edificado... puede erigirse en símbolo y análogo de ese dilema aún más agudo que es la incapacidad de nuestras mentes, al menos en la actualidad, para trazar un mapa de la gran red comunicacional global, multinacional y descentrada en que estamos atrapados como sujetos individuales” (Jameson, 2002, p. 32). Desde las afirmaciones de estos autores

puede advertirse que la ciudad existe en la medida en que se crean referentes comunes, sus lugares físicos adquieren un significado simbólico y los habitantes se apropian de estos por medio de su uso, lo que no sucede cuando los espacios urbanos adquieren el carácter “museificado” que aparece con la reproducción de construcciones de gran escala.

Borja (2008) coincide con esta posición, señalando que la debilidad del concepto de ciudad creativa yace en ignorar la creatividad como un atributo que desarrollan los ciudadanos al habitar, ocupar y crear en el entorno urbano. Asegura que actualmente las relaciones sociales tienden a ser dispersas y utilitarias, al igual que los bienes y servicios urbanos, comprometiendo la cohesión de un sistema de valores cívicos como el que tenían las comunidades urbanas tradicionales, a pesar de que se facilite la asunción de responsabilidades individuales. Para hacer frente a esta situación, Borja (2012) recomienda que las intervenciones urbanísticas se dirijan a la construcción de espacios públicos que inciten más y mejores relaciones entre los habitantes, y así generar una gama más diversa de flujos de información e intercambio que dé cabida a la creatividad y la innovación urbana.

Por otra parte, resulta pertinente hacer referencia al análisis que introduce Rowan (2010) sobre las implicaciones que este tipo de enfoques absorbidos por la economía creativa tienen en el concepto mismo de *cultura*. Según Rowan, tanto la cultura como la creatividad han dejado su carácter inherente al ser humano y ahora son considerados recursos que se usan en función del sostenimiento ideológico del sistema dominante. Son dispositivos subjetivos biopolíticos, al igual que las nociones de emprendimiento, innovación, autonomía, libertad y placer en el trabajo.

Contrario a lo que ha comprometido el modelo de ciudades creativas, para Chatterton (2000) el aporte al usar la creatividad como recurso debería estar en la posibilidad de desafiar las estructuras y convenciones sociales y económicas para desencadenar cambios sustanciales, más allá de generar planes inconexos e intervenciones de grandes dimensiones. Este autor dirige sus observaciones a la ausencia de debate sobre los valores implícitos en el modelo. Lo califica de discurso retórico y reduccionista que se inserta naturalmente en las dinámicas de élites, priorizando la atracción de flujos financieros y dejando fuera de su agenda las acciones para reducir las inequidades estructurales fundamentales. El autor toma una frase de la activista Julia Middleton para

subrayar que “necesitamos una masa de soluciones pequeñas más que un Masterplan” (Chatterton, 2000, p. 396), cuestionando además la tendencia planificadora que se consolida a la luz del modelo y que se impone sobre las prácticas cotidianas, especialmente aquellas que surgen como recurso de los habitantes para luchar contra la exclusión social y espacial que este mismo modelo no logra resolver.

Al *observar* las implicaciones de la difusión del concepto impulsado por Landry en Europa, la crítica de Vickery (2011) se enfoca en la falta de preocupación política del modelo en relación con el papel de la cultura en los principios de planeación y diseño de la ciudad, y por tanto, propone la necesidad de repensar el significado mismo de cultura que se está asociando a lo urbano. Además de que se intenta difundir un concepto único de cultura en un “campo social heterogéneo” (Guattari y Rolnik, 2006), esta ha promovido una forma de hacer la ciudad más hermosa, agradable y atractiva, y no más activa en la cultura política de las formas de vida urbana (Vickery, 2011).

Siguiendo con los argumentos de Vickery (2011), a la luz de este modelo la formulación de políticas públicas parece no estar asentada en las dinámicas naturales del contexto local y tampoco crean una visión compartida de futuro. Desde su posición, hay una suerte de “sobreproducción cultural en la era de la ciudad creativa” (p. 9), haciendo referencia al afán planificador para crear las condiciones propicias para la proliferación de expresiones culturales que se manifiestan en términos cuantitativos (participación en el PIB, volumen de ventas o número de empleos). Por el contrario, la apuesta por la creatividad, como una cuestión de vida urbana, colectiva y estratégica, y las políticas hechas en su nombre, no deben ser sólo para patrocinar la producción artística, sino para crear condiciones sociales para su multiplicación. No para reproducir espectadores, sino para formar ciudadanos culturales (Vickery, 2011).

Las críticas a la ciudad creativa, en tanto concepto, modelo o enfoque –nunca está muy clara la envergadura de su alcance–, se concentran en sus efectos en la producción cultural, política y urbana, lo cual se atribuye a la apropiación del concepto de creatividad por parte de un modelo abocado a la atracción de flujos financieros y el reemplazo del tejido social por uno empresarial (Rowan 2010). Estas valoraciones dejan en evidencia una disociación subjetiva y espacial entre la ciudad planeada y la ciudad vivida. En un contexto internacional en el que la ciudad es presentada como un producto para promover

la localización de capitales, mercancías y personas en su territorio, surge una “disparidad entre los espectáculos de las estrategias globales y la opaca realidad de las tácticas locales” (De Certeau, 1984, p. LIV); una brecha entre la imagen que se quiere proyectar de la ciudad y lo que sucede en ella de manera cotidiana, auténtica y/o autogestionada.

Lo expuesto hasta ahora sobre las ciudades creativas deja una mejor comprensión de aquellas estrategias de desarrollo urbano y política cultural que han sido atravesadas por la aparición de las industrias creativas en el marco de los llamados *sociedad del conocimiento* y *capitalismo cognitivo*. Al respecto, dos elementos resultan especialmente interesantes para esta investigación: el sentido que toma la noción de *creatividad* para las ciudades creativas y el enfoque funcional que se les da a los *espacios públicos* en el marco de este modelo.

A continuación se abordará un conjunto de prácticas a través de las cuales se busca cuestionar ambos aspectos señalados. Se trata de prácticas culturales que se acercan al ejercicio cívico y se realizan en espacios públicos. En ellas pueden identificarse manifestaciones de creatividad urbana, e incluso podrían ser consideradas detonadores de una ciudad creativa. El tipo de acciones que resultan de interés para esta investigación pueden definirse desde la perspectiva de De Certeau (1984) como un conjunto de prácticas ajenas a las construcciones teóricas o panópticas que se crean en torno a la creatividad, prácticas en el espacio que dan cuenta de *maneras de hacer* específicas y revelan una experiencia espacial y poética propia alrededor de ese concepto.

Mientras que la ciudad creativa se considera un modelo adoptado por la planeación urbana, las prácticas en las que se pretende indagar en esta tesis se acercan más a la construcción de una ciudad desde las acciones de sus propios habitantes en busca del lugar en que ellos desean vivir. El reconocimiento de estas prácticas y el interés por comprender cómo se hacen posibles se plantea como un reto para el campo de reflexión y acción de la gestión cultural.



Registro de actividades de Ciudad Color en su sitio de Facebook

CAPÍTULO 2: PRÁCTICAS CULTURALES URBANAS. CREATIVIDAD Y EJERCICIOS CIUDADANOS

Lo argumentado en el capítulo anterior dejó en evidencia que las políticas urbanas y las culturales cada vez se mezclan y se confunden más con las económicas. Unas y otras apuntan a posicionar las ciudades como territorios económicos exitosos, por una parte, con el mejoramiento del entorno físico para la promoción de la localización de industrias creativas, y por otra, con la intensificación del emprendimiento y la transformación de iniciativas culturales en empresas creativas.

En un escenario en el que se prioriza la creación de una imagen internacional positiva de las ciudades y se deja en un segundo plano el bienestar de sus habitantes, se desarrolla fácilmente una sensación de inconformidad, abandono y desidia. La confianza en la transformación urbana se desvanece para sus habitantes cuando se comprueba la dificultad para conciliar acciones que fomenten la competitividad, la sostenibilidad, el fin de la exclusión, la participación y la gobernabilidad (Borja, 2012). Así como los ejercicios de poder influyen en las configuraciones urbanas, las maneras de usar y consumir el espacio también inciden en las maneras de *ser ciudadano*.

Como reacción a este malestar comienza a hablarse de la configuración de *nuevos territorios*, haciendo referencia no sólo a un lugar físico sino también al lugar desde donde se piensa al individuo y a la sociedad. En este sentido es posible pensar en *nuevas ciudadanías* no sólo como condición jurídica de adscripción a un territorio, sino también en relación al autorreconocimiento y el ejercicio en él (Muñoz, 2013). Esto no implica desconocer las conquistas de la ciudadanía civil, política y social¹³, sino repensar el concepto en materia institucional y política. Por un lado, porque aunque es el Estado nacional el que otorga el *estatus ciudadano* que confiere derechos y deberes, es en la

¹³ Las conquistas ciudadanas se expresan a través del reconocimiento de los derechos humanos. De acuerdo a la propuesta de Vasak en 1979, existen tres generaciones de ellos y cada una de ellas responde a un contexto y unas demandas particulares. Los *derechos de primera generación* son esencialmente civiles y políticos, es decir, que contemplan la libertad (negativa en tanto frena los abusos del Estado), la igualdad ante la ley y la participación política. Los *derechos de segunda generación* o Derechos Económicos, Sociales y Culturales-DESC tienen una connotación positiva de la libertad y la igualdad, garantizando la educación, la salud, la vivienda, el trabajo y la protección de la familia. Los *derechos de tercera generación*, de Solidaridad o de los Pueblos, abordan temas de incidencia global y por tanto invocan a la colaboración entre territorios. A pesar de que sus alcances están definidos en otras generaciones de derechos, entre ellos se destacan el derecho a la paz, al ambiente sano y a la ciencia y la tecnología.

cotidianidad de la ciudad en donde este se ejerce. Por otro, porque este reconocimiento abre el camino a imaginar la ciudadanía de una manera colectiva y no solamente como una figura individual (Borja y Muxí, 2000; Borja, 2012; Santos, 2001).

Cuando las demandas por las necesidades más cercanas a las personas no se traducen en acciones por parte de los entes tradicionales de representación ciudadana, sean líderes o partidos políticos, los ciudadanos ganan legitimidad y muestran mayor activismo (Clark y Navarro, 2009)¹⁴. Así es como comienzan a tomar un papel protagónico fenómenos tales como los levantamientos indígenas, los movimientos de estudiantes e "indignados" a lo largo del mundo, las manifestaciones por el respeto a la diversidad sexual o a los extranjeros. Estos últimos llaman especialmente la atención porque se multiplican a propósito del mismo dinamismo entre territorios y desarrollan fuertes vínculos con sus nuevos lugares de residencia, aun cuando no cuenten con un estatus legal en ellos.

Los anteriores son ejemplos de grupos de personas que son apartadas sistemáticamente de los marcos de derechos ciudadanos, pero que viven, trabajan, disfrutan y sufren las ciudades cada día. Este tipo de reivindicaciones son las que movilizan a los llamados *nuevos movimientos sociales*, en los que predominan las demandas por la cultura y la vida cotidiana sobre aquellas basadas en la riqueza y el bienestar material. Más allá de los conflictos de clase tradicionales, las nuevas preocupaciones ciudadanas se relacionan con los estilos de vida de las ciudades (Santos, 2001).

En este sentido, en el marco de esta investigación se reconoce que tanto la ciudad como la ciudadanía son objeto de pugna, negociación y conquista colectiva permanente, y los espacios públicos juegan un papel fundamental en ello por ser los lugares en donde es posible cuestionar paradigmas hegemónicos. Desde esta perspectiva los espacios públicos tienen una doble condición. Por un lado tienen una dimensión simbólica, son espacios subjetivos abocados al debate público y son escenarios de ejercicio político por excelencia. Por otro, tienen una dimensión objetiva y son espacios físicos de encuentro e intercambio, en donde la relación entre la ciudad y sus habitantes es de contacto oral y

¹⁴ Es importante destacar que en base a estas consideraciones, Clark y Navarro han participado en estudio de tendencias políticas globales y en la formulación del marco de medición de *Nueva cultura política – NPC*.

sensorial, de hablarse y de verse, de escucharse, tocarse, olerse y observarse (Ricart y Remesar, 2013; Borja, 2012).

En un escenario en que la construcción de espacios públicos tiene como fin la proyección de una imagen internacionalmente atractiva de las ciudades, los ciudadanos que buscan hacer frente a la escasez de espacios de encuentro y sociabilidad despliegan una multiplicidad de recursos creativos para re-empoderarse de la producción de estos. Surgen así prácticas diseminadas, miniaturizadas y polivalentes (De Certeau, 1984), que se apropian de la ciudad mediante acciones cotidianas como andar, crear, itinerar, observar, narrar, decidir o imaginar en ella, siendo este el primer paso para ejercer la ciudadanía (Roca, 2007).

Este tipo de acciones ciudadanas está basado en la imaginación, la percepción y la apropiación del espacio público (Janoschka, 2011; Borja, 2012). Podría pensarse en ellos como el ejercicio de *ciudadanías creativas*, en contraposición con la implantación de un modelo de ciudad creativa. Mientras las primeras tejen activamente condiciones deseables de espacialidad y modos de vida, la segunda es una *ciudad concepto*, un sujeto universal y anónimo comparable con el Estado Hobbesiano al que se le atribuyen funciones y atributos que solo pueden ser asignados a grupos, asociaciones e individuos (De Certeau, 1984; Da Representação y Soldano, 2010).

Estas observaciones remiten nuevamente al cuestionamiento por el sentido de la *creatividad en el contexto urbano* al que se alude en las ciudades creativas. De acuerdo a lo revisado hasta el momento, esta sería asimilada al papel de la creación artística en el desarrollo de las ciudades o el desarrollo de una economía creativa, más que al reconocimiento de ésta como una característica humana intrínseca que se desarrolla en un contexto sociocultural en el que se combinan elementos conocidos para lograr resultados relevantes y originales (López, 1998).

En base a estas consideraciones, esta tesis busca instalar en la reflexión y la práctica de la gestión cultural la pregunta que hacen Guattari y Rolnik (2006, p. 29) sobre “¿cómo producir nuevos agenciamientos de singularización que trabajen por una sensibilidad estética, por la transformación de la vida en un plano más cotidiano y, al mismo tiempo, por las transformaciones sociales a nivel de los grandes conjuntos económicos y

sociales?”. En otras palabras, esta es una apuesta por repensar el sentido de la creatividad y su despliegue a través de *acciones colectivas en el espacio público*, las cuales demuestran además ser ejercicios de activismo político y de una producción cultural compleja.

En este capítulo se confrontará el sentido que toma la noción de creatividad para las ciudades creativas y el enfoque funcionalista que se les da a los espacios públicos en este modelo, tal como fueron expuestos en el capítulo anterior, a la luz de tres perspectivas de análisis: (1) la redefinición de la noción de creatividad en términos subjetivos, (2) la enunciación de los espacios públicos en términos socioculturales y políticos, y (3) la propuesta de las acciones en espacios públicos como expresión (creativa) del encuentro entre discursos sociopolíticos y discursos estéticos e íntimos para la reapropiación de la creatividad y de los espacios públicos.

2.1 Reapropiación subjetiva de la creatividad. Una mirada desde la teoría crítica postmoderna

Tal como se ha afirmado, los nuevos ejercicios ciudadanos son *actos de creación colectiva permanente*. A través de ellos los habitantes de las ciudades se abren a la posibilidad de repensar los lugares y los modos de vida que desean. De esta manera se releva el papel de la vida cotidiana, las marcaciones subjetivas e intersubjetivas o simplemente las maneras de hacer como campo de lucha y escala crítica de producción (De Certeau, 1984; Santos, 2001; Da Representação y Soldano, 2010).

Desde la perspectiva de autores que pueden incluirse en lo que Santos (2001) llama *Teoría crítica postmoderna*, la reapropiación de la creatividad es esencial para la producción de subjetividades alternativas que cuestionen los sistemas de representación política y los sistemas de intervención en la vida cotidiana, creando nuevas condiciones de vida para los individuos y de los grupos sociales. Estas expresiones de resistencia no solo son fuerzas negativas, sino que expresan y constituyen de manera positiva sus propios proyectos de cambio. Así como Guattari habla de *revoluciones moleculares* que apuntan a “la afirmación positiva de la creatividad, por una voluntad de amar, por una voluntad simplemente de vivir o de sobrevivir, por una multiplicidad de esas voluntades”

(Guattari y Rolnik, 2006, p. 62), Hardt y Negri (2002) se refieren a la *multitud* como el sujeto que tiene el potencial transformador.

Este fenómeno es interpretado por Hardt y Negri (2002)¹⁵ como resultado de la transición histórica de la *sociedad disciplinaria* a la *sociedad de control*. En la primera, la dominación social se ejerce a través de una red difusa de dispositivos que producen y regulan las costumbres, los hábitos y las prácticas productivas, dando lugar a instituciones disciplinarias como la prisión, la fábrica o la escuela. En la segunda, los mecanismos de dominio son aún más democráticos y están implantados en el campo social para ser distribuidos por los cerebros y los cuerpos mediante redes de comunicación e información. En este contexto surge el *imperio* como sujeto político y nuevo paradigma de poder, que se legitima gracias a estos procesos de producción de subjetividades descentrados y desterritorializados. En la noción de imperio a la que hacen referencia estos autores el poder tiene una naturaleza biopolítica. Las luchas son a la vez económicas, políticas y culturales y lo que está en juego es la producción y reproducción de la vida misma.

Cuando las instancias de dominación exceden la dimensión económica, política o cultural y alcanzan la vida, las resistencias ya no pueden ser marginales y pasan a constituir fuerzas activas que operan desde el centro de la sociedad. Para Hardt y Negri (2002) se trata del fin de la búsqueda de una salida al sistema para pasar a la acción desde su interior. En este caso el *contraimperio* se ubica dentro del mismo imperio y está basado en el poder y las fuerzas creativas de la multitud. Para Guattari y Rolnik (2006) es “una búsqueda de salidas hacia afuera de los territorios sin salida” (p. 24), basada en la *inteligencia colectiva accionada*, cuyo objeto de lucha es la reapropiación de los medios de producción y de expresión política para producir modos de subjetivación originales, procesos de singularización subjetiva para constituir nuevos territorios y otros espacios de vida y de afecto.

Aquellas fuerzas que buscan escapar al dominio biopolítico o dominio de la vida, apuestan por la producción de nuevas subjetividades, nuevos modos de sensibilidad, de

¹⁵ Hardt y Negri (2002) hacen explícito que su propuesta tiene dos enfoques metodológicos. Por un lado es crítica y deconstructiva porque busca subvertir lenguajes y estructuras hegemónicas para crear una base que sustente prácticas creativas y productivas de multitud, y por otra, es constructiva y ético política porque apuesta a la producción de una subjetividad alternativa social y política para un nuevo orden constitutivo.

relación con el otro “una singularización existencial que coincida con un deseo, con un determinado gusto por vivir” (Guattari y Rolnik, 2006, p. 29). Se trata de expresiones creativas para la producción de modos de subjetivación singulares o procesos de singularización¹⁶; es decir que la creatividad se manifiesta en el desarrollo de proyectos constitutivos, modos referencia, cartografías y praxis propios para lograr aperturas en el sistema de subjetividad hegemónico, tener autonomía y libertad para vivir sus propios procesos y reapropiarse de los tiempos y los espacios de vida (De Certeau, 1984; Crabbé, Müller y Vercauteren, 2010).

La multitud no está asociada a una clase o un grupo social en particular. Sus contornos están más o menos definidos en función de intereses colectivos, a veces localizados, pero con potencial de replicarse universalmente. Este rasgo brinda a los procesos de singularización la posibilidad de actuar en redes, al igual que lo hace aquella subjetividad producida y reproducida a través de los flujos de capitales e información globales (Hardt y Negri, 2002; Santos, 2001).¹⁷

La reflexión sobre el papel de la creatividad como recurso para la puesta en marcha de procesos de subjetivación singular resulta pertinente en la observación de los nuevos ejercicios ciudadanos que se abordan en esta investigación. Se trata de "exhumar las formas subrepticias que adquiere la creatividad dispersa, táctica y artesanal de grupos o individuos atrapados en lo sucesivo dentro de las redes de la “vigilancia”" (De Certeau, 1984, p. XLV). En este caso, la posibilidad de autoproducción del sujeto resulta ser un ejercicio político que se despliega a través de las prácticas cotidianas y abre un inmenso campo para el ejercicio de la ciudadanía (De Certeau, 1984; Santos, 2001).

Estos ejercicios ciudadanos abogan bien sea por acciones concretas, inmediatas y locales que transforman lo cotidiano de los sujetos, o por la transformación de los

¹⁶ Para Guattari y Rolnik (2006) es fundamental diferenciar el concepto de *subjetividad* del de *identidad* y el de *individuo*. La subjetividad es un concepto existencial y de formación en el ámbito social, mientras que la identidad es un concepto de referenciación. Por su parte, el individuo es producto de la individuación del cuerpo y la subjetividad es una construcción social.

¹⁷ Hardt y Negri (2002) afirman que la aparente dicotomía entre global y local es “falsa y perjudicial”. Ésta asume que lo global implica homogenización e identidad indiferenciada, mientras que lo local se fundamenta en la heterogeneidad y la diferencia. Por el contrario, esta postura estaría encubriendo el funcionamiento de máquinas sociales que crean y recrean subjetividades, y al igual que lo global, lo local no sería autodeterminado ni autónomo. Ambos son regímenes de producción de identidad y diferencia.

procesos de socialización, pero ninguno de los dos casos se satisface solamente con la conquista de derechos entendidos desde la tradición liberal (Santos, 2001). Estas ciudadanías creativas luchan por crear nuevos espacios públicos¹⁸ y nuevas formas de comunidad (Hardt y Negri, 2002). En una sociedad con una profunda crisis en el proceso de construcción de lo público, surgen iniciativas autónomas en la definición y la producción de lugares y formas de vida deseadas.

2.2 La producción colectiva del espacio público. De la ciudad planeada a la ciudad vivida

La experiencia urbana y el ejercicio ciudadano comparten una doble dimensión. Por un lado está la vivencia individual y por otro la colectiva, y ambas están en un proceso continuo de estructuración en el espacio público¹⁹. En esta producción dinámica de espacio y sociedad, hace sentido que Lefebvre (1974) defienda el carácter social del espacio, porque no solamente es contenedor de prácticas, flujos y relaciones, sino porque actúa como determinante de estas.

En el marco de esta investigación se sostiene que el espacio público tiene una naturaleza política, porque es escenario de pugnas y conquistas. Combina la sociabilidad, la monumentalidad, la identidad ciudadana, el significado estético y la memoria colectiva. Es el lugar de la protesta, la celebración, la representación, la participación y la comunicación, “del ágora a la plaza de las manifestaciones políticas multitudinarias del siglo XX, es a partir de estos espacios que se puede relatar, comprender la historia de una ciudad” (Borja, 2000, p. 7). Los espacios públicos son espacios para el ejercicio del poder y el de la ciudadanía y a través de ellos la sociedad se hace visible, y así también, sus manifestaciones cotidianas y sus decisiones tecnocráticas.

¹⁸ La connotación que tiene acá el concepto de “espacios públicos” está ligada a la de “espacio común” que utilizó Michael Hardt en su conferencia en el marco del proyecto *Ciudadanía y territorio. Diálogos contemporáneos* (2013). Hace referencia al *derecho al común* en el uso y construcción de espacios simbólicos independientemente del Estado y del Mercado. El espacio urbano es un ejemplo de espacio común de acceso libre e igualitario, sin restricción pública ni privada, por ejemplo, con las ocupaciones de las plazas públicas en varias ciudades durante los últimos años.

¹⁹ El concepto *espacio público* tiene una connotación tanto simbólica como física. En el primer caso está más ligada a la propuesta conceptual de Habermas sobre el espacio de discusión pública no coartada sobre asuntos comunes. En su traducción al español suele usarse indistintamente con el concepto de *esfera pública*. En esta investigación la referencia al *espacio público* involucra su dimensión territorial y se sigue el sentido que le da Borja al afirmar que este es sinónimo de ciudad, es a la vez espacio urbano y espacio político.

En este sentido, los problemas urbanos son los problemas sociales, económicos, políticos y/o culturales de una comunidad, y por lo tanto, la crisis en la producción de espacios de sociabilidad es reflejo de la crisis en la construcción de *lo público* en una sociedad. En la medida en que se privatizan los espacios destinados al intercambio y el encuentro comunitario, se anulan los lugares de memoria histórica y se prioriza la construcción de espacios funcionales y proyectos inmobiliarios, surgen los espacios de exclusión, se pierde la capacidad para crear co-responsabilidades y vida colectiva, y se limitan las fuentes de expresión social y de identidad comunitaria.

Lefebvre (1974) propone pensar la tensión propia de los espacios a partir de la coexistencia de tres dimensiones: las prácticas espaciales, las representaciones del espacio y los espacios de representación, las cuales se corresponden respectivamente con tres tipos de espacios: el espacio percibido, el espacio concebido y el espacio vivido. El primero hace referencia al campo de la experiencia material cotidiana, el segundo al espacio de la planificación y la fragmentación, y el tercero al espacio de lo simbólico y la imaginación dentro de la existencia material. Desde esta perspectiva el autor sostiene que en la disputa por el espacio, en una sociedad capitalista se suelen imponer las representaciones del espacio, pero confía en el potencial del carácter practicado y vivido de los espacios de representación de los habitantes de las ciudades para superar ese espacio implantado, que incluso puede resultarles ajeno. Marti Peran (s.f.) hace alusión a este mismo fenómeno al señalar que la interpretación técnica silencia el espacio vivido y lo reduce a espacio disciplinado, poniendo en evidencia el carácter biopolítico de los artefactos del urbanismo.

En un contexto en el que predomina el carácter urbanístico y funcional del espacio y las prácticas colectivas tienden a ser anuladas en nombre de ese propósito, emergen diversas iniciativas que buscan reapropiarse de los espacios públicos en su dimensión física y simbólica, tanto de aquellos espacios que tienen una connotación política o histórica, como de los de uso cotidiano. Se trata de *territorios subjetivos* que apuntan al llamado de Sennett (2007) a “reparar la colectividad del espacio para combatir el tiempo en serie de la labor moderna” (p. 23). Son acciones que escapan al plan urbanístico general y al sistema de subjetividad hegemónico en las que el ejercicio ciudadano se manifiesta fuera de los espacios institucionalizados y a través de formas de acción colectiva, aportando soluciones particulares a inquietudes locales.

Si bien la definición jurídica de los espacios públicos señala que estos son *bienes de uso público* y por tanto el Estado es el encargado de la gestión y la garantía del acceso libre a ellos, en el marco de la economía contemporánea estos están más cerca de la categoría de *bienes comunes*, porque en esencia no tienen mecanismos de exclusión y son de naturaleza limitada. Esto significa que el uso de los espacios públicos por parte de una persona o un grupo genera rivalidad con el de otros, a pesar del libre acceso a ellos. Cabe agregar que las condiciones de exclusión y manejo de los bienes en las sociedades capitalistas han dado paso a la creación de otro tipo de espacios públicos en los que se aplican mecanismos de exclusión o restricción de acceso a través de la gestión privada, como es el caso de los parques públicos concesionados o las calles en las que se habilitan estacionamientos pagados o con parquímetros.

Si se acepta que los bienes comunes son de carácter finito y que los espacios públicos hacen parte de esta categoría, se estaría validando la afirmación anterior sobre el espacio público como escenario en permanente disputa, en donde se superponen diferentes usos, funciones y discursos. Sin embargo, este tipo de bienes corren el riesgo de caer en la llamada *tragedia de los comunes*, es decir, que los individuos tienden a sacrificar un bien común por maximizar los beneficios propios en el corto plazo, planteando un conflicto racional entre libertad y responsabilidad que solo puede ser zanjado por el Estado o por el Mercado. Este dilema social sugerido por Garrett Hardin en 1968 fue analizado por Ostrom (1990) mediante el estudio de casos en los que se logró la instalación exitosa de mecanismos de acción colectiva, consiguiendo que los intereses individuales y los colectivos coincidieran a través de la definición de reglas y mecanismos de participación definidos al interior del grupo involucrado.

Frente a estas discusiones conceptuales, Da Representação y Soldano (2010) proponen desplazar el concepto de espacios públicos hacia el de *espacios comunes*, buscando relevar los procesos de interacción, construcción comunitaria y significados colectivos. “El espacio común como territorio es al mismo tiempo un espacio material, un espacio de construcción de identificaciones/identidades colectivas y un objeto de acción pública” (Da Representação y Soldano, 2010, p. 83). Ante el desvanecimiento del lugar de *lo común* históricamente asociado con el espacio público, las autoras esperan resignificarlo a partir del reconocimiento de la co-presencia y la construcción colectiva por

parte de los actores sociales, tanto personas como formas espaciales que se ubican fueran del entorno doméstico.²⁰

Hablar de un espacio común brinda la oportunidad de volver a pensar en el espacio público como expresión territorial de la democracia en su forma más pura, como espacio de coexistencia, comunicación, acceso, participación y sentido compartido colectivamente, en donde se reconoce la posibilidad de la diferencia y el disenso (Borja, 2012; Cruz, 2012; Parcerisas, 2007). Sin embargo, en un escenario en el que esta situación está en constante riesgo, resulta pertinente indagar de qué manera actúa la creatividad y cómo logra activar los llamados territorios subjetivos de Guattari y Rolnik (2006), las fuerzas de la multitud de Hardt y Negri (2002) o las formas subrepticias de De Certeau (1984) que impulsan este tipo de espacios, sea de manera temporal o permanente.

Este mismo interrogante es el que ha incitado a arquitectos, artistas e investigadores urbanos a replantear la manera de acercarse a la ciudad, de observar las formas de ocupación urbana y a atravesar los límites entre la *ciudad construida* y la *ciudad ocupada*, realizando acciones en los espacios públicos que dan cuenta de las relaciones entre los habitantes, su entorno y su cultura local a través de prácticas culturales o recursos artísticos y estéticos.

Para Rojas (2006), las acciones que nacen de la reflexión sobre los espacios de exclusión e individualismo de las ciudades contemporáneas, e incluso sobre el fracaso de la democracia y la representación como proyectos políticos modernos, actúan para *recuperar el espacio público*, reconociendo que este también se ha perdido. Son acciones que abordan el malestar desde una dimensión estética y actúan desde la expresión de su propia exclusión, llevando la falta de representación política al plano de la representación estética. Más que transmitir un mensaje, este tipo de operaciones están orientadas a atraer la atención sobre la condición urbana como una cuestión problemática y los recursos simbólicos le dan la posibilidad de visibilizarse y generar significación. No hay un énfasis en el objeto en sí mismo, sino en la relación que establecen con el sujeto.

²⁰ Esta noción de *espacio común* se acerca a la ya comentada anteriormente, al hacer referencia a las palabras de Michael Hardt en la conferencia *Ciudadanía y territorio. Diálogos contemporáneos* (2013).

En el marco de la convocatoria al Primer foro Internacional sobre Acciones Urbanas (2014)²¹, Laboratorio Bogotá plantea que el aumento de este tipo de acciones en los últimos años deja en evidencia la insatisfacción de las personas con la manera en que se actúa en las ciudades, convirtiéndose en mecanismos de expresión y de intervención en los patrones de comportamiento que existen en ellas.

La actuación a través de Acciones Urbanas, posibilita la construcción de tejidos físicos y sociales a partir de la apropiación del espacio público. Estas actuaciones puntuales que parten del trabajo con la comunidad y dejan un sello en ésta, reactivando, trasformando y dando nuevos significados al espacio público tienen como propósito último convertir a la comunidad en protagonista de la construcción de la acción, apropiándose del espacio y protegiéndolo a futuro (Laboratorio Bogotá, 2014, p. 2).

En este sentido, las acciones en los espacios públicos son declaraciones políticas explícitas, ejercicios ciudadanos que se manifiestan mediante actos creativos y se sitúan cerca de los intereses de los llamados nuevos movimientos sociales. Son ejemplo de la construcción de una ciudadanía cultural y creativa comprometida políticamente a través del arte (Vickery, 2011).

La producción colectiva de los espacios públicos pasa entonces por reemplazar su condición de lugar de tránsito por la de lugar de interacción, identidad, comunicación y confrontación, lugar para la expresión libre y creativa; es decir, la construcción de espacios comunes a través de la búsqueda de significados compartidos (Parcerisas, 2007; Da Representação y Soldano, 2010). No se trata sólo de crear, sino de crear condiciones para el cambio y para la construcción de espacios simbólicos en lo personal y lo colectivo (Thompson, 2012).

²¹ Laboratorio urbano vinculado a la Universidad de los Andes de Bogotá, Colombia. Realizó el llamado al este Primer foro a principio de 2014 en atención al aumento de *acciones urbanas* en todo el mundo.

2.3 Acciones en espacios públicos. Prácticas activadoras de la creatividad urbana

Tal como se ha expuesto hasta ahora, las acciones en los espacios públicos ponen en evidencia nuevos objetos de interés político en las ciudades relacionados con la posibilidad de imaginar formas de vida diferentes, recurriendo a operaciones artísticas, estéticas u otras prácticas culturales para lograrlo. El tipo de acciones a estudiar en el marco de esta investigación no son aquellas en las que se disponen obras de arte en las plazas o las calles para que estén al alcance de los espectadores, sino aquellas prácticas artísticas contemporáneas y ejercicios de articulación colectiva en los que la producción política, cultural y espacial se realiza de manera simultánea. En este sentido la propuesta de reapropiación de la creatividad de esta tesis hace posible pensar la noción de ciudadanías creativas que conciben procesos creativos complejos para pensar y hacer lo público.

Al analizar el sentido del arte y la cultura en la época del imperio, en el que es imposible moverse fuera de sus límites, Negri (2007) se pregunta qué significa actuar de manera creativa si todo ya está dado y cómo desarrollar un espíritu constituyente en el que la crítica se instale en el terreno de las multitudes. El autor afirma que éste es el terreno de la posmodernidad, en donde ya no es posible transformar el mundo solo interpretándolo, sino hay que transformarlo para interpretarlo, “es la posibilidad de hacer política refiriendo todos los elementos de la vida a una reconstrucción poética” (Negri, 2007, p. 90). Si solo es posible transformar el mundo *desde adentro*, la única posibilidad de acción creativa consiste en actuar de manera biopolítica, lo que implica en sí mismo un proyecto constitutivo que refleje la posibilidad de que *otro mundo es posible* hacia el interior, hacia las singularidades.

La condición reflexiva y el uso de recursos visuales en las acciones en los espacios públicos las configura en activadores de la expresión de una subjetividad colectiva latente, logrando *sintonías múltiples* en una sociedad contemporánea en crisis que se resiste a la lógica del capitalismo (Rojas, 2006). Peran (s.f.) reconoce en estas expresiones una “naturaleza micropolítica de poetizaciones elaboradas en el espacio urbano”, mientras que Becker (2012) afirma que este tipo de acciones crean *comunidades microutópicas*, en donde vivir no solo sucede sino que se produce activamente. Todas estas lecturas dejan

entrever que las acciones en los espacios públicos tienen un alcance político en la medida en que tienden a cuestionar un sistema de producción de subjetividad, y al mismo tiempo, logran poner en común los deseos y las decisiones de cambiar las formas de vida. Cuando esto sucede, las utopías se ponen en el terreno de la experiencia cotidiana.

Las acciones en espacios públicos no son ejercicios deliberados. Por el contrario, parten de un proceso de exploración de los comportamientos de los habitantes del lugar, sus modos de encuentro, de vinculación, de reconocimiento y de distinción. Fundamentar estas operaciones en el reconocimiento del valor de las prácticas habituales y el potencial creativo, simbólico y político del lugar a intervenir, también revela una capacidad crítica de la experiencia actual a pesar de la complejidad del entramado. De esta manera, por ejemplo, los valores, los significados y el sentido de la memoria asociados a los monumentos que son dispuestos en el espacio público se ven desafiados por este tipo de acciones, en donde la permanencia y la conmemoración son sustituidas por acciones efímeras y participativas que develan las estructuras profundas y la memoria colectiva del lugar en que se emplazan.

En la medida en que estas acciones se instalan en un escenario destinado al encuentro y el debate, las facultades para intervenir en la producción cultural y espacial se distribuyen de manera horizontal y se desvanecen las jerarquías entre el ejecutor de la acción y su público. En palabras de Rodrigo (2007), los agentes involucrados deciden qué y quién produce cultura, y para lograrlo, implementan redes y plataformas de intercambio y trabajo colaborativo. Para este autor hay una suerte de reapropiación de los medios de producción cultural que disuelve el ciclo de creación-recepción-distribución. Al usar el espacio público como plataforma, éstas acciones se ubican fuera de los límites establecidos por la cultura de consumo, sea de élites o popular, y simplemente se instalan en la memoria y al alcance de la cotidianidad a manera de declaración de una cultura crítica, más que como una demanda concreta o dirigida hacia un público objetivo específico (Rojas, 2006).

Cruz (2012) considera que los artistas y arquitectos han dejado de producir solamente edificios y objetos, para comenzar a diseñar procesos políticos, modelos económicos alternativos y esquemas de colaboración entre instituciones y territorios que establecen las bases para producir nuevos paradigmas de democratización y urbanización. Desde el

punto de vista de este autor, las acciones en espacios públicos articulan procesos de investigación, intervención artística y la producción de ciudad. De manera tal que el foco de estas acciones está en la observación de las metodologías para establecer relaciones más que en el sentido estético.

Cabe mencionar tres momentos de transición en la historia del arte en los que Careri (2002) identifica la intención de establecer vínculos entre la escena del arte y el contexto social, a través del andar como forma de intervención humana y estética para aproximarse a la ciudad: la primera entre el Dadaísmo y el Surrealismo, la segunda entre la Internacional Letrista y la Situacionista y la tercera entre el Minimalismo y al Land Art. A pesar de sus particularidades, los tres ejemplos dan cuenta del papel de la participación, la observación y la exploración en la práctica de habitar el espacio urbano y del ejercicio proyectual arquitectónico, más allá que intentar construir un espacio simbólico autónomo y privado. Estas mismas reflexiones inspiraron al propio Careri a fundar *Stalker*, un laboratorio de investigación y derivas urbanas que se dedica a recorrer territorios y levantar mapas no convencionales.

De manera semejante, desde comienzos del siglo XXI comenzaron a multiplicarse, especialmente a manos de arquitectos, las intervenciones catalogadas como *Post-it city* y *Ciudades ocasionales*. El primer concepto aparece como una propuesta de Giovanni La Varra para investigar, analizar y documentar *los otros espacios públicos europeos*, ocupados con usos y situaciones pasajeras no consideradas por la planificación y que son resultado de la autogestión y la supervivencia o tienen fines comerciales, habitacionales o prácticas ilegales. “Las *post-it cities* son una especie de ciudades efímeras que infectan a la Ciudad ordinaria, a partir de usos no codificados, temporales, anónimos y con un implícito talante crítico” (Peran, 2007, p. 60). Frente a esta definición, Peran (2007) propone una ampliación del concepto hacia el de *ciudad ocasional*, buscando incorporar las miradas de la arquitectura, el urbanismo y las artes visuales en el ejercicio exploratorio. Su propuesta ya no solo trata de crear marcas o signos efímeros que visibilicen los usos no codificados del espacio, sino que incluye la intervención artística como un estímulo para su aparición, dándole el sentido de una práctica proyectual de disentimiento.

La problematización del espacio público ha sido abordada por diversas expresiones artísticas, sea en relación a la búsqueda de plataformas alternativas de exhibición o con

un afán reflexivo y exploratorio del contexto social. Sin embargo, durante los últimos años otro tipo de fenómenos culturales también se ha hecho cargo del tema. Thompson (2012) afirma que en medio de la complejidad de la producción cultural contemporánea, la creación artística ha dejado de ser la fuente exclusiva de símbolos y sentidos compartidos, para abrirse a otro tipo de prácticas como es el caso de los huertos comunitarios o las acciones de agrupaciones de ciclistas urbanos. Desde la perspectiva del *arte socialmente comprometido*, este autor aborda una amplia gama de experiencias que se mueven entre las *prácticas artísticas contemporáneas* y las *prácticas culturales colaborativas*, las cuales comparten técnicas y criterios, tales como las metodologías participativas, el trabajo interdisciplinario, la creación de espacios de colaboración y conversación o las preocupaciones cívicas, dejando evidencias del desplazamiento en las fundaciones de los discursos del arte.

El trabajo liderado por Thompson (2012) resulta pertinente para esta investigación al identificar y señalar la influencia común que tiene esta diversidad de prácticas, tanto en movimientos artísticos como en movimientos sociales que discuten la importancia de los espacios para la sociabilidad, los métodos de resistencia y confrontación del poder y las estrategias de difusión mediática. Sin embargo, a diferencia de las vanguardias artísticas que recurrieron a estos mismos procedimientos, tales como el Constructivismo ruso, el Futurismo, el Situacionismo, el Fluxus, el Dadaísmo o el Tropicalismo, para este autor el arte socialmente comprometido no puede ser considerado un movimiento artístico, sino un conjunto de prácticas culturales que revelan un nuevo orden social. Más allá de "estetizar" la realidad percibida, se trata de encontrar vías para cambiar las formas en que estamos viviendo.

Puede afirmarse que las acciones en los espacios públicos tienen un carácter experimental que las ubica en límites entre la convicción personal y la representación pública, e incluso, entre la obra artística y los procesos de activación de las relaciones en las comunidades y la visibilización de temas compartidos por sus integrantes. En estos casos en que los ejercicios de creación se emplazan en el espacio de la ciudadanía, el papel del creador supera la expresión individual y reconoce que trabaja en el escenario de la expresión social y política (Gómez, 2004).

Se puede entrever que las acciones en los espacios públicos tienden a construir lo que se ha descrito anteriormente como espacios comunes, es decir, espacios para la co-presencia, el sentido compartido y la actuación colectiva de actores, sean personas o formas urbanas. Este proceso pasa por la apertura a formas de expresión que propicien el encuentro entre discursos sociopolíticos y discursos estéticos e íntimos, y a su vez, por redes colaborativas que favorezcan esos encuentros. En este sentido, se abre una oportunidad para repensar las responsabilidades y las capacidades de acción de la gestión cultural en torno a la generación de nuevos conocimientos y a la indagación sobre las posibilidades de agenciar este tipo de espacios.

2.3.1 Los procesos colaborativos y los límites del arte contemporáneo. Planteamiento de un debate

Tal como se ha expuesto hasta ahora, los límites entre las prácticas artísticas contemporáneas y las prácticas culturales colaborativas son bastante difusos a la luz de las acciones en los espacios públicos. Por esta razón, en este apartado se pretende dilucidar algunas diferencias y dejar planteado un debate que eventualmente podría ser objeto de futuras investigaciones.

Al advertir la existencia de movimientos artísticos que abordan problemáticas contingentes, y que para ello recurren a la creación de espacios para la sociabilidad y la participación y el trabajo interdisciplinario y colaborativo, se rompe el régimen de autonomía de la esfera del arte proclamado por el arte moderno. El cuestionamiento por las condiciones de producción, exhibición, circulación y recepción del arte contemporáneo llega a modificar el orden de creencias ligadas a la autosuficiencia de la creación individual, al goce de las obras-objeto y a las instituciones consagradas a la reproducción de estas (Muñoz y Romero, 2014).

El desplazamiento desde la obra hacia la valoración de los procesos tiende a asociarse a la restauración de los vínculos sociales y la reconstrucción de una sociedad fragmentada por el capitalismo. Desde la perspectiva de autores como Bishop (2004) puede entenderse que las prácticas artísticas, en su afán por constituir escenarios participativos y de sociabilidad, arriesgan la anulación de la conflictividad y el antagonismo que caracterizan a los espacios públicos y dejan en segundo plano el interés estético. Por

su parte, Jameson (2002) cuestiona “el valor crítico del arte más reciente” (p.38) al afirmar que el posmodernismo copia o reproduce las lógicas del capitalismo consumista y lo contrasta con la visión contestataria y subversiva del modernismo anterior. De esta manera, la eliminación de la conflictividad de las relaciones deja en evidencia la integración de las prácticas artísticas a las lógicas del mercado y a un régimen de estetización generalizado.

Frente a estas consideraciones, vale rescatar las observaciones de Muñoz y Romero (2014) cuando analizan las condiciones de la escena artística contemporánea de la ciudad de Concepción. Estos autores afirman que, a pesar de que la comunicación, la interacción lingüística y la cooperación son fundamentales para sustentar el rol del conocimiento en el contexto del capitalismo cognitivo, las tres herramientas han sido incorporadas en los procesos artísticos tanto por la necesidad de responder al imperativo productivo que predomina en las instituciones culturales, como por la posibilidad de reposicionar el ejercicio crítico a través de la pluralización de las prácticas, los circuitos y los espacios de legitimación.

Rowan (2010) hace alusión al mismo recurso al afirmar que cada vez son más los grupos y proyectos artísticos y sociales nacidos dentro de la misma lógica capitalista, que buscan sustituir los objetivos económicos por otro tipo de valores, “algo parecido a la subversión del emprendizaje” (p. 167), en donde las dinámicas de cooperación se privilegian sobre las de competencia, e incluso la formación de empresas toma formas de acción política en lugar de ser mecanismos para la generación de riqueza, desarrollando estrategias para equiparar la autonomía con la sustentabilidad.

Podría afirmarse que las acciones en los espacios públicos pueden abordarse desde dos posiciones, las prácticas artísticas contemporáneas y las prácticas culturales colaborativas. Ambas comparten la disposición de abordar de manera crítica los procesos de producción de lo público y la diferencia entre ellas puede plantearse en los términos que proponen Muñoz y Romero (2014), ya que en el caso del primer tipo de prácticas el trabajo en los espacios públicos tiene que ver con la problematización y la exploración de otros modos, momentos, lugares y posibilidades para la producción y la recepción artística. Para estos autores se trata de un impulso por levantar un proceso instituyente de

prácticas y acciones renovadas para la práctica artística contemporánea, y lo colectivo es reconocido como condición de posibilidad para ello.

De tal manera, puede afirmarse que las prácticas artísticas contemporáneas que se desarrollan en el espacio público tienden a cruzar la apertura del arte hacia la esfera pública y la reflexión y exploración de plataformas alternativas de producción, exhibición y recepción del trabajo artístico. La declaración del colectivo ecuatoriano Tranvía Cero (Almeida, Ayala, Cortez y Tituaña, 2012) da cuenta de esta intensión al afirmar que su origen están en el interés por democratizar los espacios públicos y generar la interrelación y articulación de la comunidad con estos, todo con el fin de reflexionar y reformular integralmente las formas de interpretar la cultura y los registros formales y estéticos de las artes visuales.

En Chile se han destacado históricamente en esa línea los trabajos de los colectivos Trabajos de Utilidad Pública-TUP, Colectivo Acciones de Arte-CADA, Casagrande y CRAC Valparaíso. Más recientemente han surgido otros casos en diversas disciplinas, tales como Danzas Calle (danza), Obras Públicas (teatro), Espacios Públicos de Arte (artes visuales), Museo Internacional de Chile-MICH (artes visuales) y Cero Silencio (arte sonoro).

La exploración realizada hasta el momento con el fin de ilustrar las acciones en espacios públicos ha dejado demostrado sus encuentros con otros conceptos como el de arte socialmente compartido, las intervenciones urbanas, las ciudades ocasionales y las acciones urbanas, con los cuales comparte la intensión por imaginar y practicar la ciudad fuera de espacios normados y abrir nuevos caminos para concebir la gestión de la cultura en el contexto urbano. No obstante, en esta tesis se ha optado por el concepto de acciones en los espacios públicos, por una parte, porque pone énfasis en el aspecto pragmático de la operación y el sentido simbólico y físico del lugar en donde se realiza. Por otra, porque permite tener una perspectiva más amplia que incluye tanto operaciones de arte contemporáneo, como otro tipo de prácticas culturales basadas en la colaboración. Si bien hasta el momento ya se han esbozado algunos rasgos del primer tipo de prácticas, el objetivo de esta tesis será crear un mejor panorama del segundo tipo de estas.

A lo largo de los capítulos 1 y 2 se ha realizado una revisión bibliográfica tanto del concepto de ciudades creativas como de aquellas prácticas culturales que se desarrollan en el espacio público y hacen manifiesta la creatividad en el ejercicio de la ciudadanía. Siguiendo lo expuesto hasta este punto, en el contexto de la ciudad creativa la noción de creatividad es definida en tanto habilidad para aumentar el valor en la cadena productiva de bienes y servicios, concentrada principalmente en los centros urbanos, y por ello, su fomento a través de la promoción de las artes y las industrias creativas resultan deseables para el desarrollo urbano y el de una economía creativa estandarizadas.

En el marco de esta investigación se considera relevante reivindicar la esencia de la creatividad como capacidad de creación, particularmente de lugares y modos de vida deseados, y por ello, se propone pensar en ciudadanías creativas que se manifiesten como proyectos constitutivos para reducir la disociación subjetiva y espacial entre la ciudad planeada y la ciudad vivida. Desde esta perspectiva, los espacios públicos dejan de ser el lugar para la instalación de expresiones icónicas de las aspiraciones económicas y culturales urbanas, para retomar su rol de escenario político, de encuentro, debate y posibilidad de interacción entre ciudadanos, de manera que las acciones en los espacios públicos dan cuenta de un tipo de tácticas ciudadanas que ponen en valor el espacio vivido para superar ese espacio implantado. Son expresiones de empoderamiento tanto de la creatividad como del espacio.

2.4 Casos de referencia

Actualmente es posible encontrar una multiplicidad de acciones y reflexiones sobre el espacio público en ciudades de Chile y del mundo, particularmente desde la mirada de artistas, arquitectos y sociólogos, las cuales han servido de referencia y fuente de inspiración para realizar esta investigación. Estas experiencias difunden públicamente sus registros visuales y memorias de trabajo a través de internet, conversatorios u otras instancias de intercambio, subsanando las debilidades de un cuerpo teórico aún incipiente sobre el tema pero aportando a su progresiva construcción.

A pesar de que en esta investigación se han planteado dos tipos de acciones en espacios públicos, desde otras perspectivas se reconoce que hay una gama más diversa de recursos, referentes y objetivos, y en este sentido, resulta pertinente mencionar la

clasificación propuesta por Laboratorio Bogotá para el Primer foro Internacional sobre acciones urbanas. Cabe señalar que en la revisión preliminar de casos, se observa que estos pueden catalogarse en alguna de las categorías presentadas a continuación, mezclar varias de ellas o situarse en los límites entre una u otra. La clasificación propuesta por Laboratorio Bogotá es:²²

a. Arte cívico: actuaciones urbanas de carácter artístico que, a través de una intervención en el espacio público, tienen como propósito su transformación temporal y es posible determinar sus consecuencias. Pueden ser actuaciones urbanas de carácter temporal, performances, instalaciones, obras teatrales, entre otros.²³

b. Cultura ciudadana y educación: campañas educativas, diseño de juegos, participación en tareas, entre otros, dirigidas a los niños o a la población en general, para crear conciencia de “urbanidad” e invitar a la participación en construcción de la ciudad. Pueden ser programas o campañas que propongan un mejor uso o transformación de un espacio identificado, testimonios e historias que pongan en evidencia un espacio perdido, una necesidad o una memoria de un lugar.

c. Transformaciones espaciales: diseños y construcción provisional o definitiva de espacio público, mobiliario o equipamientos, que transformen el espacio y que permitan extraer conclusiones sobre su uso y apropiación ciudadana.

d. Sostenibilidad urbana: programas y proyectos con un énfasis en la recuperación del medio ambiente y en los espacios de la estructura ecológica mediante prácticas sostenibles y de buenas prácticas en el uso de los recursos. Pueden ser huertos urbanos, recuperación de la estructura ecológica, concientización sobre el medio ambiente, entre otros.

²² Convocatoria Oficial Primer foro Internacional sobre Acciones Urbanas. Extraído el 4 de noviembre de 2014. http://labbog.uniandes.edu.co/wp-content/uploads/2013/11/foro_accionesUrbanas_LabBog_espanol.pdf.

²³ De acuerdo a lo planteado a lo largo de esta tesis, la definición que se presenta acá resulta especialmente conflictiva (e interesante) para la gestión cultural y podría ser fuente de nuevas investigaciones. En este punto es posible problematizar la afirmación sobre la “posibilidad de determinar las consecuencias” en la relación entre arte y ciudad, frente a la “incertidumbre” que, por ejemplo Muñoz y Romero (2014) definen como característica de la práctica artística cuando se relaciona con la comunidad y el contexto. Por otra parte, se deja planteada la necesidad de profundizar sobre las diferencias entre lo que se define acá como *arte cívico* y otras categorías como el *arte urbano* o el *arte público*.

e. Movilidad y espacio público: intervenciones creativas en el espacio público de la movilidad, espacios seguros para caminar, moverse en bicicleta y llevar a cabo diversas actividades sociales, pero también para reaccionar frente a los efectos del dominio del automóvil en la vida urbana. Pueden ser acciones en calles para jugar, moverse en bicicleta, intervención de pasos de cebra, peatonalización efímera de vías arterias, nuevos usos para áreas vacías en el espacio viario, entre otras.

Por otra parte, hay tres casos europeos que resultan bastante interesantes e inspiradores para esta investigación, tanto porque han trabajado en una gama amplia de acciones, como por la producción de instancias de difusión y discusión de experiencias y conocimientos que han generado. Ellos son:²⁴

- *Create London*: es un proyecto que explora diversas estrategias para que los artistas puedan contribuir a mejorar las vidas de las personas en las ciudades. Para esta agrupación mantener una perspectiva de largo plazo es fundamental para la sostenibilidad financiera del proyecto y de la relación entre artistas y comunidades. Su trabajo se concentra en la zona este de Londres, porque consideran que es un lugar de donde surgen importantes artistas y organizaciones, pero también que es un lugar con profundos problemas socioeconómicos. Sin embargo, afirman que están abiertos a desarrollar proyectos en cualquier lugar, sea una galería o un teatro, pero prefieren trabajar en lugares de encuentro cotidiano para las personas.

- *Public Art Lab-PAL*: reúne a un grupo de expertos en urbanismo, tecnología y nuevos medios para realizar proyectos de arte en espacios urbanos que motiven la participación del público y la experimentación del entorno desde nuevas perspectivas. Tiene como objetivos principales la promoción del desarrollo comunitario, la construcción de identidad y la comunicación entre los habitantes, buscando relevar el papel de la ocupación temporal de los espacios con procesos artísticos. Son gestores además del proyecto *Connecting Cities*, una red internacional que fomenta el uso de escenarios urbanos, como fachadas de edificios, vallas y muros, para difundir contenidos artísticos y sociales, desafiando su uso con fines comerciales. Esta red realiza eventos anuales con participantes de todo el mundo, quienes son invitados a

²⁴ La información sobre los tres casos fue extraída de sus respectivas páginas web: <http://createlondon.org>, <http://www.publicartlab-berlin.de/> y <http://www.idensitat.net/es/>. Ingreso 12 de diciembre de 2014.

contribuir en talleres, conferencias y la producción de proyectos artísticos, formando un programa de investigación que se nutre con experiencias diversas.

- *IDENSITAT*: es una plataforma itinerante que experimenta las relaciones entre las prácticas artísticas y el lugar, explora las formas de incidir en el territorio en sus dimensiones espacial, temporal y social mediante procesos creativos y devela la capacidad activadora del arte en estos procesos. Combina actividades de investigación, producción, gestión, educación y comunicación con otros proyectos y otras disciplinas a través de prácticas colaborativas, porque consideran que este es el eje de las prácticas artísticas contemporáneas.

Hay otro tipo de iniciativas que reúnen varios ejemplos de acciones en espacios públicos en proyectos curatoriales que buscan estimular la reflexión sobre las relaciones entre territorio, identidad, ciudadanía y las artes, a través de la exposición de múltiples obras y mesas de conversación entre artistas, académicos y activistas políticos. Este es el caso del *Taller de memoria cooperativa*²⁵ del curador colombiano Oscar Ardila, *Ciudadanía y territorio: diálogos contemporáneos*²⁶ de la curadora chilena Luz Muñoz y *Espacios Comunes*²⁷ del Museo de Arte de la ciudad de Juárez, México. De manera similar existen otro tipo de esfuerzos compilatorios de tipo editorial que buscan ilustrar una propuesta conceptual de intervención urbana mediante la revisión y reseña de casos diversos. Entre ellos se destacan *Handmade urbanism*²⁸ de los arquitectos europeos Marcos Rosa y Ute Weiland, *Urbanismo táctico: casos latinoamericanos*²⁹ del laboratorio chileno de urbanismo ciudadano Ciudad Emergente y *Living as form*³⁰ del colectivo neoyorquino Creative Time.

Finalmente, se encontró otro tipo de proyectos que pretenden reunir varias acciones en espacios públicos de manera simultánea y en diversos puntos de una ciudad, configurando un evento de gran escala. Entre ellos puede mencionarse a manera de ejemplo el festival *Hecho en casa*³¹ que se realiza en Santiago desde hace tres años y

²⁵ <http://www.fgaa.gov.co/resultado-del-taller-de-memoria-cooperativa#.UwK6bvI5OSo>

²⁶ <http://mssa.cl/exposicion/ciudadanias-y-territorio/>

²⁷ <http://espacioscomunesciudadjuarez.blogspot.com/>

²⁸ <http://www.handmadeurbanism.com/home.html>

²⁹ <http://www.ciudademergente.org/es/publicaciones/urbanismo-tactico-v3-casos-latinoamericanos/>

³⁰ <http://creativetime.org/programs/archive/2011/livingasform/about.htm>

³¹ <http://www.hechoencasa.cl>

*Park(ing) Day*³² y *100 en 1 día*, que nacieron en San Francisco y Bogotá respectivamente, y se replican cada año en varias ciudades del mundo.

A continuación se presenta una breve reseña del proyecto *100 en 1 día*, realizada en base a una conversación sostenida con dos de las personas del equipo que fundó *100 en 1 día Bogotá* y que ahora coordina *100 en 1 día global*. A pesar de no seguir una estructura formal, en ella se abordaron temas centrales para la investigación, sirviendo de fundamento para la definición de las variables y preguntas para el estudio de los casos (Ver Anexo: Transcripción de entrevistas).

2.4.1 Reseña de 100 en 1 día. Movimiento ciudadano

Se autodefine como un “movimiento ciudadano que conglomeró 100 iniciativas distintas (o más) en 1 día, para crear un modelo de transformación social, que procura ser difundido, adaptado y utilizado alrededor del mundo”³³.

Su objetivo es involucrar a las personas en la construcción de sus ciudades a partir de sus imaginarios, inconformidades y sueños. Es un proyecto que se considera *catalizador de cambio*, porque promueve la conciencia de la capacidad que tiene cada ciudadano para influir en su entorno. Entre los conceptos que fundamentan el movimiento están la *ciudadanía activa*, el *trabajo en red*, la *construcción colectiva* y el *liderazgo*.

100 en 1 día es el producto de un proyecto de co-diseño y co-creación. Nació como fruto del encuentro interdisciplinario entre el colectivo bogotano *Acciones Urbanas* y un grupo de estudiantes de la escuela danesa *Kaospilot*, al tratar de generar seis proyectos de intervención urbana³⁴ que apuntaran a mejorar las condiciones de la ciudadanía local. “La propuesta final del proyecto se empezó a gestar buscando un factor central: vincular

³² <http://parkingday.org>

³³ Información extraída del sitio web de *100 en 1 día*: <http://100en1dia.com/quienes-somos/>. Ingreso 23 de agosto de 2014.

³⁴ En este apartado se usan indistintamente los términos de intervención urbana y acciones en espacios públicos, ya que el primero es el concepto usado en el proyecto aunque el segundo sea el que se defiende en esta tesis.

los habitantes de Bogotá para trabajar alrededor del concepto de ciudadanía activa. Para esto seis intervenciones no eran suficientes, entonces, ¿por qué no hacer 100?”³⁵.

Una red que cataliza el cambio

El trabajo de *100 en 1 día* se ha fundamentado en la actuación a través de redes. Según dos de sus gestoras originales, el proyecto comenzó con la invitación a personas y colectivos a pensar en ideas y transformarlas en acciones, ejercicios pequeños pero que tuvieran la capacidad de generar una reflexión, una cierta transformación del espacio público y/o que buscaran mejorar las relaciones entre los ciudadanos. Fue una invitación a *ser el ejemplo a partir del hacer*, a despertar la conciencia sobre la posibilidad de ser un catalizador de cambio a partir del hecho de ser ciudadano.

De igual manera esta idea se ha expandido gracias a la acción colectiva, la cooperación y la autogestión. Por una parte, logra llegar a nuevos lugares a través de líderes comunitarios, gobiernos locales y universidades, y por otra, se ha convertido en una plataforma que permite visibilizar y poner en contacto a otros proyectos que ya están en marcha para que se generen ideas más grandes y que tengan mayor impacto.

Día a día este movimiento llega a nuevas ciudades del mundo gracias a la iniciativa de *grupos motor* locales que deciden implementar las metodologías de trabajo en sus propios contextos, siempre con la ayuda del equipo original que coordina desde Bogotá. Este último se dedica a mantener la esencia del proyecto y fortalecer y retroalimentar los procesos en base a las experiencias que surgen en cada ciudad en donde se pone en marcha el movimiento, y simultáneamente, han trabajado en la consolidación de un nuevo equipo que se dedique a la gestión en Bogotá mientras ellos lo hacen al ámbito internacional. “En el primer año entraron personas haciendo intervenciones y en el siguiente año ya estaban dentro del grupo motor. Lo que queremos generar es una escuela ciudadana que sea rotativa, para que más personas se involucren. Que no sea algo de caras, sino de una visión de ciudad”.

³⁵ Información extraída del sitio web de *100 en 1 día*: <http://100en1dia.com/como-empezo-este-sueno/>. Ingreso 23 de agosto de 2014.

Es importante destacar la importancia de la diversificación del aprendizaje a raíz de la expansión de *100 en 1 día*. Si bien se mantienen unos lineamientos generales, el proyecto está abierto para que se ajuste al entorno en el que se implementa. “Son los contextos los que piden las intervenciones”. Cada ciudad es diferente y puede tener problemas que quizás en otras no lo son y por tanto el grupo motor en cada ciudad debe identificar y entender qué moviliza a las personas. Así también, los gestores de *100 en 1 día* a nivel global también han trabajado en identificar algunos rasgos compartidos entre ciudades. Por ejemplo, mientras que en las ciudades de América Latina predominan las transformaciones espaciales, sea del piso, las paredes o las calles, las intervenciones que se hacen en Europa van más ligadas a las relaciones entre las personas, “ellos no sufren tanto los problemas de infraestructura urbana, entonces lo que realmente tienen que mejorar es cómo se relacionan”.

Talleres de creación colectiva y valoración de la experiencia cotidiana

100 en 1 día no es sólo un evento anual. La implementación de una metodología basada en talleres de creación colectiva de las acciones en el espacio público brinda herramientas para que las personas que participan en ellos reflexionen sobre cómo viven y perciben el entorno que habitan.

La primera etapa de diagnóstico en los talleres se basa en la observación y en la invitación “a salir a la calle, a estar con los cinco sentidos todos los días, escuchando la ciudad, viendo la ciudad, oliendo la ciudad, y de ahí pensar qué le gusta y qué no le gusta. Qué quiere cambiar o qué es tan bueno que le gustaría hacerlo más visible”. Son las mismas personas que viven la ciudad las que pueden definir cómo quieren que ésta sea y por eso estos talleres pretenden crear conciencia de ello. “Muchos vivimos la ciudad, la sufrimos, la disfrutamos y se vuelve algo de la cotidianidad. Pero hasta qué punto analizamos la ciudad y empezamos a cambiar nuestra cotidianidad con respecto a lo que queremos de ella, eso es lo normalmente no sucede”.

Las intervenciones pueden surgir de la reflexión sobre un lugar, una materialidad o una acción específica, pero también muchas personas asisten a estos talleres sin alguna idea definida, sólo con la intención de participar. La conexión con los asistentes a los talleres se logra motivándolos a pensar en una solución o una expectativa para su entorno.

“Nosotros no le damos la respuesta al ciudadano, sino que logramos implantar las preguntas que son para que ellos mismos se cuestionen y creen sus propias soluciones...Lo que importa de verdad es empezar a cambiar el paradigma de cómo se ve la ciudad y que los ciudadanos empiecen a hacer cosas por ella”. En este sentido, en los talleres es muy importante la generación de confianza, el diálogo y que todas las ideas que se presenten tengan retroalimentación de los demás participantes.

Según las dos gestoras entrevistadas, muchas de las personas que realizan intervenciones en *100 en 1 día* son jóvenes, especialmente artistas, diseñadores o arquitectos. Son personas que tienen la capacidad de generar acciones con un alto impacto visual y que ayudan a convocar más gente, pero la idea es que participe cualquier persona que se sienta como un ciudadano empoderado con la capacidad de generar cambios en su entorno. Por esta razón, una tarea importante durante los talleres es dejar en claro que las acciones no son solamente espacios expositivos, sino que también deben tener un propósito claro en relación con el espacio público, de manera que muchas de ellas son ejercicios simples como cocinas comunitarias, la limpieza de un parque o la reparación de un espacio común.

Luego de la segunda versión de *100 en 1 día Bogotá*³⁶ y su expansión a más de diez ciudades del mundo, este movimiento ha logrado transmitir la idea de que no es necesario tener un día específico, ni grandes cantidades de dinero o capacidad logística para realizar este tipo de acciones. Incluso durante los talleres se insiste en que la importancia de la autogestión y la generación de redes para lograr el objetivo.

Básicamente, la intención de este proyecto es fomentar, difundir y profundizar en el concepto de *ciudadanía activa*, aunque para sus gestoras es un término redundante porque la función del ciudadano debe ser siempre activa. La ciudadanía es un ejercicio cotidiano y no sólo ligado al hecho electoral, por tanto, la puesta en marcha de estas acciones es una forma más de expresión ciudadana con una intención de cambio positivo.

³⁶ Actualmente se han realizado tres ediciones de *100 en 1 día Bogotá*, pero para el momento de la entrevista solamente se habían realizado dos.



Registro de actividades de Cultura Mapocho en su sitio de Facebook

CAPÍTULO 3: METODOLOGÍA

3.1 Justificación y retos para la gestión cultural

Esta investigación nació por el interés de explorar las articulaciones entre la noción de ciudades creativas y la cultura, buscando determinar los ámbitos de injerencia para un gestor cultural. Tal como se ha afirmado en los capítulos anteriores, en el contexto de la llamada sociedad del conocimiento, esta relación es atravesada por la ponderación de las industrias creativas, en donde la gestión cultural ha ganado terreno en la promoción de aquellas actividades artísticas y procesos culturales que generan valor económico y aportan a la proyección internacional de las ciudades.

En este escenario se sugiere para el gestor cultural un rol que sea al mismo tiempo crítico y propositivo, y no solamente instrumental y dedicado al logro de resultados cuantitativos. No se trata de desconocer los aportes que se hacen en este momento en relación con el fomento a la creación y el mejoramiento de los procesos de distribución de las artes y las industrias creativas, sino de hacerse cargo de las implicaciones subjetivas y espaciales involucradas al implantar un modelo de desarrollo urbano y/o de política cultural. Es un llamado, por un lado, a preguntarse ¿qué cultura se está gestionando?, ¿qué y cómo se están construyendo los sentidos compartidos en una sociedad? y ¿qué hacer para que estos sean relevantes tanto en lo cotidiano y personal como en lo colectivo?, y por otro, a abrirse a la posibilidad de pensar en nuevos conceptos que permitan imaginar nuevos escenarios de acción.

Desde esa perspectiva, esta investigación se puso en marcha al cuestionar el sentido que toma la noción de creatividad para las ciudades creativas y el enfoque funcional que se les da a los espacios públicos en el marco de este modelo. Tal como se mencionó en el capítulo anterior de esta tesis, al comenzar a indagar sobre aquellas prácticas orientadas a la producción de los espacios públicos se encontró que una parte importante de los aportes provienen desde la arquitectura y el urbanismo. Por su parte, la problematización sobre los modos de producción social y la reconstrucción de la esfera pública han sido abordados desde las reflexiones del arte contemporáneo y las intervenciones en los espacios públicos. Sin embargo, cuando se multiplican las manifestaciones del deseo de generar nuevas formas de vida y nuevos significados

compartidos, es necesario indagar sobre las responsabilidades y las capacidades que pueden desarrollarse desde la gestión cultural.

La gestión cultural de manera intrínseca implica ejercicios de reflexión y acción. Al reconocer que las posibilidades creativas también existen fuera de escenarios tradicionales, sean teatros, salas de exposición o centros culturales, esta tesis se plantea como un aporte a la generación de conocimientos y la exploración de oportunidades de intervención para la disciplina, relacionadas con el agenciamiento de lugares de encuentro, de ejercicio ciudadano y de creatividad colectiva.

3.2 Objetivos

Objetivo general

Contribuir a la generación de nuevos conocimientos y a la exploración sobre las posibilidades de acción en espacios públicos para la gestión cultural, a través del estudio de cuatro casos de prácticas culturales que actúan como activadores de la creatividad urbana, tres de ellos en Santiago y uno en Valparaíso.

Objetivos específicos

1. Debatir el sentido que toma la noción de creatividad y el papel de los espacios públicos, tanto para las ciudades creativas como para las acciones en espacios públicos, a través de una revisión bibliográfica alrededor de estos temas.
2. Conocer en cada uno de los casos de estudio las motivaciones y los conceptos que comparten sus participantes y que resultan decisivos para impulsar el proyecto.
3. Identificar en cada uno de los casos de estudio las metodologías implementadas para pasar de los procesos de reflexión e investigación a la práctica de la producción colectiva del espacio público.
4. Analizar las relaciones que establece cada uno de los casos de estudio con los espacios públicos a la luz de la revisión bibliográfica inicial.
5. Esbozar un panorama del papel que cumple la gestión cultural en el agenciamiento de acciones en el espacio público para que actúen como activadores de la creatividad.

3.3 Diseño metodológico

En la medida en que se reconoce que la gestión cultural implica de manera intrínseca ejercicios de reflexión y acción, se propone una investigación en la que sus objetivos y sus procesos de recolección y análisis de información aborden ambas instancias. A partir de esta consideración se determinó que el carácter de esta tesis es *cualitativo/descriptivo* y se escogió como método de investigación el *estudio de casos múltiple*.

Este método parte de la construcción de un marco teórico referencial en base al cual se fundamentan las preguntas y objetivos de la investigación, y así también, el análisis y la interpretación de los resultados. Sin embargo, este marco se mantiene abierto a ser revisado, adaptado y actualizado durante los procesos de recolección y análisis de los datos, ya que el estudio de los casos ayuda a descubrir relaciones entre variables y conceptos importantes más que verificar o comprobar proposiciones definidas previamente, esto dado que valora la generación y transmisión del conocimiento a través de la experiencia (Reyes y Hernández, 2008; Yacuzzi, 2005). Por esta razón, el estudio de caso es el método que suple los intereses tanto teóricos como prácticos de esta investigación.

En atención a esta observación, esta tesis se desarrolla en tres etapas, las cuales se reflejan en la estructura del documento y los objetivos específicos de investigación:

- Etapa 1: Identificación y familiarización con los conceptos del marco teórico de referencia (Objetivo 1. Capítulos 1 y 2).
- Etapa 2: Definición y descripción de los cuatro casos de estudio seleccionados (Objetivos 2, 3 y 4. Capítulos 3 y 4).
- Etapa 3: Análisis de los resultados y conclusiones (Objetivo 5. Capítulo 5).

Las fuentes de información consultadas durante la investigación fueron primarias y secundarias. A las fuentes secundarias se acudió durante la etapa de revisión teórica, con la consulta de libros, artículos académicos y de opinión, así como las páginas web de centros de investigación, colectivos artísticos, redes de ciudades y casos a investigar. Para la segunda etapa de la investigación las fuentes de información fueron de carácter primario, tratándose de entrevistas semiestructuradas a los gestores de los casos de estudio seleccionados. En este sentido, cabe agregar que la primera etapa fue apoyada

además con una conversación con un par de personas del equipo de uno de los casos de referencia, la cual no contó con una estructura formal pero abordó temas centrales para la definición de las variables y preguntas de la investigación.

Criterios de selección de los casos

Dado el amplio número de casos de acciones en espacios públicos que existen en la ciudad de Santiago, al definir que la investigación se concentraría en prácticas culturales colaborativas se aplicó un primer filtró que dejó fuera los casos de prácticas artísticas contemporáneas. A pesar de haber reducido la lista de posibles casos de estudio, esta seguía siendo extensa.

El siguiente criterio de selección que se aplicó fue el de visibilización del trabajo de los casos a través de publicaciones especializadas y redes sociales en internet, lo cual reveló una relación directa con la novedad de las propuestas y sus métodos de trabajo. Junto con esto, se privilegió que los casos de estudio tuvieran enfoques y etapas de consolidación diferentes, para crear un panorama más amplio. Finalmente se llegó a la selección de los casos presentados a continuación gracias a la disponibilidad de sus gestores para responder la entrevista y apoyar el avance de la investigación.

Cabe señalar que aunque inicialmente se consideraba enfocar la investigación en casos situados en la ciudad de Santiago, se encontró que uno de los casos tiene su centro de operaciones en la ciudad de Valparaíso. Sin embargo, se decidió no descartarlo porque permitía plantear algún medio de contraste del estudio entre ciudades diferentes.

Variables de análisis

En base a las consideraciones expuestas hasta ahora, se definieron tres líneas de análisis de las acciones en los espacios públicos como objeto de investigación. En primer lugar se considera que son operaciones que actúan en el terreno de las prácticas cotidianas, pero apuntan a la generación de cambios en las formas de vivir y ocupar la ciudad. En segundo lugar, ponen énfasis en los procesos y metodologías más que en productos u obras terminadas, dejando en evidencia su capacidad para mediar entre lo simbólico y lo práctico y entre la creación personal y la colectiva. Finalmente, valoran la

producción de relaciones entre la comunidad y el espacio en el que actúan. En base a estas líneas se definieron tres variables de análisis para los casos:

- Variable relacional: conoce qué motiva a las personas a impulsar el proyecto y qué comparten entre ellas para hacerlo. En este punto se observan dos dimensiones, las *motivaciones* y los *conceptos*. En la primera de ellas se pregunta por el origen y los objetivos de la iniciativa, el perfil de los participantes y del público al que se dirigen, y si existen personas, proyectos o teorías que inspiraron o influyeron la idea original. En la segunda dimensión de esta variable se indaga por conceptos que surgieron en la revisión teórica inicial de esta investigación y se considera pertinente saber de qué manera se presentan en los casos de estudio. Estos son la importancia del uso de recursos estéticos para la acción, la intervención de la creatividad en ella y su relación con el ejercicio ciudadano y la construcción de lo público.

- Variable metodológica: identifica las *formas de trabajo* que se implementan para llevar a cabo el proyecto. En esta variable se observan cuatro aspectos: las actividades relevantes que se definen para articular la reflexión y la acción que orientan cada proyecto, el nivel de conciencia de la capacidad de cambio o incidencia en el contexto, los mecanismos para articular interna y externamente la práctica y el papel de la autonomía y la autogestión para el desarrollo de ella.

- Variable espacial: analiza las relaciones que construye cada práctica con los *espacios públicos*. Este punto se indaga en torno a dos subdimensiones: el reconocimiento que tiene el proyecto sobre su aporte a la producción del espacio público y la capacidad de replicabilidad de esta en otros contextos.

Para organizar la información recopilada durante las entrevistas se desarrolló una matriz de preguntas en donde se operacionaliza cada uno de los objetivos propuestos, tal como se presenta a continuación. En el capítulo 4 se presentará información de cada uno de los casos de estudio, la cual fue recopilada a través de las entrevistas y es organizada y presentada en las cuatro dimensiones exploradas.

3.4 Matriz de preguntas

Objetivo	Variables	Dimensión	Subdimensión	Indicador	Preguntas	
Conocer en cada uno de los casos de estudio las motivaciones y los conceptos que comparten sus participantes y que resultan decisivos para impulsar el proyecto	Relacional (qué motiva a las personas a impulsar el proyecto y qué comparten entre ellas para hacerlo)	Motivaciones	Idea	Reconocimiento del origen y objetivos del proyecto	¿De dónde nace la idea de realizar este proyecto y cuáles son sus objetivos? (Tiene un contenido político, económico, artístico, carácter crítico, responde a algo o es solución a algo)	
			Participantes	Identificación del perfil de los participantes	¿Cuántas personas participan y qué papeles cumplen?	
			Público	Nivel de reconocimiento y empatía con el público al que dirigen el proyecto	¿A quién están dirigidas las actividades que realizan? ¿Cómo se conectan con ellas?	
			Inspiración / influencia	Identificación de personas, proyectos o teorías que inspiraron o influyeron para su realización	¿Hay alguna persona, proyecto o teoría que haya inspirado o influido esta iniciativa?	
			Estética	Comprensión de los recursos estéticos para la realización del proyecto	¿Utilizan recursos estéticos para la implementación del proyecto? ¿De qué manera?	
		Conceptos		Creatividad	Nivel de percepción de la intervención de la creatividad en el proyecto	¿Cuál es el papel de la creatividad en el trabajo que realizan? (Originalidad de la idea, de la metodología, relación con el espacio, entre otros)
				Lo público / ciudadanía	Comprensión del ejercicio ciudadano y la construcción de lo público a través del proyecto	¿Cuál es la relación del proyecto con el ejercicio ciudadano y la construcción de lo público?
				Actividades relevantes	Identificación de las actividades relevantes definidas para articular la reflexión y la acción en el proyecto (metodologías)	¿Qué actividades son relevantes para el logro de sus objetivos?
				Capacidad de cambio	Nivel de conciencia de la capacidad de cambio en el contexto (social y cotidiano, macro y micro)	¿Considera que su proyecto tiene alguna incidencia en el contexto social y/o en la vida cotidiana del público?
				Articulación interna y externa	Identificación de las relaciones internas y externas que alimentan el proyecto	¿Cómo se articulan los participantes? ¿Qué tipo de aliados y amenazas tiene el proyecto?
Espacial (en dónde se realiza)		Espacios públicos	Autonomía / autogestión	Identificación del papel de la autonomía y la autogestión para el desarrollo del proyecto	¿Qué tipo de apoyo recibe el proyecto para su realización? ¿Ha tenido que rechazar algún tipo de apoyo por atender con sus propios objetivos?	
			Producción del espacio	Reconocimiento de la relación de la práctica con la producción del espacio público	¿Considera que la práctica es un aporte a la producción del espacio público? ¿Qué ha sido necesario para construir esa relación?	
			Replicabilidad	Capacidad de replicabilidad del proyecto en otros contextos	¿Sus actividades pueden ser replicadas en contextos diferentes a los que se han realizado hasta ahora? ¿Qué es necesario para hacerlo?	



Taller de experiencias sonoras. 16 de julio de 2014

CAPÍTULO 4: CASOS DE ESTUDIO³⁷

4.1 Ciudad Color

Motivaciones

Ciudad Color es un colectivo que en el año 2004 comenzó a realizar acciones en espacios públicos usando la técnica del mosaico, con el objetivo de activarlos, embellecerlos y rescatarlos. Poco a poco fueron acercándose a las comunidades de los lugares en los que trabajaban y descubriendo el potencial de profundizar en este aspecto. Actualmente, junto con otras agrupaciones, participan en la realización del festival de intervención urbana Hecho en casa.

En 2010 el colectivo se encontró con una referencia estadística sobre la frecuente “vandalización” de los paraderos de *Transantiago* y los altos costos de mantención que esto implica. Según señala el grupo, esto sucede porque el sistema de transporte es polémico y los paraderos son su manifestación pública; de manera que al rayar y destruir los paraderos las personas manifiestan su inconformidad con el servicio.

Para contrarrestar esta situación el colectivo le propuso a la empresa financiar la intervención artística de los paraderos, buscando generar mayor cercanía con las comunidades, especialmente en lugares periféricos. En palabras del entrevistado: “La propuesta que le entregamos nosotros a ellos era generar el rescate del espacio público por medio de los vecinos. Vale decir, intervenir los paraderos con identidad local gestionada por los propios vecinos del paradero, ya sea Juntas de Vecinos, Centros Deportivos, autoridades localidades, etcétera”. Más que proponerle a la empresa un proyecto para mejorar su imagen, *Ciudad Color* logró que esta ampliara su ámbito de responsabilidad hacia otras instancias también relacionadas con el servicio que prestan.

Desde que *Ciudad Color* le planteó el proyecto *Tus ideas en tu paradero* a la Dirección de Transporte Público Metropolitano-DTPM sostuvo que era fundamental considerar el proyecto en el largo plazo. Por esta misma razón realizó un piloto durante seis meses y

³⁷ La información de este capítulo se construyó en base a las entrevistas realizadas. Las transcripciones completas de las entrevistas se encuentran en el Anexo: Transcripción de entrevistas.

posteriormente propuso un proyecto anual en 24 paraderos. Durante ese primer periodo comenzaron a reconocer que el proyecto generaba resultados positivos en tres áreas: la duración de las intervenciones, la capacidad de instalar capacidades artísticas entre los participantes y la generación de espacios de encuentro entre ellos.

De acuerdo a lo que ha observado *Ciudad Color* a lo largo del proyecto, esto se produce porque hay un “empoderamiento emocional del proceso”, ya que los participantes trabajan durante un mes y medio junto a sus vecinos, aportan al rescate de la historia del barrio y las instalaciones públicas se respetan más. Durante los cuatro años que tiene el proyecto han realizado acciones en 43 paraderos y tienen identificados un total de 8.000 en toda la Región Metropolitana, lo cual les permite considerar la sostenibilidad del proyecto en el tiempo y mantener su dinamismo.

En cada una de las acciones de *Ciudad Color* participa un equipo de alrededor de nueve personas, entre los que se cuenta a los encargados de gestión, documentación y registro fotográfico y audiovisual, y talleristas. Estos últimos por lo general son personas que ya han sido capacitadas en procesos previos en otros paraderos. En cada taller interviene además un grupo de entre 10 y 30 vecinos del lugar, en general muy diversos, pero en su mayoría se trata de niños y jóvenes, dueñas de casa y personas con habilidades manuales.

Estas mismas personas del barrio que participan en cada uno de los talleres y acciones son el público al que está dirigido el proyecto. Para el entrevistado esto tiene que ver con el papel de la DTPM en la ciudad: “Este es un proyecto transversal, así tal cual lo es el sistema de transporte, que llegue a todos de alguna manera...el paradero trata de acercar digamos la cultura, la identidad local o trata de capacitar a los vecinos, inicialmente periféricos, los que de alguna manera han tenido o han estado sujetos a los cambios más radicales del propio sistema”.

La motivación de los participantes es fundamental en la ejecución de las intervenciones. A pesar de que en cada acción predominan elementos locales compartidos por los participantes, luego de cuatro años de trabajo pueden afirmar que en todas ellas “los beneficios son iguales para todos, entonces mientras hayan paraderos, no importan las comunas, siempre hay vecinos y entonces siempre hay gente y siempre hay potenciales

artistas listos para ejecutar un proyecto como este”. Por esta misma razón, si *Ciudad Color* identifica algún tipo de resistencia por parte de la comunidad para emprender una acción, prefiere trasladarse a un nuevo paradero.

Finalmente, cabe agregar que una de las principales influencias de *Ciudad Color* es el proyecto *Favela Painting*³⁸, desarrollado en Brasil por dos holandeses desde hace casi diez años. En relación al trabajo comunitario valoran los aportes de la Fundación Mi Parque³⁹, con quien comparten el interés por trabajar en espacios públicos y con comunidades locales, además del tiempo de existencia y la proyección. El entrevistado reconoce que el trabajo que realizan también está sustentado en teorías de diversas disciplinas humanísticas, pero asegura que prefiere las referencias prácticas.

Conceptos

Dos conceptos fundamentales para *Ciudad Color* en el marco del proyecto *Tus ideas en tu paradero* son los de *activación* y *detonante*. Ellos hacen referencia a los mecanismos para iniciar procesos socioculturales en las comunidades con las que trabajan, “por medio de un detonante o un activador, es donde uno prende la chispa, ahí existe la responsabilidad de seguir generando el calorcito, la estabilidad”. En este sentido, el entrevistado afirma que el grupo ha tenido que tomar decisiones en términos conceptuales para sustentar su trabajo, y por esto, eligieron usar el término *activación* al de *intervención urbana*, porque este último tiene una connotación pasajera que se contradice con su intención de lograr impacto en el largo plazo.

En este proyecto el arte y la cultura son los detonantes de las acciones. El entrevistado hace la distinción entre uno y otro considerando, por un lado, el arte en relación a “las técnicas manuales, la teoría, el estudio de la historia, que siempre van en conjunto”, y por otro, “la cultura que para nosotros como concepto tiene más bien que ver con las habilidades que todos tenemos para desarrollarnos”. De esta manera, a través de los talleres buscan “abrir el abanico de cultura y no dejarlo solamente en la estética, sino que abrir un poco más el espectro cultural y hablar un poco más de desarrollo social, como

³⁸ <http://www.favelapainting.com/>

³⁹ <http://www.miparque.cl/>

cultura en educación... la educación tiene que ver con entender que cuando uno va a provocar un taller de dos meses, tiene que existir la pedagogía también”.

Al preguntarle al entrevistado por la percepción que tienen de la creatividad en el trabajo que realiza *Ciudad Color*, él hizo una referencia amplia del concepto, señalando que “la creatividad es sobrevivir, entonces como que negarle a una comunidad, país, continente, la posibilidad de ser creativo es como condenarlo”. Luego, él señala que hay dos aspectos en los que se puede distinguir esta característica en el proyecto: “querer ver donde nadie más quiere ver, que son problemas sociales” y “concebir el paradero como soporte cultural o comunicacional”.

El último concepto a destacar en este proyecto es el de *innovación social*. No es un concepto que haya surgido al interior del grupo, sino que fueron descubriéndolo cuando su trabajo fue premiado en 2013 por la Asociación Internacional de Transporte Público - UITP, en la categoría de Servicio al cliente en la región de Latinoamérica, y por Avonni en 2014, en la categoría de Innovación pública. Estos reconocimientos los llevaron a comprender que el trabajo que hacen resulta original e innovador y tienen una gran carga de responsabilidad social y cultural.

Formas de trabajo y/o metodologías

Cuando *Tus ideas en tu paradero* comenzó, sus gestores solo tenían una idea general de las actividades que debía realizar para alcanzar sus objetivos. Con el paso del tiempo fueron definiendo una metodología, que ajustan en conjunto con cada comunidad con la que comienzan a trabajar, para incorporar las dinámicas locales. Actualmente cada proceso dura seis meses y tiene seis etapas: vínculo y acercamiento, comunicación del proyecto, convocatoria, taller 1, taller 2 e intervención en terreno.

Cada año *Ciudad Color* le presenta a la DTPM un circuito anual, sin embargo, también están abiertos a incorporar localidades a petición de esta empresa o de algún estamento gubernamental que se muestre interesado, manteniendo siempre el control del proyecto dentro del grupo. La selección de los lugares se realiza en base a un levantamiento de información previo, priorizando las comunidades que son más activas. Esta investigación se realiza consultando a los mismos habitantes del lugar, a través de Juntas de vecinos u

organizaciones locales e investigando en internet, siempre buscando identificar redes naturales.

Cuando comienzan a trabajar en un paradero, lo primero que hacen es establecer un interlocutor local, puede ser una organización o un centro cultural local, que se encarga de la convocatoria y de generar los vínculos con los vecinos. Luego, realizan los talleres con las personas interesadas y durante seis semanas llevan a cabo procesos de diseño participativo, capacitación en técnicas artísticas y la intervención del paradero. En estos talleres las actividades están orientadas a motivar que los participantes conversen y encuentren por sí mismos los mecanismos para que la identidad local quede plasmada en el paradero. También proponen cinco técnicas para realizar la intervención, grafiti, mosaico, estencil, pintura y collage, y durante un mes les enseñan a los participantes la técnica seleccionada. La intervención del paradero se realiza durante la última semana y el proceso finaliza con una ceremonia de cierre.

El entrevistado destaca que han creado un modelo en el que las personas más motivadas con el proyecto se mantienen como monitores de nuevas acciones, lo cual le da continuidad al aprendizaje. Los talleristas, además de enseñar la técnica artística aprendida a otras personas, también transmiten la emoción de participar en el proceso y facilitan los procesos en los barrios en los que es más difícil establecer vínculos.

El proceso se cierra con la consolidación del registro fotográfico y audiovisual, la generación de fichas de información y la difusión a través de las redes sociales. Esta visibilidad en diferentes plataformas virtuales les ha permitido que otros municipios y entidades privadas se acerquen para proponerles nuevos proyectos en comunidades específicas.

En el marco del proyecto *Tus ideas en tu paradero* el grupo ha aprendido a actuar como articulador de instancias públicas y privadas, sean la DTPM, las Juntas de vecinos, los centros comunitarios o las autoridades locales, y asignarles a cada una tareas y responsabilidades. Con el paso del tiempo también han ido construyendo una red de trabajo en las localidades a la que acuden en cada nueva convocatoria.

Esta visión de creación de responsabilidades también tiene relación con la manera en que *Ciudad Color* se ha organizado. Para el entrevistado, la innovación social ha estado ligada históricamente a la caridad y al trabajo que hacen fundaciones u organizaciones no gubernamentales, de manera que el financiamiento de sus acciones generalmente está supeditado a las donaciones o los fondos públicos, y por tanto, hay una constante incertidumbre e inestabilidad en su desempeño. Este fue uno de los principales motivos para constituirse como “empresa consultora de desarrollo e innovación social”, porque para ellos “esa es la manera que a nosotros nos parecía más noble de participar en el desarrollo digamos, sin tener que pedir dinero sino que la gente que se siente responsable lo haga”. En la opinión del entrevistado, esta decisión les ha brindado estabilidad e independencia en términos económicos y políticos.

Al preguntar si considera que el proyecto tiene la capacidad de incidir en el contexto en donde se instala, el entrevistado respondió que a través de los talleres y las acciones en los paraderos se han dado cuenta que pueden lograr que la gente se sienta partícipe del cambio, de canalizar una idea común y de la construcción de un espacio urbano que generalmente es ignorado. Afirma que incluso han logrado *dar la vuelta* a expresiones tradicionalmente ligadas al vandalismo, como el grafiti, resaltando su intención de transmitir un mensaje. Para el entrevistado, el éxito de las convocatorias en cada localidad, la continuidad y crecimiento del proyecto, y su reconocimiento a través de premios nacionales e internacional se debe a que siempre lo han pensado como una serie de actividades de larga duración, de manera que las personas se empoderan del lugar y sus acciones durante el tiempo que se desarrollan los talleres.

A pesar de esto, considera que las acciones en los paraderos no se conectan con un contexto más amplio. Asegura que “si la gente de alguna manera lo único que se siente es pasada a llevar... Me siento sí aportando, o con la responsabilidad, de que por lo menos mi tiempo se desarrolle en conjunto para lograr ciertas cosas, pero más allá de eso, para mí eso es faltarle al respeto a la desigualdad”. En su opinión, las acciones que realizan en los paraderos logran generar algún tipo de cambio en la comunidad, pero no apuntan a acabar con los problemas sociales y económicos más profundos.

Espacios públicos

En lo vasto del espacio público, este proyecto se sitúa específicamente en los paraderos de buses, principalmente aquellos ubicados en sectores periféricos de la Región Metropolitana.

Durante los talleres previos a la acción en el paradero, además de capacitar a los participantes en técnicas artísticas, también se promueven entre ellos los valores simbólicos de este tipo de lugares. Son el principio y el final de los traslados y en ellos la gente puede conocerse, encontrarse y conversar, por esta razón, son *entes sociales importantes*. De manera que al entender los paraderos como soportes culturales o comunicacionales, las personas que participan en su intervención pueden visibilizar aspectos de su identidad local. Asimismo, estos procesos subjetivos y materiales motivan a que la gente que participa en las acciones se haga responsable por el cuidado y mantenimiento del paradero, y en la mayoría de los casos estos se conservan en el tiempo, a pesar de que en muchas ocasiones los paraderos vuelven a ser destruidos con más adelante, especialmente en aquellos lugares en donde hay mayor resistencia al sistema de transporte masivo.

Más que reconocer que su trabajo se realiza en los espacios públicos, para el entrevistado el foco de su proyecto está en “ver la oportunidad que los vecinos se activen en su propio entorno”, a través de los procesos culturales que se despliegan sobre el soporte que emplean. Al haber desarrollado una metodología de trabajo con las comunidades, esta puede ser implementada en cualquier contexto y utilizando cualquier soporte, sea en espacios públicos o no.

4.2 Cultura Mapocho

Motivaciones

Este proyecto nació alrededor de 2004 como resultado de una invitación a asesorar unas jornadas de la Facultad de Patrimonio Cultural y Educación de la Universidad SEK. El entrevistado cuenta que para hacerlo le pidió ayuda a varios de sus amigos que compartían el interés por el estudio sobre la ciudad de Santiago, y ya que varios de ellos habían sido alumnos del historiador Armando de Ramón, querían observar e invitar a reflexionar los procesos históricos desde diferentes ámbitos de la cultura. Decidieron entonces realizar un seminario “haciendo notar que la ciudad tiene múltiples miradas”. En este sentido, el entrevistado fue enfático en señalar que su propuesta surgió más ligada al tema patrimonial que urbano.

Este primer seminario consideraba seis sesiones de jueves a sábado una vez al mes. Los jueves un invitado hablaba del tema propuesto, el viernes alguien del grupo comentaba y el sábado hacían un recorrido basado en él. Así nacieron los recorridos “Santiago de fiesta”, “Santiago literario” y “Santiago criminal”, los cuales no necesariamente estaban ligados a una ruta física, sino que trataban de *lugarizar* las temáticas. Se destacan cuatro puntos clave en el proceso de dar forma a lo que hoy se conoce como *Cultura Mapocho*: la elección de temas interesantes; las gestiones que realizaron para obtener el auspicio de la Universidad SEK, la Dibam y la Municipalidad de Santiago, a pesar de no tener personalidad jurídica; la calidad de los invitados; y la integralidad del proceso que idearon para transmitir la idea.

El éxito de esta actividad llevó al grupo a tomar la decisión sobre cómo seguir y cómo poder financiarlo. Pensaron en formar una empresa de turismo, una productora, un programa académico o hacer una organización dedicada al patrimonio urbano, quedándose con esta última opción, pero luego de un tiempo el grupo se dispersó por diferentes motivos laborales y personales. Dos de los cofundadores se mantuvieron trabajando y comenzaron a buscar el apoyo de entidades del Estado como el Consejo de la Cultura, Sernatur y la Dibam, pero solo lograron patrocinio nominal de ellas, lo cual los desmotivó y desestabilizó. Según afirmó el entrevistado “[esto] a mí me molesta mucho

porque yo soy de una visión muy estatista, o sea, el Estado tiene que asumir ciertas responsabilidades absolutamente, y una de esas es la cultura”.

En 2007 se adjudicaron la producción de un programa de radio que tenía el mismo enfoque del seminario que habían realizado en la Universidad SEK y programaron un recorrido mensual para acompañar cada emisión. Esto revitalizó el propósito del grupo y los ayudó a comprender que necesitaban tener personalidad jurídica para recibir el apoyo de las entidades a las que acudían, constituyendo la organización funcional *Cultura Mapocho* con el apoyo de amigos o familiares. De esta manera pudieron acceder a nuevas fuentes de financiamiento, como los fondos asignados por la Comisión Bicentenario, con los que pusieron en marcha el proyecto *Caminando al Bicentenario*, formalizando lo que actualmente es conocido como *Recorridos Patrimoniales por Santiago*.

La red de contactos de la Comisión permitió una mayor difusión de las actividades, pasando de 10 o 20 asistentes en cada recorrido a 60 o 70. Desde entonces la agrupación *Cultura Mapocho* se hizo más conocida, sus integrantes comenzaron a ser invitados a programas de televisión, su trabajo fue publicado en diarios y revistas, y cada vez atrajo a más personas, tanto asistentes como colaboradores.

La gente que se incorporó entre 2008 y 2009 se mantiene hasta hoy. Más recientemente se han incorporado personas más jóvenes que han llegado por ser alumnos de los cursos que hacen los miembros del grupo o han hecho su práctica profesional en la organización y se han quedado. En este momento cuentan con un equipo de entre 10 y 12 personas, más estable, pero sin presupuesto para mantenerlo permanentemente. En este sentido, es necesario resaltar que los objetivos del grupo se han visto supeditados a los aspectos presupuestarios. Al respecto el entrevistado dice con humor “el primer objetivo con mi socio, que lo conversamos y la gente se ríe mucho, es ser ricos y famosos. La verdad es que nos hemos hecho famosos, pero no ha pasado nada con la plata”.

En términos generales la agrupación tiene una organización horizontal. Sin embargo, el entrevistado asegura que “no es partidario de tanta horizontalidad porque al final hay que tomar decisiones”, y en este sentido, cuatro personas han asumido la dirección de la agrupación. No tienen una distribución explícita de responsabilidades, pero cada uno se

encarga de ciertas tareas de acuerdo a sus posibilidades. Por ejemplo, el entrevistado asumió las de presidente de la organización y es reconocido como representante y vocero de ella.

Los *Recorridos Patrimoniales por Santiago* están dirigidas a un público general, pero admiten que hay dos tipos de personas a las que no han podido llegar. Los extranjeros, porque no hay alguien en el grupo que pueda traducir la información que brindan, a pesar de que en varias ocasiones los mismos participantes de las actividades se han ofrecido como traductores improvisados o han contado con el apoyo de intérpretes oficiales, como cuando hicieron un recorrido especial para el presidente de Suiza. Asimismo, hay varias personas del grupo que saben hablar inglés, pero la rigurosidad con la que trabajan les impide arriesgarse a entregar información si no tienen un dominio total del idioma. El otro tipo de público que el entrevistado considera fuera del alcance de los recorridos son los niños, porque no cuentan con una metodología lúdica ni educadores especiales para hacerlo. No obstante, en este momento están organizando una serie de actividades especiales para colegios, que les permitirá acercarse a este segmento.

Al hablar sobre las fuentes de inspiración del proyecto, el entrevistado hizo referencia a la agrupación argentina *Eternautas*, la cual realiza actividades turísticas en Buenos Aires desde hace varios años y actualmente asesoran al gobierno provincial en materia de patrimonio. Esto es lo que más admira de ese grupo y lo equipara con el deseo que tuvo *Cultura Mapocho* en sus inicios de transformarse en el *brazo patrimonial* del Ministerio de Educación. Otro tipo de influencia que se deduce de la entrevista proviene del historiador Armando de Ramón, profesor de algunos de los fundadores del grupo y cuyo trabajo en términos históricos y urbanos es bastante sólido. Su mirada histórica de la ciudad ha sido referente del grupo desde el primer seminario que realizaron.

Conceptos

La afirmación conceptual de *Cultura Mapocho* es fundamental. La visión que fueron construyendo sobre la ciudad y el patrimonio ha sido determinante en la definición de sus objetivos, sus acciones y su manera de asociarse.

El entrevistado afirma que un precepto básico para el grupo es que “la ciudad tiene signos que hablan”, ya que la ciudad está hecha por ciudadanos. En este sentido, la arquitectura es una expresión estética y una construcción humana que da cuenta de un contexto particular, y por esto, es solo un pretexto para hablar de historia y patrimonio.

En relación al concepto de creatividad, el entrevistado considera que en *Cultura Mapocho* este está ligado al de originalidad. Al haber sido una iniciativa con una metodología que fueron construyendo entre los miembros del grupo y sin una pauta previa, fueron el primero de muchos proyectos que existen actualmente y utilizan el andar como mecanismo para transmitir un mensaje.

Aunque las nociones de ciudadanía y lo público no se abordaron de manera directa en la entrevista, de la conversación puede interpretarse que éstas ocupan un lugar central en la agrupación. El entrevistado señaló que “una de las cosas que hacemos es que entregamos insumos para que la gente aprenda a leer la ciudad y después opine de la ciudad, la debata, la proponga”. En alguna conversación informal les sugirieron que esto era un ejemplo del concepto de *interpretación del patrimonio*, y a partir de entonces lo asumen como parte esencial de su quehacer, ya que a través de la socioanimación o animación cultural urbana entregan herramientas para que la gente reinterprete y se re-encante con su ciudad y su historia.

En esta misma línea, los miembros de la agrupación han creado un par de programas académicos, con el objetivo de formar educadores que aprendan estos conceptos y herramientas y las repliquen con sus alumnos más chicos, en donde toma sentido la noción de *aprendizaje significativo*. Estos cursos son: “La ciudad como espacio educativo” dirigido a todas las carreras de la Universidad Diego Portales y “La ciudad como espacio inclusivo” para los estudiantes de Historia, de Pedagogía e Historia de las Universidades de Chile, Alberto Hurtado y Silva Henríquez.

Finalmente, el entrevistado también destacó la importancia del concepto de *lugarización* entre los que guían los propósitos de *Cultura Mapocho*. Hace unos años lo escuchó del historiador Gonzalo Cáceres, y desde entonces definen lo que hacen como un ejercicio de *lugarización de la memoria*.

Formas de trabajo y/o metodologías

La metodología de trabajo que ha implementado *Cultura Mapocho* fue construida por ellos mismos, diseñando las rutas en una pizarra acrílica en base a sus conocimientos de historia y desarrollo urbano que tiene cada miembro. Actualmente realizan una calendarización anual de los recorridos, los cuales son realizados el último domingo de cada mes y acompañados por una charla sobre el tema e impartida por expertos externos el jueves anterior. Al ser doce recorridos anuales, tratan de hacer ocho que ya conozcan y cuatro nuevos, buscando llegar a distintas zonas de la ciudad.

Tal como se ha mencionado antes, *Cultura Mapocho* busca generar un cambio en la visión sobre la ciudad y el patrimonio que tienen los participantes de cada recorrido o actividad académica. Esperan que sus actividades brinden herramientas para que cada asistente construya un relato propio sobre un espacio que está en disputa permanente, y en base a él, debatan, opinen y entren a disputar la ciudad. De la misma manera, la experiencia del grupo también ha servido como *escuela de formación* para las personas más jóvenes que se han incorporado al equipo en áreas de gestión, investigación y planeación de las actividades.

Al ser un proyecto que se ha mantenido en el tiempo, ha logrado consolidar diversos tipos de alianzas, especialmente con entidades públicas y otras organizaciones no gubernamentales para acceder a diferentes mecanismos de financiamiento. Sin embargo, como ya se ha señalado antes, los objetivos de *Cultura Mapocho* se han visto comprometidos por no haber logrado desarrollar un modelo que le garantice sostenibilidad financiera. Si bien cuando partieron con los recorridos gratuitos sus fundadores se plantearon la posibilidad de hacerlos a manera de “muestra” de lo que podrían hacer para luego introducir otros que fueran pagados, la intención de compartir el conocimiento no les permitió que esto funcionara como un modelo sustentable.

El entrevistado reconoce que existen otros proyectos basados en el turismo y la cultura urbana que han logrado instalar un modelo de financiamiento que les permite a sus miembros dedicarse de manera absoluta al proyecto, pero en su caso las personas que conforman *Cultura Mapocho* realizan otras actividades como principal fuente de ingreso. Esto ha influido en la continuidad de los participantes y en la proyección del grupo, y al no

haberlo planteado desde el principio, en este momento ninguno está dispuesto a hacer la inversión necesaria en términos de dinero, tiempo o esfuerzo para que funcione como esperaban.

En última instancia, a pesar de que *Cultura Mapocho* ha logrado construir un discurso potente, no ha sido así en términos organizativos. Frente a esto, el entrevistado afirma que al no depender de una fuente de financiamiento externa, también han logrado mantener la autonomía e independencia en lo que dicen y lo que hacen, lo cual además sustentan con investigaciones bastante rigurosas.

Espacios públicos

Cultura Mapocho es una iniciativa que está fundamentada en la producción de relaciones con la ciudad y sus espacios públicos a través de una perspectiva histórica. Para el grupo las ciudades están hechas por los ciudadanos y el entrevistado lo ejemplifica señalando “este edificio podrá ser muy bonito o muy feo, pero fue hecho por gente, por arquitectos con nombre y apellido, por constructores, por albañiles” y todas las personas deberían ser capaces de crear un relato en base a eso que ven y viven diariamente. Desde esta perspectiva, valoran que haya una multiplicidad de discursos que están en conflicto en los espacios públicos y lo que hace *Cultura Mapocho* es tratar de disputarlos y generar herramientas para que más personas hagan lo mismo.

Sus actividades en los espacios públicos se realizan a partir de la acción de *andar*, lo cual cumple una función en el grupo en términos de metodología y declaración. Esto queda en evidencia cuando el entrevistado afirma “si me preguntas, me gustaría hacer un recorrido en el barrio El Golf, en Las Condes, en Vitacura y en Quilicura no sólo por un tema de abarcar toda la ciudad, sino porque quiero disputar todos los espacios”. Es posible replicar los *Recorridos Patrimoniales por Santiago* en cualquier espacio de la ciudad, en tanto se establezca un relato que motive a resignificar ese recorrido a través de la historia.

4.3 Grupo Toma

Motivaciones

El trabajo de *Grupo Toma* está orientado a indagar sobre los temas del *territorio*, la *comunidad* y el *trabajo colectivo*. El entrevistado afirma que no se trata de trabajar con una comunidad o un territorio específico, sino de formar comunidades experimentales, asociar personas, lo sepan o no, por tiempos determinados y así comenzar a plantear ejercicios que cuestionen qué es el territorio y qué es la comunidad, cómo se forman, cuál es la relación entre ellos, en qué momento el trabajo individual se puede volver colectivo, e incluso, cuáles son las posibilidades de construir agenda.

El entrevistado afirma que el propósito de lo que hacen no es dar respuesta a esas preguntas, como tampoco lo es dar solución a los problemas que identifican en los territorios o las comunidades. Al respecto opina que hay muchas iniciativas basadas en visiones tradicionales de la solidaridad, que llegan a una comunidad ofreciendo soluciones que no se ajustan a la realidad del contexto y tienden más hacia el asistencialismo que al desarrollo de capacidades para que las comunidades solucionen sus propios problemas. En este sentido considera que trabajan en base a utopías, las cuales no parten desde la satisfacción de necesidades, sino desde las posibilidades.

Todos los integrantes de *Grupo Toma* son arquitectos, y por tanto, la visión arquitectónica en su trabajo es fundamental, pero también aceptan que lo que hacen generalmente se cruza con otras disciplinas o desbordan los límites de la suya. Inicialmente los integrantes del grupo tenían oficinas de arquitectura de manera independiente y se juntaban a conversar y a compartir sus proyectos individuales, pero luego surgieron posibilidades de trabajar en conjunto y poco a poco fueron priorizando este tipo de proyectos sobre los primeros. El entrevistado enfatiza en que antes de ser socios son amigos, lo cual incide en el enfoque y la forma de trabajo del grupo: "Somos cinco amigos que no sabemos muy bien lo que estamos haciendo, pero estamos intentando discutir o averiguar colectivamente, generar instancias para colectivamente averiguar qué significa el territorio, qué significa la comunidad, cómo se vincula el territorio con la comunidad".

No hay una división de roles clara en el grupo, pero hay tareas que se han asumido naturalmente y otras que se han definido según las capacidades técnico-constructivas, discursivas o argumentativas de cada integrante, aunque tienen un vacío en términos de manejo financiero. Todos dedican una gran parte de su tiempo a *Grupo Toma* y el resto a realizar otras actividades que les generan los ingresos que aún no logran en conjunto, lo cual tampoco es una prioridad para el grupo. Todos los proyectos que hacen se basan en temas que los conmueven y por los que sienten un gran cariño y responsabilidad, lo que subsana una organización que definen como “torpe”.

Para *Grupo Toma* el público es fundamental en sus acciones, ya que todas están basadas en la conversación y el debate. Sin embargo, la distinción entre los participantes y el público suele ser difusa, porque cada proyecto nace al dar por sentado que si algo le interesa a alguien del grupo, o a todos, también cuestiona a otras personas. De cierta manera hacen los proyectos para sí mismos. Al respecto, el entrevistado considera que el perfil del público de los proyectos es el mismo que el de los lugares en donde estos se realizan, porque por sí mismos no tienen la capacidad de atraer personas. Esto lo ejemplifica con sus proyectos más conocidos: *La ocupación* realizada en MilM2, las actividades realizadas en Juegos Diana y el proyecto *Comedor* en el GAM.

Hablar sobre la inspiración en los proyectos que realizan, es volver en el tema de trabajar en base a posibilidades y no de necesidades. En este sentido, el entrevistado reconoce que la influencia externa en *Grupo Toma* es bastante importante, “fue como una mezcla de adentro, de las ganas de trabajar juntos y hacer cosas que nos gustaran mucho y que nos conmovieran y nos interesaran más profundamente, que cada uno pudiera traer lo que más le gustaba del mundo y que eso pudiera ser parte de este proyecto y justo para un concurso hicimos todas las maquetas de todos nuestros referentes. Entonces estaban Archigram, Hejduk y New Babylon de Constant”.

Otros aspectos relevantes que han influido en el trabajo de *Grupo Toma* son el problema de las ruinas abordado por Ledoux y Boullée, los argumentos de Koolhaas sobre la posibilidad de mirar las cosas y no juzgarlas sino usarlas, tal como lo plantea en su libro *Delirious New York*, y los trabajos teóricos y críticos de Bruno Latour, Reinaldo Laddaga y Richard Sennett. El entrevistado advierte que esta es una respuesta muy personal porque seguramente otro integrante respondería otra cosa, y continúa,

sosteniendo que para él el libro *Estética de la Emergencia* del crítico argentino Laddaga tiene una fuerte influencia en su trabajo diario.

Al hablar específicamente del proyecto *Exploraciones urbanas*, el entrevistado afirma que la inspiración viene del colectivo *Stalker/Osservatorio Nomade* de los italianos Francesco Careri y Lorenzo Romito. En este caso, Camila Kuncar, arquitecta y académica de la FAU, trabajó con ese grupo en Italia y quiso implementar la idea en Chile, invitando a *Grupo Toma* a ser parte del proyecto. Sin embargo, al igual que *Stalker*, se separaron por diferencia de visiones y objetivos, pero el entrevistado asegura que quizás cada uno siga haciendo la actividad con el enfoque que prefiere.

Conceptos

Las referencias teóricas en el trabajo de *Grupo Toma* son frecuentes, de manera que además de los conceptos que se buscaba indagar con la entrevista, fue posible identificar otros que también son relevantes en su quehacer.

El entrevistado fue enfático al afirmar que sus cuestionamientos sobre la comunidad y el territorio los hacen desde la arquitectura, el arte y la cultura. Particularmente, al referirse a la arquitectura no lo hace desde su pertinencia disciplinar, sino como un conjunto de herramientas para ver, representar y transformar el mundo. “Cada uno actúa con las herramientas que tiene y para nosotros la arquitectura en ese sentido es una herramienta y hacemos cultura arquitectónicamente, hacemos arquitectura arquitectónicamente, hacemos ciudad arquitectónicamente, hablamos con los vecinos arquitectónicamente”.

En relación con la visión que tiene el grupo sobre la creatividad, el entrevistado lo vinculó a los conceptos de *innovación* y *emprendimiento*. Desde su posición, los tres están desacreditados y son replicados sin mucho fundamento en contextos muy diversos, dando cuenta de una disputa subjetiva que no es ni territorial ni comunitaria, sino lingüística y discursiva. A través de lo que hacen buscan poner en valor esas palabras, porque creen en los valores éticos, políticos y sociales que tienen.

En este sentido, el entrevistado considera que la creatividad se manifiesta a través de la capacidad de reconocer y vincular todas las aristas en un contexto complejo con los

sistemas de representación de mundo, sus problemas y las maneras de que esté mejor. Es una cualidad natural que tiende a ser reprimida a través de los sistemas educativos, político-electorales y los medios de comunicación. Al respecto señala que “uno no es ni original, ni innovador, uno hace cosas” y usa como ejemplo el cambio en las formas de producción, tanto en términos informacionales como materiales, protagonizado por los movimientos de personas que producen en sus casas por sus propios medios, a pesar de la aún innegable magnitud de la producción industrial. Opina que este tipo de acciones son las que logran construir discursos sociales y políticos revolucionarios.

La relación que establecen con el ejercicio ciudadano y la construcción de lo público está estrechamente ligada a los cuestionamientos que realizan sobre la comunidad y el territorio, fundamentales en el trabajo de *Grupo Toma*. Agrega además que más recientemente se han interesado en el tema de las *instituciones* y la *institucionalidad*. Aludiendo a una conversación que sostuvieron con Martí Peran, las definen como una forma de organizar un comportamiento colectivo que se considera positivo, pero cuando el mundo empieza a cambiar más rápido, y la efervescencia social y los niveles de comunicación son mucho más altos, las instituciones intentan sostener formas de colectividad que ya son antiguas. Este tipo de reflexiones fue las que trataron de reflejar en el proyecto *La ocupación*, construyendo una serie de instituciones de manera colectiva para cuestionar el problema de la comunidad y el territorio.

Además de los conceptos establecidos en el marco de la entrevista, deben destacarse el de *participación*, que el grupo rechazó por motivos éticos, y el de *utopía*. El entrevistado señaló que en sus primeros proyectos su trabajo era definido desde la participación ciudadana, pero fueron descartándolo como concepto orientador por considerarlo un eslogan político, un discurso vacío de sentido que oculta formas efectivas de acción. Por ello comenzaron a indagar en aspectos más profundos, que se relacionan con las condiciones sociales actuales y que se expresan en la vida cotidiana. A pesar de que reconocen que su trabajo tiene un compromiso político y comunitario específico, muchas veces son criticados porque los temas que les interesan son más abstractos y están basados en un pensamiento lateral.

En cuanto al concepto de utopía, este resulta relevante porque sus proyectos surgen de reflexiones en torno a ideas arquitectónicas europeas basadas en deseos no

cumplidos de lograr ciertos modelos de ocupación, y las comparan con proyectos latinoamericanos que revelan “utopías que se han concretado”. Esta observación tomó forma mientras estudiaban la Villa San Luis de Las Condes para formular una propuesta para un concurso de arquitectura.

Formas de trabajo

El trabajo de *Grupo Toma* está basado en la generación de instancias temporales en donde la conversación y el cuestionamiento son fundamentales, incluso, valoran que se genere algún tipo de conflictos o peleas por considerarlas formas de producción social fundamental, no desde la perspectiva de la violencia, sino desde la disputa y el cambio. Tener como fundamento este tipo de actividades tiende a generar límites poco definidos entre participantes y públicos, tal como se señaló previamente, pero apunta al propósito del grupo de no ser solo observadores de las instancias producidas sino ser parte de ellas.

El entrevistado sostiene que no tienen metodologías establecidas, sino que estas se van creando para cada proyecto. En este sentido asegura que su trabajo puede ser considerado poco profesional, aunque esa misma flexibilidad es la que les ha permitido realizar de manera exitosa muchas de sus acciones.

Por otra parte, este aspecto tiene relación con el papel del trabajo colectivo en las acciones de *Grupo Toma*, considerando que todas ellas han sido realizadas en conjunto con otras agrupaciones. Por ejemplo, el proyecto *Exploraciones urbanas* lo realizaron con Camila Kuncar, *La ocupación* con MilM2 y *Comedor* con el equipo del GAM. El entrevistado además menciona la colaboración con otros colectivos y personas como los arquitectos Francisco Díaz, Fernando Portal y el grupo Santiago Cerros Isla, José Llano de CRAC Valparaíso, y Daniel Tirado, Macarena Pola y Claudia González Godoy que trabajan en temas de activismo político a través de la tecnología.

El reconocimiento de la importancia del trabajo con otras personas también los lleva a cuestionar frecuentemente el tema de la autonomía y la autogestión. Muchas veces las diferencias en las perspectivas políticas y los mecanismos de financiamiento han puesto en riesgo sus proyectos, pero también permiten que los cuestionamientos y las conversaciones que los sostienen se alimenten con diferentes visiones.

Finalmente, es necesario aclarar que aunque no se abordó el tema directamente, puede inferirse de las respuestas del entrevistado que sus acciones tienen algún tipo de interés en generar cambios. En primer lugar, porque el plantear la *conversación* y las *interrogantes* como el fundamento de su trabajo, dan cuenta del interés por motivar la reflexión sobre algún tema específico entre los participantes y el público. En segundo lugar, en el momento en que afirma que la creatividad es un atributo compartido por todas las personas y que se pone en evidencia a través de sus acciones, también reconoce que son la unión de muchas de estas las que generan cambios. Sobre este tema el entrevistado señala “no hay ningún cambio grande que no sea la acumulación de cambios chiquititos. Pongámosle el nombre que quieras, Revolución Industrial, Revolución Francesa, revolución de medio de comunicación, o de niveles de conectividad, o de cambios sociales, etcétera. En verdad, todo bien con lograr discursos políticos y a mí me emocionan las historias de los grandes personajes del mundo, pero ellos no están cambiando el mundo, el mundo lo están cambiando las 80 mil personas que están en la plaza, que en verdad eran 80 mil en la plaza y 20 millones en sus casas”.

Espacios públicos

Al igual que con otros aspectos abordados durante la entrevista, el tema de los espacios públicos es planteado desde los cuestionamientos centrales para *Grupo Toma*, el territorio y la comunidad. En este sentido sus acciones no se replican en otros contextos, porque cada nuevo proyecto surge por algún interrogante particular en relación al territorio o la comunidad en donde se emplaza y generalmente busca observar las condiciones en las que estos surgen, se desarrollan y eventualmente se mantienen. En palabras del entrevistado, tratan de subsanar una carencia de ecosistemas para la creatividad.

Debe destacarse que la visión arquitectónica que tiene *Grupo Toma* involucra el reconocimiento del papel tanto de las personas como de los objetos en los procesos de producción del espacio, “tiene que ver con eso de dar una oportunidad que tanto las personas como las cosas hablen”. Al respecto, el entrevistado acude a frases de Bruno Latour y Martí Peran para explicar que las cosas pueden contar la historia del mundo, “en una vereda está la política más sofisticada del mundo, ahí puedes entender todo, todas las estructuras del mundo, de poderes y organizaciones están ahí”.

4.4 Ludotopía

Motivaciones

Ludotopía se gestó cuando el entrevistado y su socio estudiaban arquitectura en la Universidad Técnica Federico Santa María en Valparaíso. Desde 2011, ambos comenzaron a indagar sobre los posibles cruces entre la arquitectura y el juego, y en 2013 realizaron sus proyectos de título en relación con el tema, uno creando ejercicios de intervenciones urbanas y el otro formulando problemas teóricos acerca de escenarios en donde el juego es introducido para optimizar procesos.

Inicialmente no consideraron la exploración del juego en el espacio público, pero fueron abordándolo progresivamente a través de la arquitectura hasta descubrir su potencial como plataforma gracias a su flexibilidad de uso. En palabras del entrevistado, el juego, "al ser la actividad menos funcional que puedas hacer en el espacio público, al mismo tiempo te abre muchas posibilidades de usos que no podrías prever de antemano, porque los límites del espacio público pasan a ser otra cosa, ya dejan de ser límites y pasan a ser soportes". Al incorporar esta observación en sus reflexiones, comenzaron a encontrarse con otros temas como la apropiación de los espacios públicos y la posibilidad de imaginar nuevos usos o nuevas formas de la ciudad en el largo plazo a través del juego. Este proceso de descubrimiento llevó a la agrupación en 2013 a participar en *100 en 1 día en Santiago* y en 2014 a realizar la primera edición de esta iniciativa en Valparaíso.

En base al aprendizaje que fueron adquiriendo en términos teóricos y prácticos, el entrevistado fue invitado por una profesora de su carrera de origen a participar en un proyecto de Valorización de la Investigación en la Universidad-VIU. Este es un proyecto FONDEF de CONICYT que busca fomentar el emprendimiento basado en la valorización de la investigación universitaria, en el marco del cual actualmente indagan la implementación de un modelo de negocio para *Ludotopía*. Esto, al igual que un taller de Gestión de proyectos culturales en Balmaceda Arte Joven Valparaíso, les ha permitido afinar los objetivos y líneas de acción e incorporar a cinco personas más en el equipo. El entrevistado reconoció que *Ludotopía* es un proyecto que se está construyendo y está cambiando constantemente, pero uno de sus objetivos es consolidarse como una empresa.

Actualmente *Ludotopía* está integrado por un equipo multidisciplinario (historiadores del arte, sicólogos, arquitectos y diseñadores), y aunque cada participante no tiene funciones definidas de manera explícita, cada uno asume las tareas que más se le ajustan de acuerdo a sus conocimientos y capacidades, entre el diseño gráfico, el diseño de las dinámicas de los juegos, la gestión o la programación digital. En relación a este último aspecto, el entrevistado aseguró que esta es un área en especial que les interesa desarrollar hacia el futuro.

La diversidad de las acciones que organiza *Ludotopía* los ha enfrentado a públicos muy diferentes. Han trabajado con público general como en el caso de *100 en 1 día*, con niños cuando han sido contratados por museos u otras entidades culturales y con comunidades específicas ubicadas en los cerros de Valparaíso, de manera que el perfil de su público lo define el mandante o el tipo de actividad en la que participen.

La principal influencia de *Ludotopía* viene de teorías como el *Homo Ludens* de Johan Huizinga, quien al final de la década de los años 30 afirmó que el juego es factor intrínseco del hombre y la cultura; o el libro *Rules of Play*, de Eric Zimmerman y Katie Salen, en donde elaboran una teoría del diseño de juegos; y finalmente del concepto de *gamificación*, que consiste en tomar elementos de los juegos e introducirlos en contextos ajenos, lo cual es frecuentemente usado en entornos educativos. Este último concepto en particular fue descubierto por el grupo en un ramo al que se inscribieron en la plataforma de Coursera.

Conceptos

Tal como se mencionó en el punto anterior, la noción de gamificación es una de las más importantes en el trabajo de *Ludotopía*. Además de este, el entrevistado se refirió al papel de otros conceptos como *estética*, *creatividad* y *ciudadanía*.

La estética es una herramienta que *Ludotopía* utiliza para establecer relaciones con el público al que se dirigen, y por tanto, su uso depende del contexto. Según afirma el entrevistado, han adoptado recursos estéticos “reconocibles” como Pacman, Pinball o Tetris cuando quieren que las personas se involucren rápidamente con el juego o cuando

tienen un público muy variado y necesitan crear referentes comunes. Sin embargo, también han desarrollado una *estética propia* en contextos más específicos.

La creatividad, por su parte, es asimilada básicamente al acto de crear más que como un don que solamente tienen algunas personas. Consideran que en su trabajo cotidiano este concepto se expresa a través del diseño de juegos y cuidan de mantenerlo como una actividad “seria”, a pesar de la trivialidad que pueda asociarse a la creatividad y el juego.

Los conceptos de ciudadanía y lo público están ligados a los puntos anteriores a través del término de *ciudadano activo*. El entrevistado señala que tanto en sus acciones como en lo inculcado en los talleres de *100 en 1 día* es fundamental encontrar la manera de motivar la interpretación libre de los ciudadanos mediante la participación en las dinámicas programadas, y así fomentar el empoderamiento del espacio para transformarlo. En este sentido, evitan que sus iniciativas tengan una connotación expositiva y buscan generar estrategias para que el público se involucre en ellas.

Desde esta perspectiva reconocen que las acciones que ponen en marcha en la actualidad solamente van a tener un efecto en el largo plazo. En el caso de *100 en 1 día*, el entrevistado asegura que “si esto lo ves con los ojos de evaluar un festival artístico, te vas a encontrar con problemas, pero si lo ves como un movimiento, vas a entender que la cosa está en proceso y que eso es normal”, aludiendo a algunos inconvenientes que tuvieron con algunas intervenciones, pero que no afectaron el desarrollo de la actividad general.

Formas de trabajo y/o metodologías

Debido a que *Ludotopía* lleva poco tiempo trabajando, aún no tiene una metodología muy estructurada, sin embargo, el entrevistado señaló que la actividad que está más instalada en el equipo es el juego. Además de ser el foco de las acciones que realizan, también es fundamental en medio del proceso de diseño de estas. La *conversación* también es imprescindible entre ellos para intercambiar puntos de vista y llegar a acuerdos, considerando que todos tienen una formación académica y visiones diferentes. Al respecto comenta que el tema de conversación más frecuente para la agrupación en este momento está relacionado con la formalización de *Ludotopía*, “si nos vamos a

convertir en una empresa, qué es lo que eso implica, qué tipo de empresa vamos a ser, qué compromisos vamos a tener con la comunidad, cómo lo vamos a seguir transmitiendo, y son cosas que creo que son propias del estado actual y de la economía y de la diversificación de lo que se conoce como empresa”.

Esos cuestionamientos se condicen con la situación que está atravesando el equipo, ya que actualmente están en proceso de afinar sus ejes de trabajo en base a las acciones que han llevado a cabo. Buscan crear un modelo que les permita sustentarse y al mismo tiempo mantener una línea vinculada a la generación de experiencias con la gente en entornos urbanos. Esto en particular quizás más ligado al autoencargo o actividades paralelas sin fines de lucro.

Un aspecto que caracteriza el trabajo de *Ludotopía* y que también los lleva a cuestionarse permanentemente es que sus acciones se sitúan en un terreno fronterizo entre el urbanismo, el arte, la arquitectura, los nuevos medios, e incluso, la publicidad. A esta última se han acercado más al profundizar en el trabajo con herramientas tecnológicas. El entrevistado afirma que hasta ahora no han trabajado con elementos publicitarios y no lo descartan, pero tienen claro que debe prevalecer el criterio de la coherencia con lo que han hecho hasta ahora.

Si bien consideran que el trabajo en el ámbito publicitario puede arriesgar el mensaje que han construido y transmitido, confían en que tienen un equipo numeroso y diverso para identificar oportunamente esa situación y afrontarla de la mejor manera. En base a otras experiencias de espacios colaborativos y culturales de Valparaíso que han acentuado la tensión entre “lo institucionalizado y lo informal”, creen que puede ser una mayor amenaza que las acciones ciudadanas sean incorporadas a través de políticas públicas, poniendo en riesgo su autonomía.

Aunque se trató el tema en varias oportunidades de manera tangencial, al profundizar en la capacidad de cambio del contexto que pueden tener las acciones de *Ludotopía*, el entrevistado considera que efectivamente estas tienen potencial para cambiar cosas o cambiar prácticas de las personas, pero a una escala muy pequeña. Afirma que “podemos transformarla (la ciudad) temporalmente y podemos insertar, o ayudar a insertar ciertas ideas en las personas, que en realidad son ideas o deseos que ellas ya tienen de

antemano. Ellas quieren disfrutar su ciudad, solo que se les ha olvidado un poco cómo hacerlo”.

El entrevistado agrega que a pesar de que es difícil medir el impacto de las acciones que han realizado, sí han logrado insertarse y arraigarse en las redes colaborativas de Valparaíso, y esa es una manera de trabajar para alcanzar una mayor escala y efectos en el largo plazo. Al hablar sobre el contexto en el que se han insertado en Valparaíso, el entrevistado declara: “son puras redes colaborativas y eso es súper interesante acá, que mucha gente está dispuesta a intercambiar conocimientos, intercambiar servicios, intercambiar espacios y con eso aparecen nuevas maneras de hacer proyectos y nuevas prácticas ciudadanas también”. En este sentido, afirma que crear una metodología y una comunidad no ha sido fácil, pero es una labor que están haciendo desde el interior del grupo y en conjunto con sus círculos más cercanos de familiares, amigos y compañeros.

Espacios públicos

El reconocimiento del trabajo en espacios públicos fue apareciendo en *Ludotopía* en la medida en que fueron encontrando que en sus acciones siempre hacían una referencia al territorio. El entrevistado cita como ejemplo un proyecto que desarrollaron hace un tiempo en el cerro La Loma. En él buscaban que las personas identificaran qué lugares son valiosos para ellos mismos, qué usos les dan y cómo les gustaría verlos en el futuro, por medio de herramientas lúdicas y no de un cuestionario lineal. Señala que en este ejercicio, al igual que en otros que han realizado, “nosotros lo que tratamos de hacer es crear plataformas para que la gente cree más cosas junto a nosotros, eso es porque siempre los juegos son interactivos y ahí crean nuevos imaginarios... Les cambia un poco la manera de ver la ciudad al jugar en ella, e independiente de la edad que tengan, sobre todo si es mayor”.

Tal como se mencionó anteriormente, las acciones de *Ludotopía* son pensadas en una escala acotada. Por eso la decisión de coordinar *100 en 1 día Valparaíso* significó un gran desafío para ellos, pero también fue su oportunidad de alcanzar una mayor escala de incidencia en el territorio.

Al hablar específicamente de los espacios públicos, el entrevistado lo relacionó con una de las preguntas que surge al interior del grupo y que suelen hacérsela también a los participantes de sus acciones o de los talleres que imparten en *100 en 1 día*: ¿qué tan público es el espacio público? Afirma que las respuestas a las que llegan siempre tienen diferentes matices en relación con el uso y la reglamentación, y en ese sentido, vuelven a uno de los temas fundacionales de la agrupación, haciendo referencia al juego como recurso para la apropiación de los espacios: “el espacio público está bien reglamentado, y como te decía en un principio, una de las cosas más raras y menos funcionales que puedes hacer en el espacio público es jugar y eso ya tiene un componente político... Yo no lo voy a ocupar para lo obvio, sino que lo voy a ocupar para imaginarme nuevas cosas, nuevas maneras de ver y de usar este espacio”.

Finalmente, al hablar de la capacidad de replicabilidad de las acciones de *Ludotopía* en otros contextos, el entrevistado señala que eso depende de cada juego, porque hay algunos que fueron creados para un sitio específico, pero la mayoría tiende a ser adaptable. Este aspecto lo comprende desde una perspectiva arquitectónica, afirmando que para pensar en la replicabilidad es importante comenzar con un proyecto estándar que se va adaptando a partir de la comprensión e identificación de las tipologías de espacio.



Registro de actividades de Grupo Toma en su sitio de Facebook Pacman (arriba), Patrimonio íntimo - colectivo (abajo)

CAPÍTULO 5: ANÁLISIS Y CONCLUSIONES

Con en esta investigación se busca contribuir a la generación de nuevos conocimientos y a la exploración sobre las posibilidades de acción en los espacios públicos para la gestión cultural. Para lograrlo se realizó en primer lugar una revisión bibliográfica y luego se abordaron cuatro casos a la luz de los principales conceptos y líneas de análisis propuestas.

El argumento sostenido en este documento se construyó a partir del análisis de las nociones de creatividad y de espacios públicos, en un contexto en el que ambas son usadas como sustento del modelo político-económico y de desarrollo urbano imperante. En primera instancia este análisis fue abordado desde el concepto de ciudad creativa, y posteriormente, desde la perspectiva de las prácticas culturales urbanas y las ciudadanías creativas. De esta manera se plantea un contraste entre un modelo implementado por planificadores urbanos y formuladores de políticas públicas, y las acciones en los espacios públicos de los propios habitantes abocados a tejer activamente condiciones deseables de espacialidad y modos de vida, buscando así, en última instancia, plantear un rol crítico y propositivo para los gestores culturales.

Entre los dos tipos de acciones en espacios públicos propuestos, el objeto de interés de esta investigación son las prácticas culturales colaborativas. Estas comparten con las prácticas artísticas contemporáneas el interés por cuestionar los sistemas de producción de subjetividad, la expresión de deseos de generar nuevas formas de vida y significados compartidos, el desvanecimiento de las jerarquías entre el ejecutor de la acción y su público a través de la implementación de metodologías participativas, el trabajo interdisciplinario y la creación de espacios de colaboración y conversación. Pero a diferencia de ellas, no busca problematizar ni explorar otros modos, momentos, lugares y posibilidades para la producción y la recepción artística.

Estas consideraciones orientaron un proceso posterior de exploración práctica en el que se abordaron cuatro casos de estudio, tres de ellos en Santiago y uno en Valparaíso, en torno a tres líneas de análisis, tal como se expuso en el capítulo metodológico. El acercamiento a estos casos se realizó mediante una entrevista al líder de cada

agrupación y la información recopilada en cada caso se presentó en el capítulo 4, organizada en las cuatro dimensiones de estudio definidas.

A continuación se presenta un análisis comparativo de la información y las conclusiones para cada una de las dimensiones estudiadas, a pesar de que las observaciones y las respuestas resultaron ser más transversales de lo que se planteó en la matriz de preguntas.

Vale aclarar antes que entre los casos estudiados se presentaron dos tipos de aproximación diferentes: para *Ciudad Color* y *Cultura Mapocho* que tienen varios proyectos, la entrevista se concentró en aquellos que ya tienen un alto nivel de consolidación, por el cual son conocidos y por el cual fueron contactados. Estos son *Tus ideas en tu paradero* del primer grupo y *Recorridos Patrimoniales por Santiago* del segundo. Por su parte, *Grupo Toma* y *Ludotopía* no fueron consultados respecto a una experiencia en particular, sino al grupo en general, ya que todos sus proyectos han tenido un carácter efímero, eventual y/o circunstancial.

Motivaciones y aspectos relacionales

En este ámbito se buscó conocer qué motiva a las personas a impulsar el proyecto y qué comparten entre ellas para hacerlo (origen, influencias, perfil de los participantes y público objetivo). Se trata de establecer cuáles y cómo son los encuentros entre lo personal y lo colectivo en cada proyecto.

Todos los casos estudiados nacieron por la alineación de *cuestionamientos íntimos y la posibilidad de abordarlos de manera colectiva*. *Ciudad Color* lo hizo cuando sus participantes comenzaron a realizar acciones en espacios públicos usando la técnica del mosaico con el objetivo de activarlos, embellecerlos y rescatarlos, concentrándose posteriormente en el trabajo en los paraderos de buses. *Cultura Mapocho* surgió luego de una invitación a realizar un seminario sobre temas patrimoniales, el cual fue articulado alrededor de múltiples miradas culturales sobre la ciudad. Por su parte, *Grupo Toma* nació porque sus integrantes, todos ellos arquitectos, se juntaban a conversar y a compartir sus proyectos individuales, pero luego surgieron posibilidades de trabajar en conjunto para indagar sobre el territorio, la comunidad y el trabajo colectivo. Finalmente, *Ludotopía* se

gestó porque dos estudiantes de arquitectura comenzaron a explorar los cruces entre su disciplina y el juego, y a partir de sus proyectos de título comenzaron a analizar y experimentar estrategias para formalizar sus observaciones.

La importancia de la *motivación interna* en la fundación de los grupos se condice con la poca relevancia que les dan a los referentes externos, a pesar de que todos los casos declaran que tienen algún tipo de inspiración o influencia tanto en términos teóricos como en ejemplos prácticos. Cabe destacar que *Grupo Toma* y *Ciudad Color* consideran algunos de sus pares, aliados o amigos dentro de sus influencias.

A excepción de *Ciudad Color*, en los casos abordados se encontró que los integrantes de las agrupaciones no cuentan con una distribución explícita de responsabilidades. Se trata de organizaciones relativamente horizontales en donde las decisiones se toman en conjunto y cada persona ha asumido tareas naturalmente de acuerdo a sus posibilidades, conocimientos o capacidades. En todos los casos la organización de sus participantes, así como los aspectos financieros y administrativos, han sido temas complejos de abordar. *Ciudad Color* es el grupo que parece tener más resuelto este tema, gracias a la mayor especialización de los roles y la capacidad organizativa que han desarrollado, lo cual es también una de las aspiraciones de *Ludotopía*. Este punto será abordado más ampliamente en la variable metodológica.

Al revisar las características de la composición de los grupos estudiados, todos cuentan con *equipos multidisciplinarios*, menos *Grupo Toma* en donde todos sus integrantes son arquitectos. En este caso, a pesar de que recurren a otras personas o grupos para ejecutar sus proyectos, en la mayoría de casos se trata de otras personas que pertenecen a una misma profesión, aunque afirman que generalmente lo que hacen se cruza con otras disciplinas o desbordan los límites de la suya. Desde esta perspectiva, todos los casos aceptan que la complejidad de los contextos y los procesos que aboran requieren la mirada de diferentes disciplinas, que además subsane la parcelación del conocimiento.

Todos los casos reconocen que no tienen un perfil de público objetivo muy definido. Afirman que llegan a un público general, excepto cuando realizan proyectos muy específicos. En este punto también es importante señalar que los casos comparten un

interés por satisfacer preocupaciones internas a través de sus acciones, es decir, que varias de ellas son realizadas para sí mismos o están basadas en “autoencargos”. En esas situaciones hay un límite difuso entre los participantes y el público en cada proyecto.

Por otra parte, en todos los casos la difusión de sus procesos y resultados a través de sus páginas web y redes sociales es fundamental, porque les permite llegar a un público más amplio y encontrar nuevos aliados y posibilidades de generar nuevos proyectos. Los casos estudiados dejan entrever que hay una ruptura en el ciclo tradicional de producción cultural de creación-recepción-distribución y manifiestan formas más complejas en donde estas etapas se superponen entre sí.

Se observa que los proyectos estudiados están basados en *acciones cotidianas* tales como esperar el transporte urbano, caminar, conversar y jugar, a través de las cuales cada grupo explora sus propios cuestionamientos, encuentra formas de establecer relaciones con su público y experimenta formas de acercarse y ocupar la ciudad. En cada uno de los casos las experiencias cotidianas se convierten en un acto de reapropiación subjetiva de la creatividad, de producción cultural horizontal y de empoderamiento del espacio público.

Conceptos utilizados y relación entre ellos

La segunda dimensión indagó los conceptos que surgieron en la revisión teórica inicial: la importancia del uso de recursos estéticos para cada proyecto, el papel de la creatividad en él y su relación con el ejercicio ciudadano y la construcción de lo público. Además de buscar asociaciones explícitas con la exploración teórica de esta investigación, a través de estos tres conceptos se planteó establecer algún parámetro de comparación entre los casos y dar pie para identificar otros tipos de conceptos orientadores en cada uno.

En relación con el concepto de *creatividad*, para *Ciudad Color*, *Grupo Toma* y *Ludotopía* es percibida desde una perspectiva amplia y está ligada a la naturaleza humana. Para *Ciudad Color* la creatividad está asociada con la necesidad humana de supervivencia, y para *Grupo Toma* y *Ludotopía* con el acto básico de crear.

Otro tipo de respuestas estuvieron vinculadas a aspectos más pragmáticos. *Ciudad Color*, al igual que *Cultura Mapocho*, asimila la creatividad a la originalidad de su proyecto. En ambos casos la respuesta tiene que ver con que no existen otros proyectos similares, así que la idea y la formulación de sus propias formas de trabajo han surgido desde el interior del grupo. Para el caso de *Ludotopía* la creatividad se expresa en cada uno de sus juegos, y por la misma razón, consideran que tienen una responsabilidad muy grande en mantener la distancia entre lo lúdico y lo trivial.

Es relevante rescatar las declaraciones de *Grupo Toma* sobre este tema, porque están muy ligadas con el argumento sostenido a lo largo de esta investigación. Para ellos, la creatividad es reprimida cotidianamente por los sistemas educativos, político-electorales y los medios de comunicación. También es un concepto desacreditado e implementado sin considerar los contextos, al igual que los de "innovación" y "emprendimiento", dando cuenta de una disputa subjetiva que no es ni territorial ni comunitaria, sino lingüística y discursiva. En base a estas consideraciones, sus acciones se encaminan a poner en valor la creatividad en términos éticos, políticos y sociales, para reafirmarla como la capacidad de pensar y proponer en un contexto complejo, y así también construir discursos sociales y políticos de cambio.

Al hablar sobre la estética, todos la asimilaron al papel de los recursos visuales que ocupan para ejecutar sus acciones, aunque cada caso tiene una definición particular para hacerlo. *Ciudad Color* afirma que en sus talleres abren un abanico de posibilidades culturales para imprimir algo de la identidad local en cada paradero en el que trabajan, y la perspectiva estética es solo una ellas. Para *Cultura Mapocho* la estética se expresa a través de la arquitectura urbana, y esta es solo una excusa para hablar de historia y patrimonio, porque las construcciones humanas dan cuenta de un contexto espacial y temporal particular. De manera semejante lo entienden *Grupo Toma* y *Ludotopía*. El primero define el término desde la perspectiva de la arquitectura, y en esa medida, es una herramienta para abordar sus inquietudes. Para el segundo grupo, es esencialmente un recurso que utilizan para establecer relaciones con el público al que se dirigen y su uso depende del contexto en el que trabajen.

En relación con los términos de *ciudadanía* y la construcción de *lo público*, las respuestas y enfoques también fueron bastante diferentes. Para los casos de *Cultura*

Mapocho y *Ludotopía* ambos conceptos son esenciales en el trabajo que realizan. Para el primer grupo es fundamental entregar herramientas y conocimientos para que la gente se acerque a la ciudad y su historia, aprenda a leerla y después opine y proponga sobre ella. Para *Ludotopía* el concepto de *ciudadano activo* que se promueve a través de *100 en 1 día* ha sido importante en este aspecto, y por tanto, sus acciones están orientadas a que las personas que participan en ellas se empoderen del espacio y se atrevan a transformarlo. Por otra parte, para *Grupo Toma* y *Ciudad Color* los términos por los que se preguntó tienen poca relevancia en sí mismos y los asocian con sus propios objetos de interés. En el primer caso son conceptos que exploran al mismo tiempo que lo hacen en torno a la comunidad y el territorio, y en el segundo caso, prefieren hacerlo alrededor de lo que comprenden como *cultura local*.

Como ya se ha esbozado, cada grupo tiene un cuerpo conceptual propio que le ayuda a perfilar el tipo de acciones que realizan. En el caso de *Ciudad Color* los términos más significativos son los de *innovación social* y *detonante o activador*, haciendo referencia a las acciones para poner en marcha procesos comunitarios con miras a entablar una relación con el sistema de transporte. Para *Cultura Mapocho* resultan relevantes los conceptos de *interpretación del patrimonio* y *lugarización de la memoria*, en base a los cuales fundamentan la selección de los hitos y los recorridos que realizan en cada oportunidad, y más recientemente han incursionado en la exploración sobre el *aprendizaje significativo* a través del trabajo que realizan con niños y educadores. Como se mencionó anteriormente, para *Grupo Toma* los conceptos fundamentales de su trabajo son *el territorio, la comunidad y el trabajo colectivo*. Finalmente, para *Ludotopía* el concepto más relevante es el de *gamificación*, que consiste en tomar elementos de los juegos e introducirlos en contextos ajenos, tal como se viene haciendo principalmente en entornos educativos.

En esta dimensión resultó difícil identificar puntos de encuentro entre los casos, porque todos tienen una orientación conceptual diferente, aunque comparten una fuerte determinación en este aspecto que juega un papel importante en ellos. Es posible pensar que esto se debe al carácter experimental del terreno en el que se ubican las acciones en los espacios públicos, en donde cada grupo construye su propio cuerpo de conocimientos y define sus líneas de acción, y asimismo, todos están interesados en transmitir sus conocimientos a través de sus acciones. En todos los casos resulta evidente que los

proyectos que realizan son al mismo tiempo *ejercicios prácticos y reflexivos* en sus propios términos.

Metodologías y formas de trabajo

Este aspecto buscó identificar las formas de trabajo que implementa cada caso para llevar a cabo sus proyectos, poniendo el foco en los *procesos* y las *relaciones* que desarrolla cada grupo, más que en los proyectos como producto final. En esta variable se observaron cuatro aspectos: (1) las actividades relevantes que se han definido para vincular la reflexión y las acciones que orientan cada proyecto, (2) los mecanismos para articular interna y externamente la práctica, (3) el papel de la autonomía y la autogestión para el desarrollo de ella y (4) el nivel de conciencia de la capacidad de cambio o incidencia en el contexto.

En todos los casos, la definición de las tareas y las actividades relevantes para alcanzar los objetivos de cada proyecto se ha realizado de manera intuitiva y en base a ideas generales que ha perfilado cada uno con el paso del tiempo. Sin embargo, como ya se ha sugerido anteriormente, pareciera haber una relación directa entre la definición de roles, actividades y metodologías y la consolidación de las agrupaciones, lo cual a su vez incide en la importancia que le dan a la autonomía y la manera de articularse hacia el exterior en cada caso.

En este sentido *Ciudad Color* parece ser el grupo que tiene una mayor consolidación, lo que se refleja en una definición precisa de tiempos y etapas para cada proyecto, así como en la asignación de roles y responsabilidades, tal como ya se ha mencionado. Esto se condice con el interés del grupo por constituirse como una “empresa consultora de desarrollo e innovación social”, con el fin de tener una organización más sólida y no depender de fondos o donaciones, sino financiarse a través de la creación de responsabilidades en las empresas de mayor tamaño, en este caso la DTPM, haciendo que ellas patrocinen los proyectos que el grupo formula y gestiona.

De igual manera, la concepción del proyecto en el largo plazo les permite entrelazar etapas y tener un mayor alcance, tal como lo han hecho con la incorporación de personas que ya han participado en acciones anteriores como talleristas de nuevos proyectos,

buscando transmitir tanto las técnicas artísticas como la experiencia de haber participado en el proceso.

En el caso de *Cultura Mapocho*, por el contrario, a pesar de que llevan mucho tiempo trabajando, no han logrado desarrollar un modelo que le garantice sostenibilidad financiera para solventar sueldos de manera permanente. Aunque cuentan con una metodología de investigación, formulación y gestión de los *Recorridos Patrimoniales por Santiago* a partir de la calendarización anual de sus actividades, sus participantes no pueden dedicarse completamente al grupo y hay una rotación frecuente de ellos, lo cual tiende a poner en riesgo los objetivos del grupo. No obstante, al no depender de una fuente de financiamiento externa única, también han logrado mantener la autonomía e independencia en lo que dicen y lo que hacen.

Grupo Toma y *Ludotopía*, al ser las agrupaciones más jóvenes, aún están en un proceso de autodefinición y para cada proyecto diseñan una nueva metodología. Ambos reconocen que la *conversación* es fundamental tanto para realizar sus acciones, como para plantear internamente los alcances que esperan del grupo. En particular, en el caso de *Grupo Toma* la conversación se realiza en instancias temporales y reconocen el valor que tienen incluso el conflicto y la pelea como formas de producción social fundamental. Para *Ludotopía* la conversación sobre cada proyecto es determinante para poder abordarlo desde perspectivas diferentes y consideran que es, además, un recurso para evitar perder el foco del mensaje que han construido y transmitido. La conversación y el juego, junto con ser el eje de las acciones que realizan, también son importantes en el proceso de diseño de estas.

Respecto a la *autonomía* y la *autogestión* en el caso de *Grupo Toma*, estas se ponen en riesgo al desplegar sus redes de colaboración. Como ya se ha mencionado, este grupo suele recurrir a otras personas o grupos para realizar sus proyectos, y por tanto tienen que coordinar y alinear intereses y objetivos con ellos. La densidad de sus perspectivas políticas y la ausencia de mecanismos de financiamiento permanentes han puesto en riesgo sus proyectos, aunque esto no es algo que los preocupe porque en este momento lo que más les interesa es alimentar sus ideas con visiones diferentes. Por ahora sus integrantes se autofinancian realizando otras actividades.

Ludotopía, como ya se ha dicho, está en la búsqueda de un modelo que les permita consolidar su organización y garantizar su autonomía. Consideran que deben constituirse como una empresa y plantean la posibilidad de que la generación de experiencias con la gente en entornos urbanos estaría más ligada al autoencargo y a otras actividades paralelas sin fines de lucro. Son conscientes de los desbordes de sus acciones, por ejemplo hacia la publicidad, y saben que esto puede poner en riesgo su autonomía y el discurso que han construido, pero lo que más tratan de evitar es la institucionalización de las acciones por parte de organizaciones gubernamentales para evitar perder el valor de la participación ciudadana espontánea.

Tal como se ha expuesto, todos los casos reconocen que la *articulación externa* y la construcción de *redes de colaboración* son relevantes para la consolidación interna y el desarrollo de sus proyectos. Sin embargo, *Ciudad Color* y *Cultura Mapocho* aceptan que la vinculación tiene que ser más abierta e incorporar la negociación con organizaciones públicas y privadas, mientras que para *Grupo Toma* y *Ludotopía* esta se ha concentrado en el trabajo con sus pares y dan una importancia especial al trabajo colaborativo, aunque el segundo de estos grupos está más abierto a entablar relaciones más diversas que el primero.

Todas las agrupaciones reconocen que sus acciones tienen capacidad de cambiar o incidir en el contexto en el que operan en el largo plazo, e incluso, se lo plantean como uno de sus objetivos, a excepción de *Ciudad Color*. A pesar de que logran poner en valor expresiones que se han asociado al vandalismo como el grafiti, construyen *redes de confianza* entre los vecinos que participan en sus proyectos, fomentan el empoderamiento de los paraderos en los que trabajan y hacen que la gente se sienta partícipe del cambio en su barrio, son enfáticos al afirmar que sus acciones no pueden cambiar las desigualdades sociales que sufren las personas a diario.

Para *Cultura Mapocho* el cambio está relacionado con la *transmisión de herramientas* para que las personas construyan relatos propios sobre la ciudad y el patrimonio, como ya se ha señalado. Pero también tiene que ver con la construcción de una escuela de formación en gestión de proyectos y mecanismos para transmitir conocimientos sobre historia y ciudad. En *Grupo Toma*, la consciencia sobre el cambio está relacionada con la posibilidad de “sembrar” inquietudes en las personas que participan en sus acciones y en

las instancias de conversación que generan. Para *Ludotopía*, sus acciones tienen un impacto en una escala muy pequeña, pero apuntan a fomentar el *empoderamiento ciudadano* y del espacio en el largo plazo. Por otra parte, para este grupo el cambio también tiene que ver con la capacidad de formar una empresa basada en principios como la colaboración, la coherencia y el compromiso con las comunidades con las que han venido trabajando, lo cual puede ser entendido desde la referencia de Rowan (2010) a la *subversión del emprendizaje* señalada en capítulos anteriores.

La observación de las formas de trabajo en los casos de estudio resulta interesante en el ámbito de la gestión cultural, porque dan cuenta de las estrategias para articular la reflexión y la acción en cada uno. Tal como se ha mencionado en esta sección, los aspectos organizativos juegan un papel relevante en el logro de los objetivos propuestos para cada proyecto, en la medida en que se definen roles y responsabilidades que permiten el funcionamiento al interior del grupo, y así también, al desplegar redes de colaboración con otras organizaciones y desarrollar mecanismos de financiamiento que no atenten con la autonomía del proyecto.

En este aspecto, entre los casos observados se distinguen dos tipos de agrupaciones. Por un lado están los grupos que tienen un carácter *más propositivo*, cuya organización y búsqueda de financiamiento se planean en función de la sostenibilidad en el largo plazo. Este es el caso de *Ciudad Color* y *Ludotopía*, que se han planteado como consultoras (que se acercan a las llamadas *empresas creativas*) para generar recursos que les permitan el logro de los objetivos del grupo e ingresos para sus participantes. Por otra parte están los grupos que son *más críticos* en términos políticos y económicos, y por lo mismo, defienden su autonomía por encima del financiamiento de sus proyectos. Esta es la situación de *Cultura Mapocho* y *Grupo Toma*, en la que sus participantes deben realizar otras actividades para financiar los proyectos que se plantean como grupo.

En este sentido, el *papel de un gestor cultural* es trabajar para que las acciones en los espacios públicos se ejecuten de acuerdo a las prioridades que se plantean y reconocer que debe lidiar y conciliar tanto el financiamiento como la autonomía para lograrlo. La tarea comienza entonces por diferenciar aquellos proyectos culturales que tienen la vocación de convertirse en empresas creativas, de los que no, y desarrollar estrategias acordes a esta condición. Así también, se debe advertir la *apertura a nuevos esquemas*

laborales más flexibles, y quizás más precarios, en los que se prioriza la *coherencia* entre los discursos culturales y los estilos de vida, sobre la generación de ingresos monetarios.

Contexto y espacios públicos

A la luz de esta variable se ubicó espacialmente cada uno de los casos de estudio, y en particular, se analizaron las relaciones que construye cada uno con los espacios públicos. Este punto se preguntó por el reconocimiento que tiene cada proyecto sobre su aporte a la producción del espacio público y la capacidad de replicabilidad de este en otros contextos.

Considerando que durante las preguntas anteriores se abordó el tema de las relaciones entre los proyectos y los espacios públicos, a continuación se presentan solamente algunos aspectos que vale la pena agregar.

En términos generales puede afirmarse que los casos estudiados no surgieron por una reflexión específica sobre los espacios públicos, a excepción de *Cultura Mapocho*, sino que a través de sus proyectos cada grupo ha reconocido e incorporado ciertos valores y atributos de trabajar en ellos. En el caso de *Ciudad Color*, a pesar de haber partido por el interés de “embellecer” ciertos espacios públicos, en sus acciones no había un acto reflexivo particular por estos espacios. Para esta agrupación los espacios públicos brindan la posibilidad de activar la cultura y la identidad local de las personas en su propio entorno y de cierta manera “descentralizan” la producción cultural. Con el proyecto *Tus ideas en tu paradero* comenzaron a reconocer el valor que tienen los paraderos como lugares de uso cotidiano y como soportes culturales y comunicacionales, aportando al sentido de su apropiación e interés por su preservación y cuidado.

En la experiencia de *Ludotopía*, los espacios públicos aparecieron junto con la preocupación por el territorio. Posteriormente, en la coordinación de *100 en 1 día Valparaíso* incorporaron un cuestionamiento que se volvió recurrente en sus proyectos sobre *qué tan público es el espacio público*, y en el cual siempre encuentran matices diferentes respecto al uso y la reglamentación según el espacio en el que realicen sus acciones. Desde esta reflexión han abierto nuevas posibilidades para explorar la

capacidad que tiene el juego para imaginar nuevas maneras de acercarse y usar el espacio público.

Para *Grupo Toma* resulta interesante en sus proyectos darle la oportunidad de “hablar” a las cosas y a las formas urbanas al igual que a las personas, porque estas también participan en el proceso de producción del espacio, lo cual han descubierto en medio de sus reflexiones sobre la comunidad y el territorio. En un sentido similar lo entiende *Cultura Mapocho* y es la reflexión sobre la que han fundado su proyecto *Recorridos Patrimoniales por Santiago*. Esta agrupación construye sus relaciones con el espacio público a través de la historia y el patrimonio, reconociendo que en ellos hay multiplicidad de discursos que están en disputa y sus acciones buscan involucrar a más personas en la construcción de sus propios discursos y disputas.

A excepción de *Ciudad Color*, que tiene un proyecto muy específico enfocado en los sectores periféricos de la ciudad que se ven afectados por los cambios en el sistema de transporte, las acciones en los casos estudiados *se concentran en los centros urbanos*. Podría pensarse que esto se debe a que estos lugares cuentan con una mayor diversidad y densidad de dinámicas cotidianas, pero también son lugares que cada vez están más vacíos de contenidos y significados colectivos por la misma razón. Por tanto, resultan atractivos para aquellos proyectos que buscan *construir o recuperar sentidos compartidos*, trabajando al mismo tiempo en la dimensión simbólica y física de los espacios públicos.

Al preguntar por las posibilidades de replicar los proyectos en otros contextos se encontraron dos tipos de respuestas muy relacionadas con el desarrollo de las formas de trabajo del grupo. Para *Ciudad Color* lo más importante ha sido instalar una metodología de trabajo y esto les permite replicar su proyecto tanto en espacios públicos como en otro tipo de espacios. En el caso de *Cultura Mapocho*, la definición del “andar” como parte de su metodología y de la declaración de sus intenciones les permite entrar a *disputar* cualquier espacio de la ciudad.

En los casos de *Grupo Toma* y *Ludotopía*, al no hacer referencia a un proyecto en particular sino a su experiencia como grupos, reafirman que cada proyecto responde a una reflexión en un contexto particular, y por tanto, no son replicables. Sin embargo,

Ludotopía considera que ha diseñado varios juegos que pueden ser adaptados a diferentes condiciones arquitectónicas y espaciales.

Una conclusión en este punto es que *el espacio público pareciera no ser un tema prioritario para los proyectos culturales*, pero en la medida en que ellos se ven enfrentados a establecer algún tipo de relación con estos espacios comienzan a descubrir las *posibilidades que ofrecen en tanto plataforma creativa*, de acuerdo a sus intereses particulares. De una manera u otra, todos los casos realizan algún tipo de *crítica a las formas de producción social y cultural*, y *encuentran en los espacios públicos un escenario para formular sus alternativas*.

Por otra parte, los proyectos estudiados manifiestan estrategias para que las calles, plazas, edificios y paraderos no solamente sean parte de la infraestructura urbana, sino que adquieran el valor de espacios públicos, en el sentido de *espacios comunes* que se ha considerado en capítulos anteriores. Es decir, lugares de interacción y comunicación libre y creativa que cuentan con significados compartidos. Sin embargo, este sentido de “comunidad” es temporal y sólo permanece mientras dura el proyecto. Dado el carácter efímero de los casos, no se plantean mecanismos para conocer el impacto o hacer seguimiento a las acciones, aunque cuentan con que ellas logran afectar los procesos subjetivos y generar cambios en el largo plazo.

Ciudades y ciudadanías creativas

En esta tesis se ha defendido que las *acciones en los espacios públicos* se plantean como expresiones de creatividad en el contexto urbano en tres aspectos: primero, en los procesos de producción cultural, al cuestionar los modelos lineales y verticales tradicionales; segundo, en el uso de los espacios públicos, en la medida que entran a disputar espacios urbanos cuyos usos suelen estar normados; y tercero, en el ejercicio ciudadano, en tanto sus propósitos coinciden con los de los nuevos movimientos sociales. Tal como sugieren los casos estudiados, esto es posible a partir de la implementación de metodologías que ponen en valor la experiencia urbana cotidiana como motor de cambio estructural, la valoración de instancias para la creación colectiva y la construcción de espacios comunes. Estas tres estrategias compartidas por los casos estudiados pueden ser leídas desde las referencias planteadas en el marco teórico de esta investigación.

Por una parte, los casos estudiados se fundamentan en *acciones cotidianas* (caminar, conversar, esperar el transporte público o jugar), poniendo en valor las dimensiones física y simbólica del espacio público, y revelando la capacidad de generar una experiencia espacial y poética propia alrededor del “hacer”, en el sentido que propone De Certeau (1984). Es a través de estas mismas prácticas que dan un primer paso para el ejercicio de la ciudadanía, en la medida que motivan a imaginar, percibir y apropiarse del espacio público, ubicándose cerca de las preocupaciones y estilos de vida de las personas en las ciudades.

Por otra parte, al afirmar que los casos estudiados logran *conciliar cuestionamientos íntimos con la posibilidad de abordarlos de manera colectiva*, hablando tanto del trabajo *entre* los participantes de los grupos, como de *las redes* que tejen hacia el exterior, se valida un proceso de construcción de la experiencia urbana y ciudadana basado tanto en la vivencia personal como en la social, y en que ambas están en un proceso continuo de estructuración en el espacio público. De esta manera, hace sentido la postura de Lefebvre (1974) sobre *el carácter social del espacio*, refiriéndose a este como contenedor de prácticas, flujos y relaciones, y al mismo tiempo, determinante de estas.

Finalmente, al hablar sobre la posibilidad de instalar *espacios comunes*, se hace referencia a lo que Hardt y Negri (2002) comprenden como *nuevas formas de comunidad*, en donde se construyen identidades colectivas y objetos de acción pública. Sin embargo, es en este aspecto en donde se establecen más matices entre los casos estudiados, principalmente por el carácter efímero de las comunidades que crean y la limitada capacidad que asumen para incidir en la construcción de *lo público* en dichas comunidades.

En el marco de esta investigación se propuso pensar en *ciudadanías creativas*, refiriendo aquellas prácticas urbanas que apuntan al empoderamiento tanto de la creatividad como del espacio público, tratando de confrontar el concepto de ciudad creativa asociado a la generación de condiciones productivas y físicas para el fomento de una economía creativa en determinados territorios urbanos. Desde esta perspectiva se quiso llamar la atención sobre la capacidad de crear lugares y modos de vida diferentes, formas de habitar las ciudades que se acompañan de procesos de creación complejos para pensar y hacer lo público, en sociedades con una profunda crisis para hacerlo.

En este contexto se propuso que las acciones en espacios públicos son manifestaciones de ciudadanías creativas, en la medida en que aportan al proceso de reapropiación de la creatividad, lo cual resulta esencial para la producción de nuevos modos de sensibilidad, subjetividades alternativas que cuestionen los sistemas de representación política y los sistemas de intervención en la vida cotidiana. Al hacer una relectura de Guattari y Rolnik (2006), no obstante los casos estudiados demostraron su capacidad para trabajar por una sensibilidad estética y por la transformación de la vida en un plano más cotidiano, estos no ahondan en su posibilidad de lograr cambios a nivel de los grandes conjuntos políticos, económicos o sociales.

Al individualizar los casos, pareciera haber una relación inversa entre el interés que tienen los casos por incidir en estructuras más amplias y la capacidad que ha desarrollado cada uno para organizarse y financiarse internamente. Es decir, que entre mayor capacidad de financiamiento, proyección y organización interna, hay un menor interés y/o conciencia de la posibilidad de lograr grandes cambios en el largo plazo. En este sentido *Ciudad Color* y *Grupo Toma* se ubican en extremos opuestos de la reflexión.

Por otra parte, aunque esta tesis plantea un contraste frente al modelo de ciudades creativas a través del análisis de las acciones en espacios públicos, uno de los casos, *Ciudad Color*, podría considerarse en el límite de las dos. Con esta afirmación no se hace referencia a la definición más divulgada del término relacionada con la generación de condiciones productivas y físicas para el fomento de una economía creativa. Se refiere a la idea original de Landry y Bianchini (1995) de considerar y replicar proyectos como este, que se plantean como respuesta a un problema urbano concreto (la exclusión en el servicio de transporte público, para el caso de Ciudad Color); una propuesta que se instala al interior de una comunidad y que ha sido premiada y difundida como una experiencia exitosa de creatividad urbana.

A pesar de haber logrado establecer estas líneas de encuentro entre los casos estudiados, dada la metodología escogida no es posible construir un panorama general de las *acciones en espacios públicos* y solamente se da cuenta de la diversidad de motivaciones, conceptos orientadores, metodologías, relaciones con los espacios públicos y niveles de consolidación entre ellas. De esta manera, esta tesis deja *planteados varios*

desafíos para el ejercicio de la gestión cultural e interrogantes que se espera contribuyan en la definición de futuras líneas investigación.

Por un lado, queda abierto el espacio para indagar sobre la relación entre la consolidación, los mecanismos de financiamiento y la autonomía de los discursos de las acciones en espacios públicos. El estudio de un mayor número de casos y el cruce de las tres variables definidas en esta tesis podrían aportar a la definición de un marco referencial de *modelos de gestión cultural en el espacio público*.

Por otro lado, resulta interesante cuestionar el rol de la gestión cultural en los *procesos de construcción de espacios comunes* en los espacios públicos. Podría decirse que hasta ahora esto se ha abordado con la instalación de monumentos y obras de arte público que pretenden representar la identidad de los lugares en donde se emplazan. Sin embargo, al plantearlo a través de las acciones en espacios públicos se abre la posibilidad y el reto de pensar no solamente en la generación de espacios para el *consenso* sino también para el *disenso*, y en la responsabilidad que tienen los gestores culturales en la construcción de instancias para repensar *lo público* en medio de espacios proclives a estar en una disputa permanente por la superposición de usos, funciones y discursos diferentes.

Finalmente, queda una importante tarea asociada al estudio de la relación entre la *práctica artística y los espacios públicos* tanto en Chile como a nivel latinoamericano. A pesar de que en esta tesis se planteó la distinción entre las operaciones de arte contemporáneo y las prácticas culturales colaborativas con fines analíticos, evidentemente es necesario profundizar en la diversidad de posibles formas de actuación que plantean las acciones en espacios públicos, así como sus diferencias con otros conceptos como las prácticas sociales, las intervenciones urbanas, el arte público o el arte urbano. En este sentido, a través de esta tesis se espera haber despertado el interés por profundizar en el estudio de los espacios públicos en tanto plataforma creativa y con un afán reflexivo y exploratorio del contexto social, como una manera de re-empoderarse tanto de la creatividad como del espacio.

BIBLIOGRAFÍA

- Almeida, P; Ayala, P; Cortez, K. y Tituaña, M. (2012). Arte y comunidad: Espacios de transformación. *ARQ (Santiago)*, 81, 62-66. En http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-69962012000200011&lng=es&tlng=es
- Becker, C. (2012). Microutopias: Public space in the public sphere. En Thompson, N. (Ed). *Living as Form: Socially Engaged Art From 1991-2011* (pp. 64-71). Nueva York: Creative Time Books.
- Bey, H. *La zona temporalmente autónoma*. Extraído el 27 de noviembre de 2013 de http://lahaine.org/pensamiento/bey_taz.pdf
- Bishop, C. (2004). Antagonism and Relational Aesthetics. *October Magazine*, 110, 51-79.
- Bishop, C. (2012). Participation and spectacle: where are we now? En Thompson, N. (Ed). *Living as Form: Socially Engaged Art From 1991-2011* (pp. 34-45). Nueva York: Creative Time Books.
- Borja, J. (2007). Revolución y contrarrevolución en la ciudad global: las expectativas frustradas por la globalización de nuestras ciudades. *Eure*, 100 (33), 35-50.
- Borja, J. (2008). *El urbanismo de las ciudades creativas* [Video]. I Jornadas Kreanta sobre Ciudades Creativas, Fundación Kreanta. Extraído el 20 de octubre de 2013 de <http://www.globbtv.com/30/microsite/2463/ciudades-creativas-2008-ponencia-iordi-borja>
- Borja, J. (2012). *Revolución urbana y derechos ciudadanos: Claves para interpretar las contradicciones de la ciudad actual*. Tesis doctoral. Barcelona: Universitat de Barcelona.
- Borja, J. y Castells, M. (1999). *Local y global: la gestión de las ciudades en la era de la información*. Madrid: Taurus.
- Borja, J. y Muxí, Z. (2000). *El espacio público, ciudad y ciudadanía*. Barcelona: Electa.

- Buitrago, F. y Duque, I. (2013). *La Economía Naranja. Una oportunidad infinita*. Bogotá: BID, Puntoaparte Bookvertising.
- Careri, F. (2002). *Walkscapes: el andar como práctica estética*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Castells, M. (1999). *La era de la información. Economía, Sociedad y Cultura. Vol. 1. La Sociedad Red*. Madrid: Alianza.
- Chatterton, P. (2000). Will the real Creative City please stand up? *City*, 3 (4), 390-397.
- Clark, T. (Ed.) (2011). *The City as an Entertainment Machine*. New York: Lexington Books.
- Clark, T. y Navarro, C. (Comp.). (2009) La Nueva Cultura Política. Tendencias globales y casos iberoamericanos. *Revista de Estudios Regionales*, 84, 249-255.
- Chile, Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (2012). *Marco de estadísticas culturales, Chile 2012. Construcción del marco referencial para estadísticas culturales*. Santiago: Publicaciones Cultura.
- Crabbé, O., Müller, T. y Vercauteren, D. (2010). *Micropolíticas de los grupos*. Madrid: Traficantes de Sueños.
- Cruz, T. (2012). *Democratizing urbanization and the search for a new civic imagination*. En Thompson, N. (Ed). *Living as Form: Socially Engaged Art From 1991-2011* (pp. 56-63). Nueva York: Creative Time Books.
- Da Representação, N. y Soldano, D. (2010). Espacios comunes, sociabilidad y Estado. Aportes para pensar los procesos culturales metropolitanos. *Apuntes de investigación del CECYP*, 16/17, 79-96.
- De Certeau, M. (1984). *La invención de lo cotidiano. Artes de hacer*. México DF: Universidad Iberoamericana-Instituto tecnológico de estudios superiores de occidente.

- Deffner, A. y Vlachopoulou, C. (2011). Creative city: A new challenge of strategic urban planning? *ERSA conference papers, European Regional Science Association*, pp. 1-14. Extraído el 19 de noviembre de 2014 de <http://www-sre.wu.ac.at/ersa/ersaconfs/ersa11/e110830aFinal01584.pdf>
- Fariña, J. (2008). Careri, el andar como práctica estética. *Urbanismo, territorio y paisaje. Blog de José Fariña*. Extraído el 15 de noviembre de 2014 de <http://elblogdefarina.blogspot.com/2008/05/francesco-careri-walkscapes-el-andar.html>
- Florida, R. (2005). *Cities and the creative class*. Nueva York, Londres: Routledge.
- Freire, J. (2011). *Cultura Digital, smart citizens y ciudad abierta* [Video]. IV Jornadas Kreanta sobre Ciudades Creativas. Fundación Kreanta. Extraído el 20 de octubre de 2013 de <http://www.globbtv.com/30/microsite/1828/ciudades-creativas-2011-ponencia-juan-freire>
- Gómez, F. (2004). Arte, ciudadanía y espacio público. *On the w@terfront*, 5. Extraído el 9 de octubre de 2014 de <http://www.raco.cat/index.php/Waterfront/article/view/214757/285049>
- Guattari, F. y Rolnik, S. (2006). *Micropolítica. Cartografías del deseo*. Madrid: Traficantes de Sueños.
- Hardt, M. y Negri, A. (2002). *Imperio*. Buenos Aires: Paidós.
- Jameson, F. (2002). *El postmodernismo y la sociedad de consumo. El giro cultural*. Buenos Aires: Manantial.
- Janoschka, M. (2011). Geografías urbanas en la era del neoliberalismo. Una conceptualización de la resistencia local a través de la participación y la ciudadanía urbana. *Investigaciones Geográficas, Boletín del Instituto de Geografía, UNAM*, 76, 118-132.

Laboratorio Bogotá (2014). *Documento de convocatoria para la presentación de ponencias*. Primer foro Internacional sobre Acciones Urbanas. Bogotá: Universidad de los Andes.

Landry, C. (2005). Lineages of the Creative City. Extraído el 2 de julio de 2014 de <http://charleslandry.com/resources-downloads/documents-for-download/>

Landry, C. y Bianchini, F. (1995). *The creative city*. Londres: Demos-Comedia.

Lefebvre, H. (1974/2013). *La producción del espacio*. Madrid: Capitán Swing Libros.

López, R. (1998). *La creatividad*. Santiago: Universitaria.

Muñoz, L. (Curadora). (2013, noviembre). Discurso inaugural. *Seminario Ciudadanía y territorio: diálogos contemporáneos*. Museo de la Solidaridad Salvador Allende, Santiago, Chile.

Muñoz, C. y Romero, D. (2014). *La puesta a prueba de lo común. Una aproximación a los discontinuos trazos de la dimensión colectiva en el arte contemporáneo penquista*. Concepción: Plus ediciones-Consejo Nacional de la Cultura y las Artes.

Negri, A. (2007). *Movimientos en el imperio: pasajes y paisajes*. Madrid: Paidós.

ONU-Habitat (2013). *Activaciones urbanas para la apropiación del espacio público*. Serie Laboratorio de Innovación Urbana para la convivencia y la gobernanza de la seguridad. Costa Rica.

Ostrom, L. (1990/2011). *El gobierno de los bienes comunes. La evolución de las instituciones de acción colectiva* (2a. ed.). México: Fondo de Cultura Económica.

Parcerisas, P. (2007). Arte y contexto. Hacia una redefinición del espacio público y el arte político. En Parramón, R. (Dir.). *Arte, experiencias y territorios en proceso* (pp. 24-26). Barcelona: IDENSITAT, Associació d'Art Contemporani.

- Peran, M. (2007). Ciudades ocasionales. Centro de documentación. *SPAM_arq*, 4, pp. 61-63.
- Peran, M. (s.f.). *Post-it city. Ciudades ocasionales*. Extraído el 9 de noviembre de 2013 de <http://www.ciutatsocasionals.net/textos/textosprincipalcast/marticataleg.htm>
- PNUD-Unesco (2013). *Informe sobre la economía creativa 2013. Edición especial. Ampliar los cauces de desarrollo local*. México: PNUD – Unesco.
- Reyes, P. y Hernández, A. (2008). El Estudio de Caso en el contexto de la Crisis de la Modernidad. *Cinta Moebio*, 32, 70-89. Extraído el 27 de mayo de 2014 desde www.moebio.uchile.cl/32/reyes.html
- Ricart, N. & Remesar (2013). Reflexiones sobre el espacio público. *On the w@terfront*, 25, pp. 5-35. Barcelona: Universitat de Barcelona. Extraído el 19 de noviembre de 2014 de <http://www.raco.cat/index.php/Waterfront/issue/view/19804/showToc>
- Roca, J. (2007). Apropiarse de la ciudad. Representaciones personales, urbanas y políticas. En Parramón, R. (Dir.). *Arte, experiencias y territorios en proceso* (pp. 120-125). Barcelona: IDENSITAT, Associació d'Art Contemporani.
- Rodrigo, J. (2007). De la intervención a la rearticulación. Trabajo colaborativo desde políticas culturales. En Parramón, R. (Dir.). *Arte, experiencias y territorios en proceso* (pp. 88-93). Barcelona: IDENSITAT, Associació d'Art Contemporani.
- Rojas, S. (2006, octubre). *Estética del malestar y expresión ciudadana. Hacia una cultura crítica*. Ponencia presentada en *Seminario Internacional Ciudadanía, Participación y Cultura*, Santiago, Chile.
- Rowan, J. (2010). *Emprendizajes en cultura. Discursos, instituciones y contradicciones de la empresarialidad cultural*. Madrid: Traficantes de Sueños.
- Sánchez, F. & Moura, R. (2005). Ciudades-modelo: estrategias convergentes para su difusión internacional. *Revista Eure*, 93 (XXXI), 21-34.

- Santos, B. (1999). *La caída del Angelus Novus: ensayos para una nueva teoría social y una nueva práctica política*. Bogotá: ILSA, Universidad Nacional de Colombia.
- Santos, B. (2001). Los nuevos movimientos sociales. En *Observatorio Social de América Latina-OSAL. Año Nº 5, septiembre 2001* (pp. 177-184). Buenos Aires: CLACSO.
- Sargatal, M. (2000). El estudio de la gentrificación. *Biblio 3W. Revista Bibliográfica de Geografía y Ciencias Sociales*, 228. Extraído el 10 de noviembre de 2013 <http://www.ub.edu/geocrit/b3w-228.htm>
- Sassen, S. (1999). *La ciudad global*. Buenos Aires: Eudeba.
- Scott, A. (2007). ¿Capitalismo y urbanización en una nueva clave? La dimensión cognitivo-cultural. *Tabula Rasa*, 6, pp. 195-217. Extraído el 18 de noviembre de 2013 de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-24892007000100010&lng=en&nrm=iso
- Sennett, R. (2007). Una ciudad flexible de extraños. *ARQ (Santiago)*, 66, 19-23.
- Thompson, N. (ed). *Living as Form: Socially Engaged Art From 1991-2011*. Nueva York: Creative Time Books.
- Unesco (2009). *Marco de estadísticas culturales*. Montreal: Instituto de Estadística de la Unesco.
- Vickery, J. (2011). *Beyond the Creative City: Cultural Policy in an age of scarcity*. Birmingham: Centre for Cultural Policy Studies, University of Warwick.
- Yacuzzi, E. (2005). El estudio de caso como metodología de investigación: teoría, mecanismos causales, validación. *CEMA: Serie Documentos de Trabajo 296*. Buenos Aires: Universidad del CEMA.
- Yúdice, G. (2008). Modelos de desarrollo cultural urbano: ¿gentrificación o urbanismo social? *Alteridades*, 18(36), pp. 47-61.



100 en 1 día Santiago. 20 de octubre de 2012

ANEXOS. TRANSCRIPCIONES DE ENTREVISTAS

1. 100 en 1 día

Entrevistadas: Lía Valero, periodista, y Juliana Serrano, diseñadora industrial. Miembros del equipo fundador de 100 en 1 día en Bogotá y de coordinación del movimiento a nivel global

Fecha: 24 de marzo de 2014

Lugar: Bogotá, taller de 100 en 1 día

Esta conversación se realizó en una etapa temprana de esta investigación, cuando aún no se había definido una estructura para la recolección de la información. Sin embargo, se consideró importante incluirla porque se desarrolló alrededor de conceptos y temas que fueron orientadores de esta tesis, y a su vez, aportó a la definición de variables y preguntas que permitieron darle forma a la investigación.

Lía: Hay muchas iniciativas que no son visibles en las ciudades, y precisamente en 100 en 1 día lo que nos hemos dado cuenta es que sirve como una red que cataliza el cambio. Nosotros lo llamamos así. A partir de la acción colectiva y de la invitación de más personas y más colectivos que llevan mucho tiempo trabajando, lo que hace 100 en 1 día es visibilizarlos y ponerlos en contacto para que se generen ideas más grandes y que tengan mayor impacto. Aquí en Bogotá, hemos notado que hay mucha gente que en realidad está trabajando con iniciativas del espacio público y Juliana te contará más porque ella es la que trabaja en la parte de comunidad. Están trabajando por separado y hoy en día es la excusa para que ellos digan “oiga, de pronto hay 3 o 4 colectivos que están haciendo lo mismo que nosotros, porque no pensar en algo y trabajar juntos por eso”. Y lo de catalizador de cambio es porque es precisamente la oportunidad de convertir muchas ideas que a lo mejor la gente tiene y transformarlas en acciones tangibles, en acciones pequeñas pero que generen una reflexión o que transformen de cierta forma el espacio público para mejorar las relaciones entre los ciudadanos, ser el ejemplo a partir del hacer es lo más importante y lo que nosotros siempre destacamos. No sé si en Santiago pasa lo mismo, pero aquí es la cultura de la queja, queremos hacer muchas cosas pero en realidad no podemos ni con las más pequeñas, entonces 100 en 1 día lo que quiere es demostrar que cualquier día es bueno para generar acciones y que no se necesita tampoco mucho dinero y tampoco una logística gigante, sino que simplemente con grupos pequeños de personas se pueden generar estas intervenciones.

Juliana: ...yo siento que esa es nuestra esencia. Ser plataforma, no solo de ciudadanos individuales sino también de colectivos. Digamos que ese también ha sido nuestro gancho para llegarles a estas comunidades. Hay gente que está haciendo y uno no puede negar que está haciendo. Hay cosas visibles, pero todos los días hay gente trabajando anónimamente por la ciudad. Y nosotros no llegamos con el discurso de “venga y haga por su ciudad”, no, porque están haciendo hace rato. Pero como están en la clandestinidad, a lo que ayuda 100 en 1 día es a ponerlos visibles, también mueve a los que generalmente no están haciendo nada, y los que ya hacen, hagan mucho más grande. Entonces, por ejemplo, está el caso de una señora, doña Esperanza... ¿en dónde?...

L: ...eso es en un barrio como por Madelena, Las Américas, bueno, hacia ese lado.

J: Exacto. Ella lleva mucho tiempo haciendo, ella es una señora ya de edad, pero está en todos los eventos, en todo lado. Y ese día, para 100 en 1 día quería movilizar a los vecinos porque hay una esquina que ella llamaba “la esquina de la muerte”, porque no había semáforos ni nada y había mucha accidentalidad allá. Entonces ella llevaba un buen tiempo convocando a los vecinos y nadie le hacía caso. El caso es que logró unas acciones y después la alcaldía local le puso un semáforo. Entonces ese ha sido un ejemplo también para nosotros de los alcances que pueden tener estas iniciativas. Y claro, yo pienso que es más valioso cuando las iniciativas salen de los ciudadanos. Digamos que nosotros tampoco les decimos qué tienen que hacer, porque entendemos que ellos

son los que deciden qué hacer y ellos son los que tienen el derecho y el poder para empezar a cambiar su entorno, entonces al mismo tiempo motivamos la creatividad de ellos y que aprendan a reflexionar sobre la ciudad y hagan consciente algo que no es consciente. O sea, muchos vivimos la ciudad, la sufrimos, la disfrutamos y se vuelve algo de la cotidianidad, pero hasta qué punto analizamos la ciudad y empezamos a cambiar nuestra cotidianidad con respecto a lo que queremos de ella, eso es lo que normalmente no sucede. En los workshop qué hacemos, hacemos que las personas salgan a la calle y empiecen a ver cómo interaccionan las personas. Uno jamás hace eso, pero cuando sale una persona y se sienta 10 minutos o camina y ve que no respetan el semáforo, empieza a ser consciente de una serie de cosas e interacciones, pero también cosas de la ciudad, de materialidad, entonces ya pueden empezar a cambiar la forma en cómo se actúa y empezar a proponer intervenciones.

L: Es también una forma de compartir esa experiencia, muy emocionalmente, porque la gente que al final termina haciendo las cosas por sí mismos y para su ciudad. De cierta forma al principio dirán “bueno, y yo qué gano, cuál es mi recompensa en todo esto”, pero entonces el gancho son esas emociones y esas reacciones que se generan durante todo el proceso, por conocer gente nueva que también tienen esos mismos sueños y esas mismas intenciones de participar en la metodología, conocer las ideas de otras personas. Nosotros en los workshops lo que hacemos siempre es intentar que exista un feedback, “tu escuchas mis ideas pero también dame aportes que puedan que esto se forme de una mejor manera”. Y al final como ven en el gran día que hay muchísima gente participando, eso te hace sentir que realmente no estás solo en una ciudad y con una idea pero que nadie te apoye, sino que hay mucha gente que también se quiere unir a ese tipo de acciones.

Diana: Me llama la atención cuando mencionan que tú (Juliana) te dedicas a la parte de “Comunidades”, juntando personas y colectivos. Algo que yo quería hacer en 100 en 1 día en Santiago (2013) era juntar a colectivos de artistas, arquitectos, diseñadores con comunidades que tenían algún problema y lograr que de alguna manera pudieran encontrar como “catalizarlo”, pero no nos dio el tiempo para convocarlos, porque al mismo tiempo se realizaron otros 2 eventos relacionados con espacios públicos y todos ya estaban comprometidos.

L: De cierta manera fue lo que hiciste, ¿no?

D: Puede ser. Yo no sentía que tuviera las “habilidades artísticas” para hacerlo, pero de alguna manera ayudé a que la gente de una comuna que se siente medio incomunicada y excluida (Lo Prado), pudiera expresar su descontento en relación a la construcción de torres de electricidad, que está generando muchas enfermedades entre los vecinos.

J: Yo pienso que es más valioso lo que hiciste tú, que si hubieras logrado lo que mencionas. O sea, qué pasa. Es importante que entendamos que 100 en 1 día no es un hecho de arte, ni de diseñadores, ni de arquitectos. Yo soy diseñadora industrial, y nosotros tenemos una formación en que entendemos la ciudad diferente, generamos cosas en las que la estética y la funcionalidad van juntas. Pero yo pienso que lo valioso es que la gente lo pueda hacer, así no tenga nada de formación artística. O sea, de hecho no tiene que generar un producto artístico. Hay un ejemplo de una intervención en Pamplona, que es algo tan simple, que de arte no tiene nada, pero que es algo muy brillante. Había una pared detrás de un hotel que la cogían los dealers para rasparla y para hacer bazuco. Entonces la comunidad que estaba ahí, que era un poquito reprimida, se la pasaba diciéndole a la municipalidad “hey, vienen acá los drogadictos a rasparnos las paredes” y no les creían. En la alcaldía les decían “no vamos a mandar policías, de malas, es su problema”. Entonces ellos dijeron “no nos creen, necesitamos mostrar una evidencia de que sí está sucediendo” y ellos mismos fueron los que sacaron la intervención. Dijeron “vamos a salir un domingo, pintamos todos”, gestionaron la pintura con el hotel y salieron a pintar de blanco. Todo lo pintaron de blanco. Claro, si llegaba un drogadicto y tú tienes algo blanco y empiezan a raspar, empieza a verse la mancha diferente, y eso por sí solo es una evidencia. Y no tiene nada de arte, no tiene nada de nada, pero es algo tan simple, tan brillante. También es eso, ¿cómo logramos conectar a las personas? Diciéndole “usted no tiene que hacer nada de arte, tiene dar una solución

puntual a un problema, o tiene que dar una solución puntual a una expectativa. Puede soñar con arreglar algo, o puede soñar con algo mejor”. Y con ellos nosotros facilitamos las cosas.

Yo qué hacía en “Comunidad”. Hay colectivos que son muy escépticos con este tipo de procesos, pero hay otros que lo ven como un modo de visibilizarse y que igual les gusta actuar todo el tiempo y también se involucran. En Puente Aranda hicimos unos workshops, y la gente llegaba con sus ideas, nos sentábamos con ellos a implantar las preguntas. Nosotros no le damos la respuesta al ciudadano, sino que logramos implantar las preguntas para que ellos mismos se cuestionen y creen sus propias soluciones. O sea, no es tan fácil porque a veces uno espera la espectacularidad de la intervención, pero esa no es la idea. La idea es que les dejemos una herramienta para que en el día a día ellos puedan solucionar sus problemas, sin tener un diseñador o un artista o alguien al lado que le diga cómo hacer algo espectacular. O que está feo o bonito. Eso es lo de menos. Lo que importa de verdad es empezar a cambiar el paradigma de cómo se ve la ciudad y empezar a cambiar el chip en los ciudadanos para que empiecen a hacer cosas por ella. O sea, limpiar el parque no tiene nada de arte, pero cambia un montón la forma en que vives tu comunidad. Las (intervenciones) de comunidad de hecho son más simples, son ollas comunitarias, son “vamos y le arreglamos al vecino la casa que está vuelta nada, o pintemos paredes”, pero a veces tienen tanto de fondo que eso es lo importante.

D: En Santiago pasaron dos cosas que me llamaron la atención en la intervención en la que participé. Por un lado, salieron las ideas de ellos mismos. Yo no les dije “hagamos”, ellos mismos fueron los que empezaron a proponer. Hicieron ringletes (remolinos) y colgaron unos senos con cáncer. Y además los que más participaron fueron los adultos mayores, más que los jóvenes como uno podría pensar. Los mayores son los más afectados porque ven que su familia y amigos están enfermos y muriendo de cáncer. Ellos ya estaban acostumbrados a marchar, así que además todos se colgaron un cartel que decía “yo tengo cáncer de seno”, “yo tengo cáncer en la cabeza” y así. Eran casos muy fuertes, pero lo que ellos no querían era volver a marchar, porque sabían que iba a llegar la policía e iba a ser la rutina de siempre, así que esto de 100 en 1 día cuadró con lo que ellos querían hacer. Lo otro que pasó es que para la época de 100 en 1 día fue época de elecciones, así que había pelea de partidos, pero todos liberaron ciertas cosas para poder trabajar en conjunto. Tratamos de neutralizarlo.

J: Claro, porque es que 100 en 1 día canaliza todas las energías y todo eso. Es lo que decimos, construye más y moviliza más a las personas para empezar a ver cambios. Seguro es mucho mejor que salir a marchar.

L: Eso tiene que ver con lo que nosotros hacemos en los workshops. Sí hay como una cierta precaución o preocupación porque la intervención, más que ser estética, tenga un propósito claro. Eso es lo más importante, que eso se vea y se entienda. No es que salí yo y me puse una nariz y me puse a hacer cualquier bobada en la calle, pero la gente no sabe qué estoy haciendo, sino que realmente si yo voy caminando y veo que alguien está haciendo una intervención, pues yo entienda de una cuál es el mensaje que la persona quiere entregar.

J: Obviamente sí hay que entender que cuando es algo artístico, o lo que generalmente uno registra y aparece en el Fan Page llama a un tipo de público. Digamos que, yo siento que en 100 en 1 día más que todo hay personas muy jóvenes y salen muchos artistas, porque creen que solo es un hecho de arte. También está bueno que se vea así, porque pues detrás hay personas con más intereses y llamando a otro tipo de personas. Si no fuera así, de hecho no creo que fuéramos tan virales. A veces es por el arte y por las cosas impactantes, visuales, que logramos convocar gente, pero no somos cerrados a que quepan todos los sueños de las personas. Y no somos cerrados a que si no tienen idea del arte y quieren generar algo diferente, lo hagan. Eso es lo chévere. Acá no tienes que ser nada. Tienes que ser ciudadano, puedes tener la edad que quieras, la religión que quieras, lo que tú quieras, pero si quieres participar, acá hay un lugar.

L: Además, esa idea que sea un poco abierto el tema de las intervenciones, es para que se acople a la expansión del proyecto. Hay tantos lados, que sesgar qué es bueno y qué es malo, pues no

podría ser. En cada país y en cada ciudad es una realidad muy diferente, y puede haber problemas que en una ciudad son problemas y en otras realmente ni siquiera existe. Por ejemplo, hemos notado que hay un patrón de comportamiento, y es que en las ciudades de América Latina sobre todo, se hace mucha intervención del espacio público. O sea, intervenir el piso, las paredes, y comparábamos con las intervenciones que se hacen "del otro lado del charco", en Copenhague, en Cape Town. Es que allá son más intervenciones que van ligadas a las relaciones entre las personas. Como ellos no sufren tanto esos problemas de infraestructura urbana, entonces lo que realmente tienen que mejorar es cómo se relacionan. Son muy fríos.

J: Son los contextos los que piden las intervenciones. La ciudad misma es la que dice qué necesita. Una cosa es vivir 100 en 1 día en una ciudad y otra en un pueblo. Nosotros fuimos a Jumbo, que queda en Valle del Cauca, como a una hora de Cali, y las intervenciones eran todo lo contrario a las de acá. Una fue ponerle luz a las cruces que tenían en la montaña, o la jornada de limpieza de perros callejeros. Todo era así y uno también tiene que entender que la gente está acostumbrada a hacer cosas de ese modo.

L: ...los actores que participaron en esa ciudad también eran otros. Juliana y otros compañeros que fueron nos contaban que los bomberos fueron los encargados de avisar con las campanas de las estaciones que empezaba 100 en 1 día. Cosas así.

J: Hubo hasta un concierto de reggaetón y uno dice 100 en 1 día... ¿reggaetón? Qué pasa, la gente de allá entiende así y esos son los gustos y uno tiene que respetar. De hecho eso es lo valioso, que todo depende de la gente. Que si es una comunidad indígena y todo tiene representaciones indígenas, pues está bien, lo que importa es que sean ciudadanos. Lo chévere es que se unieron todos y participaron muchas personas y estuvo chévere para ellos y eso es lo que los movió. Y si el grupo motor entendió qué es lo que los mueve y lo logra hacer, está movilizandando personas y eso es lo que importa.

D: Al hacer una tesis sobre Gestión Cultural resulta importante definir a qué tipo de cultura me estoy refiriendo. Cuando ustedes mencionan los casos del concierto de reggaetón o el anuncio de las campanas de los bomberos, siento que eso es parte de la cultura que quiero analizar en mi investigación. ¿Cómo ven ustedes ese concepto desde 100 en 1 día?

L: Yo lo entendería, desde 100 en 1 día, como tener un lugar en su ciudad. Sentir que uno representa algo dentro de su espacio, y por eso mismo, que las acciones también representan lo que la persona percibe de la ciudad. Muchas veces la primera etapa de diagnóstico en los workshops se basa en la observación. Entonces lo que se le dice a las personas es "para usted generar una idea, tiene que partir de sus sentidos. Tiene que estar con sus cinco sentidos todos los días, escuchando la ciudad, viendo la ciudad, oliendo la ciudad. Y de ahí pensar qué me gusta y qué no me gusta. Qué quiero cambiar de aquí o realmente qué es tan bueno que me gustaría hacerlo más visible". Entonces, yo pensaría que en el caso de nosotros, es sentir que hay un espacio de participación dentro de esa cultura. Una cosa que nosotros dijimos, es que "ciudadano activo" es algo redundante, porque la función del ciudadano, de por sí, ya debería ser activa. Entonces, a pesar de que sabemos que es redundante, queremos recalcarlo.

D: Como bogotana, creo que hace un tiempo vivimos un proceso bien importante de construcción de ciudadanía, en el que aprendimos que era un ejercicio cotidiano y no solo ligado al voto o a un permiso de trabajo. Pero no todo el mundo lo entiende igual, como ese "ciudadano activo" al que te refieres.

L: Sí, eso es algo que también nosotros mencionamos mucho cuando compartimos la experiencia. Es que precisamente es una plataforma de participación ciudadana, porque es la manera de demostrar que su función en la ciudad no se reduce precisamente a ese día en que va y deja en las urnas un papelito y ya. Y hasta ahí llegó. Y que muchas veces eso es totalmente desinformado. Yo voy y voto y ni idea por quién voté, pero voté. Muchas veces también nos preguntan, "bueno, pero estas acciones qué, ¿tienen un permiso?, ¿cómo hacen con los alcaldes? Pues, digamos que

parte de esas acciones también es que sean como en símbolo de protesta, pero no en el sentido negativo. Estoy haciendo algo que, a lo mejor dentro de las leyes no está permitido, pero que tiene una buena intención o una intención al cambio positivo, y que eso de por sí ya debería tener más peso que tener un papel que me diga “puede hacer esto o no”. Y nos ha pasado muchas veces con acciones que intervienen el espacio público de alguna manera, o tienen que pintar una pared o lo que sea. Por ejemplo, el año pasado hubo una que era sobre el tema de las cebras, que la hizo un colectivo que se llama “Combo 2.600”. Ellos pintaron 2 cebras de colores aquí en la 72 con 9ª. Entonces pues claro, llegó la policía, porque tenían reducido un carril, porque ellos tenían que pintar primero la mitad, dejar que secase y luego el otro lado. Y la policía “hey un momentico, ¿ustedes qué están haciendo acá?, ¿quién les está dando el permiso para hacer esto? Y bueno, después de un diálogo y la intervención de uno de nosotros que estuvo ahí...además lo más curioso es que había otra intervención que se llamaba “Héroes en bici”, o algo así. Eran personas disfrazadas de héroes y que iban en bici para proteger al peatón y al ciclista. Entonces, casualmente ellos estaban pasando por ahí en ese momento y se pusieron en el papel de ser superhéroes y tener superpoderes y empezaron a dialogar con la policía. Y bueno, al final pues el policía se dio cuenta que realmente lo que ellos estaban intentando hacer era mejorar una situación que la misma Alcaldía nunca había podido hacer. Y era algo tan sencillo como pintar una cebra. Y bueno pues no tuvo nada que hacer y los dejó. Pero siempre hay una pugna de poderes ahí, porque es como “yo soy la autoridad, usted es el ciudadano, es menos que yo, tiene que obedecer. Pero yo soy el ciudadano que le estoy dando motivos de peso para mis acciones y pues estoy ejerciendo también un derecho”. Es el ejemplo de ser un actor político y participar en sociedad, sin tener que esperar ese gran día y tampoco a que alguien le diga qué hacer.

D: ¿Cómo convocan los workshops que hacen en comunidades? ¿Llegan a través de alguien?

J: En “Comunidades” generalmente lo lográbamos por medio de colectivos muy amigos, que nos referían gente que hacía trabajo comunitario. O sea, líderes comunitarios. Es más fácil que tú entres por alguien que ya mueve comunidades, a que tú entres por las personas. Es más complicado. Además que tienes que tener algo de credibilidad. En comunidades que son muy difíciles, solo lo logra un líder. Entonces era con líderes comunitarios, que a veces conocíamos a algunos, o la Alcaldía nos brindaba bases de datos...las Alcaldías locales nos decían “miren, estos son todos los líderes comunitarios registrados”. Entonces escriba, llame y ellos nos convocaban, nos ayudaban, y la Alcaldía muchas veces nos prestaba los lugares.

L: También hubo mucho trabajo en universidades. Hicimos unas charlas previas en algunas universidades que abrieron los espacios para hacer foros o charlas cortas de 100 en 1 día. Entonces de ahí también muchos profesores animaban a sus estudiantes como “oiga, utilicemos el espacio de clase, o saquemos espacios extra para trabajar en intervenciones y hacer algo también ese día”. Vimos también el movimiento. Eso fue súper bueno la verdad. Los espacios académicos son para 100 en 1 día un trampolín para llegar a la gente. Yo creo que el 60% de las personas que participaron, eran estudiantes.

D: 100 en 1 día es una vez al año, ¿qué otras actividades hacen durante todo el año?

L: Coordinar.

J: Es que nosotros, y eso es algo que también queremos cambiar, y es que se entienda que nosotros estamos en Bogotá, pero no somos 100 en 1 día Bogotá. Nosotros estamos a cargo de todo esto (señalando un mapamundi con banderitas en los lugares en donde se ha realizado 100 en 1 día). O sea, como plataforma mundial, todas las semanas estamos trabajando. Entonces, puede que hoy estemos hablando con alguien en Canadá, mañana con otras personas, que estemos asesorando a los de Río. O sea, todos los 100 en 1 día que salen, no salen esporádicamente sino que nosotros estamos detrás. Ayudándole a los grupos motores, pasándoles información y es un trabajo arduo...que no nos da para más cosas. Hemos estado a cargo de los dos 100 en 1 día Bogotá, pero ya vamos a convocar a un grupo motor nuevo y nosotros nos vamos a dedicar solo a lo global.

L: Siempre se vienen creando cosas nuevas. Esto es una idea que empezó como algo realmente muy local y se fue expandiendo en principio 3 ciudades de Colombia, y...en menos de 6 meses ya la idea había llegado a Costa Rica. Después ahí ves los punticos azules, son las ciudades en donde ya se ha hecho. Copenhague, en Rusia en una ciudad que se llama Kaluga, en Ciudad del Cabo, en otras ciudades de Centroamérica, y ahora se vienen 3 ciudades en Brasil, Santiago, en México también hay 3 y en Canadá 3: Toronto, Halifax y Vancouver. De un momento a otro se infló así, gigantesco, y pues también requiere de cierta dedicación constante. Hay una cosa que nosotros queremos siempre mantener y es la esencia del proyecto. Por más abierta la idea, es muy importante mantener un núcleo que esté ahí fortaleciendo siempre todo lo que se haga. Y más que fortalecer, también es retroalimentar los procesos. Porque, como te decíamos, no es lo mismo la experiencia en Ciudad del Cabo a la experiencia en Colombia. Todas esas fortalezas y todas esas experiencias y opiniones, incluso de la gente que ha participado como tú, hacen que estemos inventando cosas nuevas o mejorándolas. Entonces la función del equipo es esa. Hacer que el tren siga andando, no se descarrile para ningún lado, y también buscar otras opciones de fortalecer el movimiento.

D: ¿Cuántos son los que se dedican a trabajar todo el año a nivel global?

J: 9

D: ¿Esos 9 se van a dedicar a nivel global y van a hacer otro grupo para Bogotá?

J: Sí. Los 9 estábamos en 100 en 1 día Bogotá en la última versión. Eso es algo que queremos implementar. Queremos generar un modelo...es algo que está pasando esporádicamente, pero queremos que se organice. Y es que en cada ciudad los que hicieron 100 en 1 día, al año siguiente ya sean mentores de una nueva generación. Y eso ha pasado. En el primer año entraron personas haciendo intervenciones y en el siguiente año ya estaban dentro del grupo motor. Lo que queremos generar es una escuela ciudadana. Nosotros ya tuvimos la experiencia de vivir un 100 en 1 día, sacamos mucho provecho personal y colectivo. Ahora queremos que otros ciudadanos vengan y se empoderen y hagan un 100 en 1 día, y así, como rotativo. Eso qué hace, que más personas se involucren, que no sea algo muy de caras, sino como de una visión de ciudad...y que tampoco se te recargué a ti todo el tiempo, porque es un trabajo gigante. Son 5 meses de tu vida clavados en algo, y la idea es que sea algo más esporádico, más tranquilo, y que igual no te desconectes sino que sigas como mentor o vuelva a intervenir, pero rotando. Eso es lo que queremos, queremos entregarle la nueva versión a otro grupo, que sea el grupo motor y haga 100 en 1 día. Ahorita el proceso es convocar al grupo motor para Bogotá y cederlo un poco. Obviamente estar ahí, ayudando en todo lo que se necesite, pero que ya sea un proceso que vaya avanzando más solito.

D: Invierten un montón de tiempo en 100 en 1 día, ¿cómo logran financiarlo?

J: Esto surgió por amor, por ganas de hacer cosas y lo hemos mantenido 2 años así. No ganamos ni un peso, pero igual sabemos...si tú tienes una idea que se vuelve algo orgánico, que ya todo el mundo lo tiene, nosotros no podemos decir "ya me canse de esto lo voy a dejar, chao", porque dejamos botados a una cantidad de personas. Entonces primero es la responsabilidad que tenemos encima, de toda esta gente, que no la podemos dejar porque no tenemos dinero, pero estamos buscando el modo de ser sostenibles. Y es algo que estamos evaluando, porque muchas iniciativas surgen así. Empiezan a tener mucho éxito y llega un punto, que puede ser el punto de quiebre: o buscan cómo le meten recursos para uno poderle dar más tiempo y tener un producto mejor, o se cae. Entonces estamos en ese momento. Estamos visualizando cómo hacemos para que desde 100 en 1 día global, que somos nosotros, podamos ser sostenibles, para facilitar el trabajo de toda la gente. Si ya tenemos más tiempo nosotros para dedicarnos a esto como un trabajo de tiempo completo, podemos generar herramientas actualizadas, plataformas globales que faciliten el trabajo de todo el mundo.

L: Si, estamos en una etapa de tránsito. Yo sí lo veo así: de ver esto como "de pronto lo veo en mis tiempos libres", a ya tomarse muy en serio. "Estoy o no estoy". De hecho hay uno de nosotros que

renunció la semana pasada y pues ya se va a dedicar 100% a 100 en 1 día. Entonces son esas cosas que ya uno realmente adquiere mucha más responsabilidad, porque pues se da cuenta de todo el trabajo que hay detrás de seguir una ciudad, acompañarla en todo su proceso y que la comunicación sea totalmente buena, que lo que diga Juliana sea lo mismo que yo entiendo por el proyecto, porque si no ahí se empieza a generar un caos que no queremos. También eso que te mencionaba, el hecho de fortalecer 100 en 1 día implica pues estar ahí siempre para estar enterado de todo lo que está pasando. Hemos tenido casos que hay la gente del grupo que, por diferentes razones, trabajo estudios, está 2 meses y luego deja de estar. No están muy seguidos y entonces cuando vuelven quedan como “uy qué pasó aquí, pasaron un montón de cosas y me las perdí.” Parte de eso ha sido decidir que estamos todos acá, porque queremos que esto avance. Si no estamos todos ahí al mismo tiempo, es muy difícil esperar.

D: En las reuniones en Santiago llegamos muchas veces al tema de la financiación. El año pasado Google estaba financiando proyectos, pero que al final podrían ser espacios publicitarios. ¿Cómo hacer para financiarse sin perder autonomía?

J: Coca Cola el año pasado con su campaña de “Las cosas pequeñas” perfectamente hubiera podido apoyarnos. Pero no. Ahí ya está uno en un tema como de filosofía, que decimos no. 100 en 1 día debe mantener su independencia y no puede enviar otros mensajes, porque si no igual la gente no va a participar. Y eso es lo que nos interesa. Que la gente participa es porque ve que no hay un político, que no hay una empresa detrás, que no hay nada raro. O sea, que somos ciudadanos. En cuanto a la financiación de las ciudades, lo que nos interesa es que también vivan la experiencia a veces sin dinero, porque es que la necesidad te ayuda a innovar. Sí es verdad, de verdad ha sido así. Cuando tú no tienes un peso, lo hemos evidenciado nosotros, hacemos cosas más grandes. Porque aumenta nuestra capacidad de gestión. O sea, es como un reto, sí. Es como, “¡listo, ahora vamos a hacer todo con las uñas, vamos a soñar en grande”, y lo hemos logrado. Y creo que también está bien vivir la experiencia así, más allá de “no pueden recibir dinero”. No. Es porque “vívale así y ya entienda la dimensión que tiene usted para actuar, sin dinero, sin tener una carrera”... ¿me entiendes? Es como “puedes hacer lo que tú quieras, y así empiezas a empoderar también personas”.

D: ¿Qué hacen ustedes?, ¿a qué se dedican?

L: Ha sido curioso. Conocemos casos, que gracias a 100 en 1 día, les han salido opciones de trabajo. Ese es un lado, y el otro es que, generalmente las cosas que hacemos por fuera de 100 en 1 día complementan mucho la forma como trabajamos adentro. Lo digo en mi caso, por ejemplo yo, estoy en la universidad todavía, pero también hago parte de un proyecto de periodismo. Y yo soy la que, entre comillas, está liderando la parte de comunicación, porque a veces también terminamos haciendo de todo. Juliana, por ejemplo, trabaja mucho el tema de comunidad desde distintas formas, y la parte gráfica en otro proyecto que tiene. Cada uno hace diferentes cosas, pero siempre hay algo de lo que hace que termina aportando.

J: Yo pienso, en cuanto a los trabajos hay algo que es vital. Y es que generalmente las personas que tienen iniciativas ciudadanas así, no tienen un trabajo de tiempo completo. Todas las personas que yo conozco que se mueven en lo social o ciudadano, o en lo cultural, seguro no están en una empresa gigante trabajando de 8 a 5 todos los días. Es una elección. Son independientes, o tienen un trabajo de medio tiempo, o son freelance, porque eso te permite ser maleable con tus horarios y también son personas que tienen la capacidad de tener muchos proyectos. Entonces, hoy estoy en “modo 100 en 1 día”, pero mañana estoy en “modo tal proyecto” y pasado mañana estoy en “tal modo”. O que están en la universidad. Estando en la universidad tú tienes unos horarios con huecos y también te puedes mover...pero generalmente es así. Y también carreras o cosas que tengan que ver con la creatividad, que es algo que está muy ligado. Hoy acá tenemos en el equipo a un psicólogo, pero pues es está muy en el “mood de innovemos” y todo ese tipo de cosas, entonces como que también coordinó mucho. Digamos no hemos tenido por ejemplo un abogado o un médico, porque es un estilo de vida totalmente diferente para hacer estas cosas. Entonces sí pienso que hay una línea y es que son personas independientes, que ven la vida de otro modo. De

pronto que no concebimos que toca estar 20 años en un empresa para poder avanzar profesionalmente. Sí es como una nueva elección de formas de vivir y creo que eso deriva en las iniciativas que salen.

L: Ahora hay otra cosa que hemos escuchado mucho del tema de cooperación. Para que muchos proyectos sigan existiendo, no pueden seguir trabajando solos. Ahora hay una cultura de trabajar de la mano y en equipo con muchas personas. Esa visión de competencia no sé hasta qué punto ya sea tan utilizada. La gente prefiere buscar alianzas. 100 en 1 día funciona mucho por eso. Por la alianza y la autogestión. Si no, sería un proyecto más que llega a una ciudad y le dice a los ciudadanos “oiga, hay este proyecto. Métase y le damos tanta plata”. No. Realmente es buscar colaborar entre todos para llegar a algo.

J: Viendo de modo transversal hay redes. Y hay una necesidad por crear redes. Tanto en personal como colectivo. En lo colaborativo tiene que fluir la información. Si algo he aprendido, es que el que protege pierde. Entonces tú para tejer redes tienes contarle al otro y ese flujo de información hace que se fortalezcan los vínculos y que todos crezcan en conjunto. Entonces a todos les está yendo bien y no hay envidia y somos capaces de trabajar interdisciplinariamente, somos capaces de movernos en otras esferas. Y eso pienso que es de todas las iniciativas. Y obviamente hay un manejo mediático, no solo de redes análogas sino también digitales.

FIN DE LA ENTREVISTA CON 100 EN 1 DÍA

2. Entrevista a Ciudad Color

Entrevistado: Martín Covarrubias, artista. Fundador y director de Ciudad Color

Fecha: 24 de noviembre de 2014

Lugar: Santiago, restaurante de Providencia

Ciudad Color: Quieres que hablemos de “Ciudad Color” o que nos enfoquemos en el proyecto “Tus ideas en tu paradero”.

Diana: El foco de la investigación es el espacio público, así que me interesa que conversemos sobre la experiencia que han tenido en ese sentido. Inicialmente te contacté por el proyecto en los paraderos, pero si tienes otros casos, bienvenidos.

CC: Mira la idea nace el año 2010. Ahí Ciudad Color provocó un acercamiento al Transantiago, para proponerle la intervención de los paraderos de micro, porque habíamos leído una estadística que los paraderos duraban dos días limpios. Entonces finalmente nos dimos cuenta que el 100% de los paraderos estaban vandalizados y había una inversión muy grande detrás también, gastaba en limpiar los paraderos cada dos días o cada un mes, entonces finalmente la propuesta que le entregamos nosotros a ellos, era “generar el rescate del espacio público por medio de los vecinos”. Vale decir, intervenir los paraderos con identidad local gestionada por los propios vecinos del paradero, ya sea Juntas de Vecinos, Centros de deportivos, autoridades localidades, etc. De esa manera desarrollamos un piloto el 2010 con dos paraderos durante 6 meses lo extendimos bastante para obtener la mayor cantidad de información posible en terreno y poder después determinar un proyecto a largo plazo estable. La información que tuvimos durante 6 meses después se la transmitimos al Transantiago para desplegar un proyecto anual de 24 paraderos, y de esa forma, nos dimos cuenta que los resultados eran positivos porque las intervenciones eran muy duraderas y eso tiene mucho que ver porque las capacitaciones que se provocan para la intervención del paradero son de 6 semanas. Por lo general la gente ve un paradero pintado y dice “que lindo”, pero hay un mes y medio de intervención en terreno, de acercamiento con las comunidades, de reuniones para diseñar, ponte tú, el formato de diseño participativo, que es donde todos los convocados a los talleres, todos los vecinos que participan de la intervención, conversan entre ellos, rescatamos la historia por medio de libros, de cuentos, de la fantasía y provocamos el rescate o potenciar el patrimonio local. Así nace “Tus ideas en tu paradero” y los objetivos también. Transantiago como marca nunca ha estado fuera de la polémica. Como sistema de transporte, el paradero vendría a ser la manifestación pública, por eso la cantidad de vandalismo que hay en los paraderos. Entonces a Transantiago le propusimos el acercamiento pacífico y cultural a las comunidades, para que por medio del sistema y de su financiamiento logremos la intervención de los paraderos y tengamos un equilibrio emocional respecto a cómo las comunidades pueden trabajar en conjunto a este sistema de transporte público nacional.

D: Me acuerdo que tú trabajabas con mosaicos. ¿El trabajo con mosaicos es sólo una de las maneras para intervenir los paraderos?

CC: Claro, el mosaico es una de las cinco o seis técnicas. Nosotros al provocar este proyecto por medio de la intervención cultural, no así a otros proyectos que desarrollamos, rescatamos la identidad local, digamos, proponemos culturalmente cinco técnicas que son: grafiti, mosaico, estencil, pintura y collage. Entonces se les capacita a los vecinos en esas técnicas durante un mes y la última semana desarrollamos la intervención en terreno y cerramos con una ceremonia. Tiene que ver que las técnicas artísticas cuando son de alguna manera instauradas, como manera de capacitación, provocaba que aparte de reproducir el paradero, lográbamos que la gente siguiera trabajando el paradero a largo plazo. Hoy día como ejemplo tenemos paraderos que llevan un año en buen estado y eso es por medio de los vecinos.

D: ¿Además ahí también generan el encuentro entre los vecinos, no?

CC: Esa es otra área, es como una pregunta en el fondo. Lo que pasa con eso es el empoderamiento emocional de un proceso, que al estar un mes y medio trabajando en torno a su comuna y a rescatar la historia, los vecinos se empiezan a conocer más, el espacio público se empieza a respetar más y logramos ciertas variables que son objetivos principales del proyecto, algo durable, o sea una intervención comunitaria estable. Por eso en mi cargo, mi misión también es que este proyecto no pare, porque vamos en el paradero número 43 y hay 8.000, pero necesitamos de un montón de articuladores para que siga funcionando también. Si bien el Transantiago auspicia y financia gran parte del proyecto, la idea es poder generar otros tipos de desarrollo teniendo como soporte al paradero, y eso se logra porque la gente se ha empoderado de tal manera que ya es casi cotidiano que el paradero sea parte del hito urbano.

D: ¿Cuántas personas trabajan en este proyecto?, ¿tienen algún papel en especial?

CC: El equipo de Ciudad Color tiene más o menos 9 personas en terreno contando monitores, talleristas, equipo audiovisual, fotografía, más toda la gente también que participa en los talleres, que son los propios vecinos, que por lo general van entre 10 y 30. Todos los meses es un comuna distinta, por ende el levantamiento siempre es distinto, las geografías siempre son distintas y eso es muy atractivo el proyecto, que es un proyecto que es muy vivo. Nunca se repite. Siempre está en nuevas comunas, nuevas comunidades y rescatando nuevos patrimonios, eso lo hace ser muy interesante, para no perder la pasión, por decirlo así, de algo. Porque ya lleva cuatro años y tiene un futuro súper prospero.

D: ¿Esta gente que me mencionas es fija, tiene tareas fijas, o se van armando equipos en cada uno de los paraderos?

CC: No, hay un equipo fijo, todos los meses el equipo técnico en terreno es fijo, lo único que cambia es la convocatoria mes a mes. Como son comunas distintas, tenemos vecinos distintos, entonces todos los meses hay una convocatoria distinta, pero el equipo en terreno es el mismo.

D: Entre estas actividades que realizan, ¿cómo es el público al que está dirigido este proyecto?, ¿han definido algún perfil?

CC: Éste es un proyecto transversal, así tal cual lo es el sistema de transporte, que llegue a todos de alguna manera. Ahora, nosotros tenemos la capacidad de hacer 3 paraderos todos los meses, y mientras no seamos capaces de levantar mayores recursos, cualquier sea el medio, privado, estatal, fondos, no vamos a poder ampliarlo. Pero de esta manera como está ahora, el paradero trata de acercar la cultura, la identidad local o trata de capacitar a los vecinos, inicialmente periféricos, a los que de alguna manera han tenido o han estado sujetos a los cambios más radicales del propio sistema. Pero nos hemos dado cuenta después de tanto tiempo que los beneficios son iguales para todos, entonces mientras hayan paraderos, no importan las comunas, siempre hay vecinos y entonces siempre hay gente y siempre hay potenciales artistas listos para ejecutar un proyecto como éste y las convocatorias siempre han sido positivas y el proyecto siempre termina siendo muy positivo para las comunidades. Y desde ese punto de vista, nuestra experiencia es ir mejorando, yo por lo menos que llevo cuatro años en este proyecto, lo único que le veo es crecimiento humano.

D: Oye, ¿y la convocatoria cómo la hacen?, ¿llegan a un paradero y comienzan a tocar puertas, o cómo hacen la selección del paradero?

CC: Es súper variado. Los 3 primeros años era por medio de las bases de datos de Ciudad Color. Nosotros mismos con todo lo que hemos colocado en terreno durante 8 años, tenemos una red digamos como para poder volver a activar en cualquier minuto y en ese sentido nos hemos sentido súper apoyados por las comunidades que están listas para volver a participar. Y por otro lado también el proyecto ha tenido el crecimiento tal, que ya hoy en día lo pueden ver y se puede observar desde distintas plataformas, entonces eso nos ha permitido que municipios o entidades

privadas se han acercado para proponernos un desarrollo en comunidades específicas para el proyecto.

D: Y cuando partieron, ¿escogieron un paradero al azar?

CC: Claro, el piloto lo hicimos con una comunidad con la cual Ciudad Color el año anterior ya había trabajado en otro proyecto de identidad local, y cuando Transantiago me dio el vamos para el piloto, yo me soporte sobre esa misma comunidad porque había trabajado muy bien, había quedado muy bien capacitada y seguimos el hilo digamos.

D: Cuando empezaron a llegar a nuevas a nuevas comunidades, ¿cómo lo hicieron?

CC: Ahí empezamos simplemente a tocar puertas, a llegar a las juntas de vecinos, a preguntar en los almacenes, a investigar un poco en internet qué comunas son súper activas culturalmente, una red natural digamos. Y las redes sociales son súper buen soporte para que la gente pregunte y esté atenta. Nosotros tenemos redes sociales que funcionan súper bien en el sentido que todas las semanas tenemos mucha información. Todas las semanas se suben videos y galerías fotográficas nuevas que cuentan el proceso de cada comuna, entonces eso también ha tenido, el boca en boca del proyecto ha sido súper positivo.

D: ¿Les han tocado casos que Transantiago les diga “oye necesito que trabajen en este paradero o en el otro”?

CC: Si, han habido acercamientos en el cual entidades externas le han dicho a Transantiago que les gustaría trabajar en una comuna en particular, o al mismo gobierno le interesa una comuna en particular por afinidad o por equis motivo, y hacemos lo posible para derivarla para allá. Ahora, nosotros como proyecto presentamos todos los años el nuevo circuito y el año 2014 trabajamos la zona sur, no completa, pero para el 2015 seguir en la zona sur yendo al norponiente. Entonces vamos a irnos hacia Recoleta, Pudahuel, Renca, nos vamos a ir hacia el otro sector, de alguna manera estamos tratando de organizar los circuitos para que todas las comunas sean beneficiadas durante todos los años. En la medida que ya nos empecemos a cruzar, partiremos de nuevo o encontraremos la manera para...porque como te digo pueden quedar fácilmente 8 años más de proyecto o más, si son 8.000...

D: ¿Esta convocatoria que hacen tiene buena acogida?...para lograr llegar a tanta gente...

CC: Nos acercamos a las juntas de vecinos o centros culturales o donde exista la motivación suficiente para formar la responsabilidad de participar durante un mes. O sea, hay que buscar también certeramente cuál es la mejor opción para que el proyecto sea llevado a cabo, y eso en particular, nosotros tratamos de hacer un levantamiento previo, en terreno, para llegar a las comunidades que de alguna manera son súper activas. Y ahí con las articulaciones ha sido más ágil el proceso. En otros casos llegamos sin saber mucho, tocando, contando, conversando y nos ha costado un poco más, pero es todo parte del proyecto. O sea, para nosotros lo ideal es que el proceso suceda, cómo, bueno eso es todo distinto, se va viendo.

D: ¿Han tenido alguna inspiración para este proyecto, una persona, un concepto, otro proyecto?

CC: Sí, a mí personalmente siempre me gustó mucho un proyecto que se llama “Favela Painting”, que es brasileño, desarrollado por dos holandeses, que debe llevar unos 10 años. Al mismo tiempo que nosotros salió una fundación que se llama “Mi Parque”, que también han hecho muy buen desarrollo en la recuperación de los espacios verdes y lleva como cuatro años también y su desarrollo ha sido un crecimiento permanente. Mira, hay varias plataformas, pero finalmente a mí lo que más me hace sentido es cuando las acciones se provocan y suceden, finalmente, la mecánica puede ser de cualquier manera, de cualquier visión, entonces mientras exista el canal y el espacio para provocar, yo creo que con responsabilidad se puede generar.

D: Al principio me comentabas también que se han cruzado con diferentes conceptos, visiones que analizan en el tema...me decías algo sobre la antropología y otras áreas.

CC: Si claro, si claro. O sea el desarrollo social por decirlo así, la innovación social como el nuevo concepto, ha estado ligado históricamente a la caridad ponte tú, a lo que es una fundación, ONG y que las empresas de alguna manera donen y los equipos de trabajo estén permanentemente con incertidumbre de si van a poder optar o no al nuevo fondo de la empresa. Entonces yo creo que eso no le hace bien al sistema de estabilidad. Fue uno de los hechos que nos llevó a nosotros a constituirnos como oficina, como sociedad, como empresa de desarrollo e innovación social, asesoramos y desarrollamos proyectos. Esa es la manera que nosotros nos parecía más noble de participar en el desarrollo digamos, sin tener que pedir dinero sino que la gente que se siente responsable lo haga. Nosotros no nos enfocamos mucho en lo que hay o en lo que existe, en los paradigmas que existen, simplemente claro la idea es que estén en mente, mientras sean creativas, positivas, mientras sean participativas y sean desarrolladas por esta visión de Ciudad Color, las vamos a seguir articulando. Independiente de cuál sea el formato y cuáles sean los actores participantes, la idea es llegar a desarrollar.

D: El trabajo en términos estéticos y artísticos veo que es bien importante, ha sido una herramienta para poder llegar a las comunidades, que se interesen en aprender una técnica.

CC: Los detonantes. El detonante fue un concepto que apareció. La activación no es lo mismo que intervención. La intervención urbana hoy en día lamentablemente ya es muy pasajera, como concepto quedó muy pasajero. Finalmente hubo que tomar una decisión de conceptos digamos, de cómo nosotros íbamos a seguir funcionando y los conceptos son “activación y detonante”. Por medio de un detonante o un activador, digamos, que es donde uno prende la chispa, ahí existe la responsabilidad de seguir generando el calorcito, la estabilidad. Entonces la responsabilidad en estos proyectos es si dice ser activador, tiene que tener la mochila suficiente de responsabilidad y de conciencia para seguir, para que ese detonante sea un estabilizador y las comunidades puedan tener permanente apertura a desarrollo de proyectos. En ese caso el arte y la cultura han sido un detonante maravilloso, o sea, el arte en particular, las técnicas manuales, la teoría, el estudio de la historia, que siempre van en conjunto, y por otro lado, la cultura que para nosotros como concepto tiene más bien que ver con las habilidades que todos tenemos para desarrollarnos. Entonces lo que hacemos con eso es abrir el abanico de cultura y no dejarlo solamente la estética, sino que abrir un poco más el espectro cultural y hablar un poco más de desarrollo social, como cultura en educación, en otras esferas sin meternos drásticamente en la educación...la educación tiene que ver con entender que cuando uno va a provocar un taller de dos meses, tiene que existir la pedagogía también, y eso está ligado a eso. Y mientras sea con la responsabilidad de cada acción de uno va a tener repercusión, mientras eso sea consciente siempre, desde mi punto de vista va a tener cierto desarrollo.

D: Ahora, en relación a lo otro que te mencioné al principio, cuando me encontré con el tema de la ciudad creativa también me surgió la pregunta sobre la “creatividad”...eso de decir que una ciudad es creativa y la otra no, cuando la creatividad es algo innato...

CC: ...es que la creatividad es sobrevivir, entonces como que negarle a una comunidad, país, continente, la posibilidad de ser creativo es como condenarlo...

D: En el caso de “Tus ideas en tu paradero”, ¿por qué consideran que puede ser creativo?

CC: Mira es creativo o innovador por varias razones: uno, tiene que ver con querer ver donde nadie más quiere ver, que son problemas sociales, soporte de manifestación pública; otro, tiene que ver que...fue de alguna manera súper innovador el concebir el paradero como soporte cultural o comunicacional...esa vuelta de sacarlo de la intervención social o del vandalismo, ahora a proponerlo como un soporte cultural, para nosotros ha sido súper potente porque nos ha entregado una nueva área de desarrollo por decirlo así. Por ese lado también es muy creativo. Y ahora lo que es más natural es que está ligado a la creatividad, o sea el rescate al paradero es por cultura y la

cultura está más ligada a la gente que tiene esa noción de la creatividad. Por eso, los talleres están muy resueltos, por gente muy creativa también, jóvenes, adolescentes con grafitis, dueñas de casa o personas con técnicas manuales para el mosaico. Cuando encontramos eso en las personas, las personas participan muy al 100% y quedan con esa capacitación también.

D: Sobre eso, no tiene que ver con la estructura de la entrevista, pero ¿han sabido de la repercusión que ha tenido el trabajo en un paradero, por ejemplo, gente que ha seguido desarrollando esas técnicas?

CC: Sí, en todo, de todo...es un proyecto que sin duda antes que nada, es positivo. Tiene estadísticas altas de preservación y tiene que ver con que finalmente en la medida que uno entregue capacidades, la gente al empoderarse lo cuida y queda con materiales para poder restaurarlo y hay un tema importante de que la identidad local empieza a ser visible para toda la gente que toma el paradero, porque el paradero finalmente es un ente social importante, donde la gente se conoce, donde la gente puede participar de una conversación, donde pueden superar realidades, donde se pueden apoyar en malas realidades. El paradero al final y al cabo es el inicio y el final de un traslado, entonces simbólicamente tiene un peso importante para poder intervenirlo. Nosotros tenemos un modelo en que los mejores participantes o las personas que quedaron muy enganchadas, los hacemos parte como monitores. Entonces Ciudad Color funciona de la manera que todos los talleristas ya han sido participantes de otro proyecto Ciudad Color, vamos armando una "crew" de paraderos que es desarrollado por ellos mismos y eso también es muy bonito.

D: De alguna manera es darle continuidad a ese aprendizaje en el paradero.

CC: Claramente, porque finalmente el que trasmite el taller es una persona que participó y le agrega la emoción de participar y eso se lo puede transmitir a uno o dos más, que eso ya es un buen número dentro de la vulnerabilidad digamos. Cuando nosotros estamos en poblaciones muy radicales, eso es súper importante para poder transmitir y rescatar y poder comunicarle a esos jóvenes que tienen un talento único que sigan, que sigan, de ahí en adelante depende de ellos, pero en nosotros está en el entregarle herramientas para que por lo menos tengan un sentido de pertenencia o crean más en ellos.

D: Esto que dices creo que tiene que ver con lo que te mencionaba de darle una vuelta al tema del ejercicio ciudadano, de establecer espacios comunes, de crear sitios de encuentro para poner en común cosas que quizás están ocultas y cuando surgen estos espacios la gente las empieza a conversar ¿ustedes creen que ejercen algún tipo de papel en ese sentido?

CC: No...es una buena pregunta, porque por lo general mi percepción de eso es que la gente tiende a empoderarse del desarrollo pero no a conectar tanto con la realidad, entonces uno cree estar entregando mucho pero finalmente es algo muy pasajero también. Nosotros lo que provocamos es muy menor igual, o sea no provocamos grandes cambios, yo creo que aportamos con un pequeño grano de arena, eso sí, con estos detonantes que son siempre importantes, pero así como querer cambiar las cosas no.

D: Parte de lo que quiero hacer con esta investigación es decir que la ciudadanía no es solo ese ejercicio del voto, sino que eso también se logra al empoderarse de la ciudad, del espacio...

CC: Como ser humano.

D: Como habitante.

CC: Obvio. Uno es participe de los espacios, uno tiene responsabilidades con sus espacios, pero eso tiene que ver con un montón de variables sociales, educación, no solamente cultura, estabilidad, psicología. Nosotros, como personas que hemos tenido de alguna manera acceso a la educación, acceso al desarrollo, a poder optar...porque nosotros de alguna manera pertenecemos a un porcentaje que es menor, al poder optar a provocar las inquietudes que queramos, pero ese

es un porcentaje ínfimo de lo que realmente la gente siente en su ciudad. Si la gente de alguna manera lo único que se siente es pasada a llevar. Por eso yo te decía antes, que para nosotros...yo por lo menos no voy a andar con el discurso de que estamos provocando el gran cambio, porque yo veo las realidades, estoy en la comunidad, estoy en la periferia y veo la realidad verdadera del sistema de transporte y no me siento un gran cambiador. Me siento sí aportando, o con la responsabilidad, de que por lo menos mí tiempo se desarrolle en conjunto para lograr ciertas cosas. Pero más allá de eso, para mí eso es faltarle al respeto a la desigualdad. O sea no podemos encubrir con proyectos como éste toda lo que en realidad pasa. Yo no me voy hacer cargo de ese discurso paternalista, de que nosotros somos el gran cambio. No creo mucho en eso. Yo creo en los cambios reales y que son sustentables, en lo que es campaña de marketing o soluciones parches, estamos repletos de eso.

D: ¿Entonces no crees que al enseñar técnicas artísticas o darles otras herramientas les están dando una visión distinta?

CC: Absolutamente, mira diste en el clavo de por qué finalmente este proyecto le ha ido tan bien, y es porque nosotros cuando partimos, en el piloto, le propusimos a Transantiago siempre el trabajo a largo plazo, que era la intervención del paradero por un mes y medio de trabajo. Y de alguna manera, si bien les pareció interesante la idea, ellos preferían, a primeras digamos, la intervención más pasajera, “intervengamos el paradero pero en 3 días para abaratar ciertos costos”, y yo ahí les dije “¡no!, si la intervención es provocada en 3 días vamos a cometer el mismo error que se comete normalmente”. Entonces mientras más tiempo le demos, mayor posibilidad vamos a tener de ser realmente un apoyo o un detonante. Entonces el sistema de transporte tiene una responsabilidad aparte de transportar que también es conductual, o también es educar, y para provocar eso es tiempo no es imagen. Por eso considero que este proyecto ha sido tan significativo, porque su modelo de vínculo ha sido súper coherente.

D: ¿Ese es el detonante?, cuando acercas el arte a alguien que puede verlo como algo lejano, sobre todo para poder actuar o cambiar algo de su entorno...es algo que no se ve ahora...

CC: Bueno eso es el detonante, el activador...y es que este proyecto provoca y por eso ha sido tan duradero y de alguna manera premiado, porque provoca, antes que nada provoca. Para mantener una convocatoria de 30 personas, 20 personas 6 semanas, es porque el trabajo llegó a cuajar. A la gente le parece muy atractivo el participar de un proyecto tan novedoso, donde puedan intervenir por medio de talleres un espacio urbano que siempre ha estado ligado al vandalismo y ellos ahí se sienten mucho más humanos también, o sea, ahí son participes del cambio y eso es lo importante. La manera de que Ciudad Color va a proponer siempre su modelo de desarrollo y de proyecto, va a ser siempre con un formato de beneficio social, ya sea cultural, artísticamente o de impacto social y de identidad local. Como en otros proyectos que estamos desarrollando que tienen que ver con el reciclaje, con el canje, que van a tener que ver con otras acciones, pero siempre con el foco en que sea una innovación social.

D: Hablando de eso, ¿cómo llegaron al tema de innovación social?

CC: Tiene que ver con que sentimos que el proyecto era muy innovador porque nos empezamos a ganar premios muy importantes. El año pasado, el 2013 nos ganamos el premio de la UITP que es la Unión Mundial de Transporte Público en Ginebra, como la mejor intervención hacia el servicio, hacia el consumidor, acción sociocomunitaria. Y este año nos ganamos el premio Avonni, que es el premio nacional de innovación pública. Y de ahí empezamos a entender que la idea y la responsabilidad de Ciudad Color, es provocar estos detonantes creativos y novedosos y eso es innovación. Entonces nos componemos como una oficina generadora de innovación social por medio de proyectos estables.

D: Otra cosa que me interesa es esto de pasar de ideas, conceptos, a las metodologías para poder llevarlas a cabo. ¿Ustedes han establecido alguna metodología o actividades necesarias para poder ejecutar estas ideas?

CC: Sí, tiene que ser mecanizado. O sea, la estabilidad del proyecto lo entrega una mecánica y la mecánica es que nosotros, hoy por hoy, todos los 6 meses de intervención finalmente, son un paso a paso. Etapa 1: vínculo, acercamiento; etapa 2: comunicar el proyecto; etapa 3: convocatoria; etapa 4: taller; etapa 5: taller y etapa 6: intervención en terreno. Ese es el canal conductivo que a nosotros nos ha dado los tiempos necesarios para provocar esta intervención.

D: ¿Para el próximo año cuantos paraderos tienen en mente?

CC: 36

D: ¿Ustedes partieron con estas etapas, o fue algo que fueron creando en el camino?

CC: Sí, partimos con una idea preconcebida y eso, por experiencia en terreno, nos fue dando tal información de ya programar con los tiempos necesarios en cada comuna, siendo que cada comuna tiene sus tiempos, acoplando los tiempos para no provocar un distorsionamiento de los tiempos de ellos, nosotros acoplándonos a los tiempos de ellos. Y eso finalmente mecanizó el proyecto hasta el día de hoy.

D: Hace un rato dejamos algo inconcluso cuando estábamos hablando de cómo funcionan, cómo es la forma de articulación interna y externa del proyecto, porque tú me decías se consideran articuladores y así funcionan. ¿Con quién trabajan?

CC: Sí, mira el proyecto necesita de articulaciones para poder provocar responsabilidades: la junta de vecinos, los centros comunitarios o por medio de autoridades locales, la municipalidad con sus respectivas áreas. Cuando nosotros articulamos, delegamos ciertas responsabilidades para que ellos la conduzcan y eso ha sido súper funcional también. O sea, conectamos, hacemos el primer acercamiento, ponte tú una ONG, la conectamos, le explicamos, le transmitimos la noción del proyecto, todo lo que lleva el proyecto y ellos provocan el levantamiento, la convocatoria. Ahí, nosotros llegamos y a los convocados los articulamos en los distintos talleres y ahí empieza la mecánica de taller. De cierta manera hemos tenido que articular lo público y lo privado para que los proyectos funcionen.

D: ¿Además de Transantiago trabajan con otros?

CC: Por el momento no, por el momento nos financia solo Transantiago y estamos viendo para el 2015 un par de municipios y algunos privados. Todo, el financiamiento hasta el día de hoy es 100% DMTP que es el Directorio Metropolitano de Transporte Público anteriormente llamado Transantiago.

D: ¿Hay alguna amenaza u obstáculo que percibieran en el camino, gente con que no puedan establecer contacto?

CC: No, la verdad que nosotros cada que tenemos cierto rechazo u oposición, inmediatamente nos vamos hacia la comunidad de al lado, si finalmente siempre va a haber un detonante. Siempre. Lo vamos hacer con las personas que quieran hacerlo.

D: ¿Cómo ven el tema de la autonomía?, ¿han tenido que rechazar algún tipo de apoyo porque sientan que cambia los objetivos?

CC: No, absolutamente nada. Nosotros de alguna manera manejamos este proyecto con libertad absoluta, proponemos nosotros los circuitos, proponemos nosotros los paraderos. Nosotros articulamos todo. De hecho hemos estado ya en dos gobiernos y ha sido estable, entonces el proyecto finalmente no está sujeto a la política. Tuvimos un freno, el proyecto se paró cuatro meses...por el tema de cambio de mandos y después se retomó inmediatamente y se activó más potente todavía.

D: Por último, ¿tú crees que es una manera de reconfigurar el espacio, por ejemplo, con esto de que haya más respeto por los paraderos?

CC: Sí, en la gran mayoría de los casos, pero también existe el vandalismo inmediato, no es manejable. Todo depende el circuito, la localidad. Hay veces que es muy necesario en un sector, pero uno se da cuenta que ese sector es súper resistente a cualquier cosa y los paraderos duran 3 semanas. Es más positivo sin duda, pero nos ha tocado que también hemos querido probar qué pasa en sectores más complejos, digamos, de actividad y no nos ha ido tan bien tampoco. Hemos tenido de todos los casos.

D: ¿Ustedes que hacen, sistematizan esa información?

CC: Sí, entendemos también las comunidades, igual uno trata de llevar los proyectos donde las comunidades sean estables, pero también es interesante saber qué pasa en comunidades que no son tan estables sino que tienen mayor sentido de rechazo hacia el sistema, o están dentro de un circuito de marchas, como ya lo estuvimos en Blanco Encalada, y claramente no duran. Pero eso es natural, o sea, haya lo que haya. Tenemos harta "info", fichas.

D: Ya terminando, me contabas que Ciudad Color tiene otros proyectos. ¿Cuáles son?

CC: Estamos con un proyecto bajo siete llaves. Con "Tus ideas en tu paradero" el circuito nuevo del 2015...vamos a postular algunos fondos también para desarrollar una muestra fotográfica del proyecto y un documental. Estamos también con unos privados desarrollando unas activaciones comunitarias aledañas y estamos con hartas propuestas.

D: ¿Ciudad color nació con lo de los paraderos?

CC: No, Ciudad Color como nombre lleva desde 2004 como intervenciones urbanas por medio del mosaico, un tema personal mío cuando yo estudiaba en la universidad y después fue yendo hacia otros lados, hacia temas más comunitarios y ahora hoy por hoy es lo que es pero siempre con ese concepto de activación, embellecimiento y rescate de espacios públicos, se podría decir que es la primera plataforma.

D: ¿Por qué se han dedicado a trabajar con espacios públicos?

CC: Es que más que espacios públicos, es como ver la oportunidad que los vecinos se activen en su propio entorno. Entonces no sacarlos y llevarlos a GAM sino que provocar la acción allá y eso está sujeto a lo que podamos obtener como soporte, que puede ser cualquier cosa. Se trata de tener un impulso creo yo y activarlo, articularlo, nosotros llevamos 8 años en esto. Por eso ahora quizás con más claridad te puedo hablar de esto, pero me pongo en el lugar de las personas que son intervencionistas o grafiteros y es el mismo sentido, pero su visión está más ligada a lo antisocial o al rechazo o a la desigualdad pero si uno lo logra interpretar y estabilizarlo, es súper probable que el resultado sea positivo para la comunidad, es darle la vuelta.

FIN ENTREVISTA CON CIUDAD COLOR.

3. Entrevista a Cultura Mapocho

Entrevistado: Volker Gutiérrez, periodista. Fundador y director de Cultura Mapocho

Fecha: 24 de octubre de 2014

Lugar: Santiago, Café en Santiago Centro

Diana: Yo te conté que estaba haciendo esta investigación al final del recorrido por Lastarria y ese día me diste tu correo y tu número.

Cultura Mapocho: Ese recorrido fue bien especial. Algo importante para nosotros es la apropiación del espacio público. Esto parte, entre otras cosas por ejemplo, para ganarle, por así decirlo, el espacio a quienes delinquen. Cuando nosotros empezamos con Cultura Mapocho en el 2003, ya en el 2002 incluso teníamos actividades...nos mantenemos dos de ese grupo inicial...en algún momento hicimos unas actividades patrimoniales... patrimoniales, no urbanas, y llegó gente agrupada en ese entonces. No sé si ubicas a la Corporación del patrimonio, es una organización que levanta fondos...y que es importante trabajar con gente de muchos recursos...entonces llegaron en bus con socios de la Corporación a una actividad que estábamos organizando nosotros, que era la celebración de la noche de San Juan. Había muchas cosas...vino navegado, qué se yo, comidas tradicionales...aquí tengo una imagen... entonces cuando una niña del equipo nuestro estaba haciendo el vino navegado y le prendió fuego a la olla, entonces ellas aplaudieron y se acercaron y les encantó. Les encantó toda la fiesta. Era como que había una hermandad patrimonial ahí. Yo le comenté a mi socio que eso era superficial, por cuanto yo tenía claro que la visión que ellos tienen del patrimonio, y la que yo tengo, y lo mismo pasa con las ciudades, es distinta. Entonces que en algún momento, cuando este tema del patrimonio, te estoy hablando del 2.002, 3 o 4, sea más...de moda, en boga, van a empezar a surgir las diferencias, las discusiones, qué se yo, y me queda claro que con esta gente nosotros vamos a estar en una vereda distinta. Y efectivamente, así me siento.

Te explico esto porque la ciudad es un espacio en disputa. Es decir, más allá de que yo quiera que todo el mundo se apropie y todo el cuento, la ciudad es un espacio en disputa. Es el ruido, el señor con el carrito, es el canto, la gente que quiere conversar y no quieren escucharlo, hay distintas cosas que se intersectan. Entonces, como la ciudad es un lugar en disputa, yo entro a disputar la ciudad. Esa es una apuesta mía. Yo estoy aquí haciendo una propuesta y queriendo que mucha gente la asuma. En algún momento entre mis compañeros de Cultura Mapocho, cuando hacíamos la calendarización anual...nosotros empezamos en marzo y terminamos en febrero. Son doce recorridos, por tanto, tratamos de hacer ocho ya que hemos hecho y cuatro nuevos, combinamos, y que sean de distinta zona...entonces hace 2 años, cuando estábamos haciendo la propuesta, yo propuse que uno de los quería que repitiéramos era el barrio Lastarria. Mis compañeros dijeron que no, que es muy fome, está muy repetido y es muy exclusivo. No quisieron. Y el año pasado de nuevo. Y el discurso mío es el siguiente: el barrio Lastarria es un espacio de la ciudad, primero, y segundo es un espacio importante, pasan cosas ahí, y yo no voy a dejar que otros se apropien del barrio Lastarria y nosotros nos quedemos afuera con nuestro discurso, y por tanto tenemos que estar ahí. Entonces hicimos el recorrido, y efectivamente, sobre todo a quienes no querían hacerlo, les quedó claro que aparte de que está bien ese discurso, que se asume, que hay que disputarlo, el espacio y todos los espacios. Fue mucha gente, estratos altísimos, gente ligada al ámbito cultural, etcétera. Desde todas esas perspectivas fue positivo, por eso es que, más encima estaba muy contento,...yo estaba a cargo de ese recorrido...cada uno se hace cargo de un recorrido, y yo estaba a cargo de ese recorrido, de la charla y de todas las cosas y por tanto andaba preocupado de ello, del recorrido entero, pero más encima, evaluando ahí en el momento. Eso pasó en ese recorrido.

Ahora, si me preguntas, me gustaría hacer un recorrido en el barrio El Golf, en Las Condes, Vitacura y en Quilicura porque, insisto, yo...no sólo por un tema de decir "abarcamos toda la ciudad", sino porque quiero disputar todos los espacios. Hace muchos años yo participé en política, qué se yo, y en los años 2.000, a principio de los 2.000...en la misma época que Cultura Mapocho, también fundé con otro amigo una agrupación política, muy vinculada a los años 80 cuando había

mucha política en la universidad en dictadura...e irrumpimos súper bien, a mucha gente le gustó, a muchas organizaciones tradicionales les gustó que apareciéramos, porque éramos como el eslabón perdido. Nosotros llegamos con propuestas media rupturistas digamos. Y una de ellas por ejemplo...me imagino que conoces la rutina para el 11 de septiembre. Hicimos dos propuestas rupturistas para la jornada del 11 de septiembre. Una era hacer una marcha al revés, que significaba que en vez de partir desde acá de la Alameda e ir al Cementerio, lo hiciéramos al revés. Desde el Cementerio fuéramos a La Moneda. Esa era la idea. Resignificar ese recorrido. Y el otro, hacer un recorrido a la Escuela Militar...por Providencia, por Apoquindo, hasta la Escuela Militar, e ir a irrumpir en ese espacio que se supone que no pasa nada. Entonces, lo mismo pasa con la ciudad. También quiero hacer eso.

D: Parte de lo que quiero decir con mi tesis es que lo que pasa con la ciudad creativa, como modelo, es que es un producto terminado, y lo que pasa con estas otras iniciativas es que salen de la calle, construyen la ciudad.

CM: Hacemos camino al andar...

D: Bueno mira, las preguntas están organizadas en tres ejes: primero, la inspiración, la motivación, el por qué hago, los referentes, lo simbólico, por qué se hacen estas cosas y por qué se juntan dos personas que tienen intereses comunes, quizás, o no tan comunes, pero trabajan por algo. Segundo, lo relacionado con el hacer, con el poner en práctica estos referentes, está mucho más ligado con la metodología. Y tercero, lo espacial, tiene que ver con en dónde se realiza, por qué la selección del espacio.

CM: Nosotros lo llamamos "lugarización". Hay un urbanista que es amigo mío, amigo nuestro, que es un poco más chico que yo, pero él se dedicó desde que entró a la universidad al urbanismo y lo hizo muy bien y siguió por esa línea, trabaja en la Escuela de arquitectura. Gonzalo Cáceres. Él es una persona que yo estimo mucho y él me estima a mí y a Cultura Mapocho, pesé que al principio la miró con recelo. A mí me invitó una vez a un encuentro con sus alumnos. Recién él estaba reconociendo lo que estábamos haciendo y me presentó así como "aquí está Volker, un microempresario de la cultura". Me ligaba más como a la gestión cultural y una cosa más de lucro. Después me pidió disculpas. Y la relación con él ha sido fantástica, porque cada vez que yo lo invito a él a alguna actividad, él va. Ahora, él, entre otras cosas es muy interesante, porque a él fue al primero al que yo le escuché el concepto de "lugarizar", en este caso la memoria, que es lo que hacemos nosotros. Él es muy especial, rebuscado, creativo.

D: Bueno, como te decía, en la primera parte me gustaría saber aspectos sobre motivación, objetivos, participantes, públicos... ¿la iniciativa de dónde nace?, ¿tiene algún contenido político, económico...?

CM: Como te dije al principio, nosotros nacimos ligados a un cuento más patrimonial que urbano, porque yo hacía clases en la Facultad de estudios del patrimonio de la Universidad SEK, en Periodismo hacía clases de Historia. Entonces cuando la Decana supo que mi tesis había girado en torno al tema de la gastronomía y el periodismo, me pidió asesoría para hacer unas jornadas de patrimonio. Ellos estaban en un espacio patrimonial, monumento histórico, así que me dijo que la ayudara y también les pedí ayuda a unos amigos míos. Una chica que era la que me había llevado para allá, que es restauradora, a otro chico que es periodista, estudiamos juntos y veníamos saliendo y estábamos haciendo esta apuesta por hacer una revista de gastronomía, y justo por ese tiempo estaba trabajando yo con un amigo, que nos habíamos conocido en la universidad en los años 80 y él estaba trabajando en una cosa nada que ver, algo así como de servicios de contenidos para teléfonos celulares cuando todavía no habían de estos tipos de teléfonos. Con él como trabajaba todos los días, cuando descubrió que yo estaba haciendo estas cosas, lo invité y se sumó, pero además él tenía un rollo urbano. De hace tiempo venía leyendo hartito sobre Santiago, y qué se yo. En esas conversaciones decidimos que estas cosas patrimoniales que estábamos haciendo en la universidad SEK, le diéramos un giro urbano. Y para eso lo que hicimos

fue organizar, yo diría que es un punto de inflexión súper importante, un seminario sobre Santiago abordándolo desde distintas miradas.

Nuestra idea era hacer notar que la ciudad tiene eso, múltiples miradas. Nosotros fuimos alumnos de Armando de Ramón, que es tal vez el historiador más potente en términos urbanos de Santiago y estábamos ligados a la historia y ocupamos su libro que llega hasta el año 91 de la historia de Santiago, es como la Biblia por así decirlo, pero esa es la mirada histórica de la ciudad. A esa mirada histórica y a esos procesos históricos que conformaron la historia de la ciudad, tú le puede llegar desde el deporte, desde la música, desde la cultura en general, lo social. Por tanto queríamos hacer un seminario que abordara la ciudad desde distintas miradas. Y ahí le dimos en el clavo a varias cosas: una, que elegimos algunos temas interesantes, por ejemplo, abordar la ciudad desde la fiesta, o abordar la ciudad desde la literatura. Ese fue un punto bueno. Un segundo punto fue que a pesar de que no teníamos ni personalidad jurídica, agrupamos a la universidad SEK, a la Dibam, a la Municipalidad de Santiago y nosotros gestionamos y pensamos el seminario y ellos daban los diplomas, ponían los locales, ponían la plata. Fue interesante descubrir esa capacidad de gestionar. Tercer punto fue que tuvimos invitados muy buenos. El que más destaco yo en rigor es el que llevamos para hacer la ciudad literaria, Camilo Marx, que es el principal crítico literario en Chile hoy día, escritor también, y él hizo una ponencia que es fantástica y hasta el día de hoy la tenemos guardada. Nos la mando, son 5 - 8 páginas en donde aborda la ciudad desde la literatura en las últimas 4 décadas. Eso de los invitados fue un poroto también que nos anotamos. Y el último poroto que nos anotamos fue que el seminario lo organizamos en 6 grandes sesiones una vez al mes. Jueves, viernes y sábado. Entonces los jueves un invitado hablaba, después el viernes uno de nosotros hablaba del mismo tema pero lo aterriza, por así decirlo, y el sábado hacíamos un recorrido con ese tema. Así nacieron el "Santiago de fiesta", el "Santiago literario" o el "Santiago criminal", que no eran necesariamente recorridos ligados a un barrio o una ruta física, geográfica, aunque siempre todo termina en eso porque eso es lugarización, sino también era en torno a temáticas. A la gente le llamó mucho la atención que hiciéramos un "Santiago literario". Hoy día hay mucha gente haciendo eso, pero nosotros fuimos los primeros que hicimos efectivamente eso y construimos una ruta literaria, que no es la que hacemos hoy día. La primera que hicimos fue hacia el barrio Estación Central. Hoy día la ruta literaria que hacemos es más por acá. Entonces eso fue súper potente.

Luego, ¿a qué nos dedicamos?, ¿al turismo?, ¿a sacar plata los cuatro amigos que éramos?...a organizar fiestas patrimoniales, transformarnos en una especie de productora, dos; tres, un programa académico y por tanto ligarnos a una universidad; o cuatro, hacer una organización dedicada al tema del patrimonio urbano. Al principio nos decidimos por esto y de hecho nuestras miradas apuntaron para allá durante el primer año. La cosa es que estos 4 amigos, después a los 2 años, nos salieron pegas que nos absorbieron. Entonces como que lo dejamos ahí botado y hacíamos de repente una cosa que otra. Y el 2007 pasaron dos o tres cosas significativas. Una, que postulamos un programa de radio con la misma idea del seminario, pero un programa de radio. Lo ganamos, nos financiaron ese programa, hicimos 6 - 7 programas sobre Santiago con distintos invitados, lo grabamos y después lo transmitíamos el domingo, no me acuerdo. El último lo hicimos en vivo en un local con invitados y todo. Entonces, nos ganamos eso, decidimos hacer un recorrido mensual fijo, nos vamos a parar en la Plaza de Armas y vamos a citar y vamos a decir "vamos a hacer hoy día un recorrido, no sé, religioso, Santiago religioso, Santiago literario, Santiago criminal." Y nos vamos a parar y vamos a hacer el loco. Y efectivamente lo hicimos, iban 2 personas, 4, la familia, qué sé yo, cuando éramos ya muchos éramos 10.

En 2007 empezamos con esto y empezamos a golpear puertas del Estado...Ah!, dos de nuestros fundadores, cofundadores digamos, ya se fueron y nos quedamos con mi otro socio que seguimos hasta el día de hoy. Decidimos darle el giro ya no turístico, de empresa de turismo, sino que patrimonial y urbano, ONG, y empezamos a golpear las puertas del Estado. Ministerio de acá, Ministerio de allá, Consejo de la Cultura, Sernatur, y todos nos hablaban de patrocinio, pero no habían lucas definitivamente. Lo que nos molestó mucho...a mí me molesta mucho porque yo soy de una visión muy estatista, o sea, el Estado tiene que asumir ciertas responsabilidades absolutamente, y una de esas es la cultura. Todo el mundo encontraba muy bonito "qué bonita la

apuesta”, les damos un patrocinio. Y lo que nos dijeron es que en algunas instituciones, para darnos patrocinio teníamos que transformarnos en un organismo legal. Entonces decidimos conformar la “Organización funcional Cultura Mapocho”, que es igual que un centro más, un club deportivo, en la Municipalidad de Santiago. Entonces, estatus legal y empezamos a tener patrocinio. El patrocinio significó por ejemplo que, en ese momento existía la Comisión Bicentenario...a todo esto, los recorridos que hoy día se llaman “Recorridos patrimoniales por Santiago” le llamamos en ese tiempo, ya no me acuerdo muy bien, “Caminando al Bicentenario”. Entonces, una de las instituciones que nos patrocinó fue la Comisión Bicentenario. La Comisión Bicentenario tenía una red impresionante, al punto de que nosotros les mandábamos a ellos el correo invitándolos al recorrido y ellos lo distribuían por el mundo. Entonces, era divertido porque a mí me llegaban invitaciones invitándome al recorrido mío desde Italia, ponte tú. “Oye que fantástico esto, vayan”.

En agosto del 2007 hacíamos un recorrido que iba desde la Plaza de Armas a la Chimba. Éramos 2 no más, Luciano y yo. Lo hacíamos a capela. Ese día a la Plaza de Armas llegaron 60 personas. Entonces de 10, 15 personas, llegaron 70. De verdad que fue emocionante para nosotros y nos mirábamos con Luciano y decíamos “qué vamos a hacer, cómo le vamos a hablar a tanta gente”. Y después, en marzo de 2.008 hicimos el Cerro Santa Lucía y llegaron 150 personas. Ya eso fue impresionante. Más encima se nos generó todo un lío, porque cómo llevamos a la gente por ahí si es muy chico. Entonces tuvimos que distribuirnos ahí en el momento. Él hacerse cargo de un grupo y yo hacer cargo del otro y hacerlo en paralelo. Bueno, nos fue conociendo gente, nos fueron entrevistando en televisión, salimos en un programa, en el noticiero...Ahí se nos fue acercando gente y fuimos sumando. Lamentablemente nunca tuvimos una mirada, ni la tenemos, comercial...fue patético el otro día porque me invitaron a hacer una presentación en la Municipalidad de Santiago para los funcionarios municipales, junto con otros chiquillos que hacen lo mismo pero en bicicleta, que se llaman la Bicicleta verde. Ellos tienen la mirada empresarial. Y fue notorio...o sea el discurso de él y el discurso mío eran claramente...a pesar de que ellos son más hippies que nosotros en todo, en vestimenta...Sin embargo, ellos tienen la mirada comercial y le sacaron plata al cuento. Nosotros no le hemos sacado plata, salvo para mantener algo, un proyecto...ahora mismo vamos a empezar la próxima semana un programa de recorridos escolares, y nos van a pagar. Creo que es la vez que nos van a pagar más de todos los viajes que llevamos, a este programa, porque efectivamente una vez nos ganamos un FNDR de cultura, pero con otra agrupación y nos repartíamos miti y mota y la otra agrupación fue la que hizo buena parte de la gestión. Fuimos incorporando gente, pero como no teníamos plata para mantenerlo, se fueron. Van y vienen.

Sin embargo, el mismo año 2.008, 2.009, alguna gente de la que se incorporó, se mantiene hasta hoy día. Y después han entrado chiquillos, jóvenes, a los que yo les he hecho clase, o que han llegado a hacer la práctica a Cultura Mapocho y se han quedado. Entonces ahí tenemos ya un equipo de 10, 12 personas, más estable, pero igual complejo porque no tenemos plata para pagar mensualmente a nadie.

D: ¿O sea que cada uno se sostiene haciendo otras cosas y se junta para mantener el proyecto?

CM: Exactamente. Yo voy a Arica por un trabajo que he tenido, una consultora que tengo y no tiene nada que ver con esto.

D: Ahora cuéntame, ¿tienen objetivos a corto, mediano, largo plazo? ¿Cuáles?

CM: El primer objetivo con mi socio, que lo conversamos y la gente se ríe mucho, es ser ricos y famosos. Pero la verdad es que nos hemos hecho famosos, pero no ha pasado nada con la plata. Ese es un objetivo como nuestro y en algún momento pensamos “tal vez vamos a vivir de esto”, pero no ha sido. Podríamos hacerlo, pero tendríamos que hacer una inversión muy potente en términos de recursos y ninguno de los que está hoy día, y ya estamos muy capacitados, estamos muy a caballo...de repente por ejemplo en los recorridos la gente nos felicita, pero internamente nosotros sabemos que nos equivocamos, cometemos errores, no en el discurso sino en términos

de organización. Somos bien autocríticos para adentro, pero como ya tenemos el training, la gente no se da cuenta. Tenemos trabajos estables, algunos, yo no, contratados, así que es complejo que alguien hoy día decida invertir y el resto que lo acompañe. Yo recién estoy capitalizando esto que te decía de la consultora, recién estoy capitalizando después de 5 años de llevar trabajando en consultorías. Yo hace 2 años con otro amigo inventé una editorial, Letra capital, y no hemos ganamos nada, y de hecho eso va a ser así por un buen tiempo, esperamos capitalizar, no sé, en 5 – 10 años más, una cosa por el estilo. Entonces, si me pusiera a pensar en Cultura Mapocho, a pesar de que ya tiene mucho avanzado, por lo menos tendrían que ser 2 años, 3 años de inversión. Y yo por lo menos no estoy ni en edad, ni nada, no puedo. Y así mis compañeros también. En definitiva se ha transformado en una clásica ONG sin fines de lucro. Hacemos programas, la gente ya nos conoce, por tanto estos mismos recorridos escolares que te estoy diciendo es porque ya nos conocen, nos ubican, y entonces hubo otra entidad que dijo “estos chiquillos son buenos para hacer la cuestión, movámosle lucas, qué sé yo...”

D: En el fondo, no se mueren porque los sostiene gente de afuera que los va llamando, se han vuelto “requeridos por el público”, ¿algo así?

CM: Sí, no es porque nosotros los generemos. Los recorridos escolares que, cuando empezamos esto hablamos de hacer recorridos escolares y cobrar por ellos. Y sacamos la cuenta. Decíamos “si hacemos un recorrido al día y qué se yo...con eso sostenemos una oficina, una secretaria, un teléfono, nos pagamos nosotros, éramos 2, nos pagamos nosotros un poco digamos, ¿no?”. Sólo con los recorridos escolares y nunca fuimos capaces.

D: ¿Y el público al que están dirigidos?

CM: Todo, todo el público. El único público que se nos queda fuera es el que nosotros por incapacidad, y porque también es un recurso, no podemos incorporar. Yo te dirías que básicamente son 2. Uno, el público infantil, y dos, el extranjero, porque no hablamos idiomas.

D: ...pero igual llegan un montón de extranjeros...

CM: Si si si, pero porque ellos se arriesgan y saben que a veces...es divertido, una vez en la Plaza de Armas estaba iniciando yo y de repente levantó la mano alguien del público “oye yo quiero ofrecerles que si hay alguien aquí que habla inglés, yo hablo inglés” y les tradujo y se sumó. Y mucha gente se nos ha acercado, que habla portugués, y que habla esto...y nos ofrecen ayuda traduciendo. Hemos hecho recorridos al Presidente de Suiza, por ejemplo, que hablaba francés, hablaba inglés, Luciano y yo se lo hicimos, pero con traductor. Y ninguno de nosotros se ha atrevido a hacer un recorrido en inglés absolutamente, a pesar de que hay dos o tres chiquillos que entienden, incluso pueden hasta dialogar yo diría, pero les da pánico dejar la escoba. Porque ese es un problema nuestro, es decir, somos súper...nos dicen “que entretenido esto de la ciudad”, sí, es entretenido porque la gente está en la ciudad misma y uno les dice “mire esa estatua que está allá y que nunca la había visto a pesar de que pasa todos los días por aquí mismo”. Entonces es entretenido eso para la gente, pero ojo, lo que hacemos es socioanimación o animación cultural urbana, y es muy entretenido efectivamente, pero somos medio fomes y muy ligados a la historia dura. Por ejemplo, nuestro discurso en algunos, en muchos momentos, es como muy serio. Algunos han trabajado mejor eso porque son profesores. Yo por ejemplo, yo trabajo con niñitos chicos, de kínder incluso, yo los he llevado. Yo estoy acostumbrado porque soy profe, porque he tenido hijos, porque tengo sobrinos que todavía son chiquititos y juego mucho con ellos, entonces soy muy lúdico para eso. No tengo problema, pero no le voy a pedir a alguno de los chiquillos que nunca, es más, que odian a los cabros chicos, que hagan eso.

D: Me llama la atención que también tienen una posición bien crítica, no es una posición ligada a lo visual de la ciudad. Tienen una posición en cuanto a la misma ciudad. A mucha gente puede no gustarle eso, pero ustedes igual lo dicen.

CM: Varias veces nos han preguntado “oye y ustedes porque no, el programa que hacen el último domingo de cada mes, por qué no lo financian”. La verdad es que hemos dicho “no, sabe qué, preferimos que nos financie otras cosas, pero ese particularmente, no queremos que nos financie”. Y por qué no queremos, porque estamos absolutamente libres de decir lo que se nos antoje. Ahora, todo lo que decimos está documentado. Es un rollo nuestro. Yo estoy muy contento hoy día, porque una de las chicas que me acompañó en la gestión de estos recorridos escolares, ayer o anteayer mandó un documento de una parte que ella tiene que hacer de un recorrido, son 3 recorridos distintos y uno tenía que hacerlo ella, diseñarlo, y mandó un documento tan bien hecho en términos de redacción, de ordenamiento, de secuencia, de fuentes, bibliografía, etcétera., lo mandó tan bien hecho que dije “ya, con eso puedo contar”. Además, con esas 2 chicas, son muy chicas, es decir que están saliendo recién de la universidad, yo las llevé a reuniones que tuvimos con nuestras contrapartes. Entonces ahí ellas se van fogueando. Estoy seguro que ellas en un año más, cuando les toque tal vez a ellas gestionar, estoy seguro que van a poder hacerlo. Me sentí muy contento porque también esa era otra falencia que teníamos nosotros con Luciano, lo más viejos claramente respecto del resto, que nos había faltado trabajar más lo educativo dentro, de enseñar cosas, y hemos tratado pero a veces no nos han pescado. Es decir, ayer también estábamos enojados por ejemplo porque hicimos una charla y el equipo somos 12, es cierto que una recién la semana pasada tuvo una guagua, la otra tenía otra actividad, pero apenas 4 integrantes estaban en la charla, incluyendo al charlista nuestro. El mes pasado también pasó lo mismo. Y nos da rabia con Luciano, porque decimos “pucha, esta es una instancia de formación, debiera ser obligatorio para el equipo estar aquí escuchando este contenido”. De repente hemos sido demasiado generosos, esas son falencias, por eso yo también estaba muy contento con lo que pasó con esta chiquilla.

Ahora, la ciudad, como yo te decía, es un espacio en disputa y la ciudad tiene signos que te hablan, el pasaje, este edificio, no sé. Entonces tú tienes que ser capaz de construir un discurso con eso que estás viendo en la ciudad y obviamente son discursos distintos. El nuestro claramente se ubica en una posición en que primero valoramos, como tú decías, la ciudad la hacen los ciudadanos. La ciudad no es creativa, son los ciudadanos los creativos. Entonces la ciudad es hecha por ciudadanos. Por tanto este edificio podrá ser muy bonito o muy feo, pero fue hecho por gente, por arquitectos con nombre y apellido, por constructores, por albañiles...y eso es lo que nosotros hacemos. De hecho, la arquitectura para nosotros es un pretexto para hablar de historia. Lo nuestro no es arquitectura. Mucha gente nos pregunta “qué estilo es éste”...“mira, lo que hemos investigado es que este estilo es medio moro, clásico, no sé”, yo no soy arquitecto, no soy artista tampoco, excepto por una chica que es historiadora del arte en el equipo ya hace 4 años. Es fantástico, porque a ella le tiramos todo lo que tiene que ver con eso. La arquitectura es un pretexto para nosotros...y más encima que hay tenemos todo un rollo profesional. Yo soy miembro honorario del Colegio de arquitectos, es decir, el Comité de patrimonio del Colegio de arquitectos me invitó a ser parte de su comité como un reconocimiento por lo que yo hago en ciudad y por el vínculo que yo generé con ellos desde hace años...profesionalmente trabajo con muchos arquitectos, por todos los estudios que hago a nivel territorial en Chile y me llevo bien con ellos, pero siempre los molesto y les digo, o sea, me molesta por ejemplo que el Consejo de monumentos nacionales y la nueva propuesta que se está haciendo de Ministerio de cultura...el Consejo de monumentos nacionales está dominado por arquitectos y por tanto, la visión que ellos tienen es una visión distinta de la que tiene el sector cultural.

D: Ahora que me hablas de la gente que está en Cultura Mapocho, ¿me dijiste que son 12?

CM: 12, 13. Cuando armamos la organización funcional, se pedía un número mínimo de 15, 20. Casi todos eran amigos o familiares míos “sí, yo te apoyo, yo firmo” y les decíamos esto después de que hicimos el trámite jurídico “aquí está Cultura Mapocho, abiertas las puertas para el que quiera trabajar en esto, aprovéchelo”, y varios se pusieron a trabajar efectivamente e hicimos reuniones con ellos, inventábamos cosas, pero nunca participaron mucho. Los que si nos siguieron fueron efectivamente una hermana mía y mi señora. Y las 2 por ejemplo, año 2.012 ponte tú, iban a los recorridos, anotaban a la gente, hacían ese tipo de trabajos. Y después ya cuando empezamos a tener este equipo más estable, y efectivamente nos hicimos cargo nosotros, de

hecho mi señora hace como un año que no va a ningún recorrido, mi hermana lo dijo así un día “ya quedó andando esto, ya no nos necesitan”. Así que eso...tenemos este otro equipo, y este otro equipo somos alrededor de 12, 13 personas...digo 12 o 13 porque hay una es esposa de uno de los guías y ella no hace hitos, pero ayuda, pasa la lista a veces, entrega cosas, eso.

D: Oye, ¿y tienen funciones?, porque me decías que por ejemplo hay unos que investigan...

CM: Sí, están los legales, yo soy el presidente, y por tanto el representante legal, tengo que ir a cobrar los cheques al banco, ir al Servicio de impuesto internos y toda esa cuestión que me da mucha lata, hay Secretaria, hay un Tesorero, pero eso es más nominal. En los hechos, somos un equipo bien horizontal por así decirlo, incluso lo discutimos una vez en términos internos...yo no era partidario de tanta horizontalidad porque al final hay que tomar decisiones y etcétera...entonces, a claras luces yo diría hay hoy 4 personas que son como los que encabezamos. No es que nos hayamos distribuido las tareas, o sea lo hemos hecho, pero, cómo te lo explico, en lo real yo soy como el representante, el presidente y efectivamente la gente me ubica y saben que soy el presidente, generalmente yo abro los recorridos, yo presento las charlas, yo entrego los premios, me entrevistan a mí mucho, etcétera...es como la labor del presidente...de hecho el otro día tuve un problema por ejemplo, en una reunión interna me retaron, me dijeron “si tú eres el presidente, tú vas a convocar a la reunión”, entonces tengo que hacerlo. Hay una chica que es seca para gestionar, es ordenadísima, da gusto. Y ella efectivamente nos ha conseguido levantar fondos, porque es muy ordenada, porque sabe postular a los fondos, ha hecho buenos vínculos, es como encargada de proyectos. Otra chica que efectivamente es de esas socias amigas que yo invité, que es antropóloga, ella se dedicó a los estudios, después se fue a estudiar a México, entonces antes de irse a estudiar a México yo la invité a ser parte, así como socia de la organización, a que hiciera un hito. Lo hizo y fíjate que cuando volvió de México se incorporó de lleno y hoy en día es parte central de la cuestión. Y Luciano, que es mi socio con el que fundamos, él está lleno con una pega fija que tiene, y que es bien disperso, él tiene harta mirada.

D: Ya estamos sobre el tiempo, pero ya para terminar, me gustaría saber si tienen algún referente, algún concepto, alguna experiencia en la que se inspiraron.

CM: Se me olvida el nombre fíjate...Eternáutas, en Argentina, en Buenos Aires hay una agrupación. La conocimos en esos años, 2.003, 2.004. Y después de hecho Luciano fue a Buenos Aires antes que yo y él fue y se contactó con ellos y me dijo “Eternáutas, estos que nosotros veíamos, ahora son parte del Gobierno provincial de Buenos Aires”, no sé cómo se llama...que era lo que yo quería acá, que Cultura Mapocho se transformara en un brazo del Ministerio de educación, ellos lo habían conseguido en Buenos Aires. Esa experiencia la conocimos. Y después obviamente como hemos participado en seminarios y ese tipo de cosas, nos han contado de otras iniciativas...en Colombia hay muchas iniciativas, hay mucho rollo con lo urbano. Yo creo que esa es la única. Igual siempre andábamos explorando quién hace esto, y nada, lo más parecido que encontramos eran agencias de turismo y algunas iniciativas que nacieron en esa época, también, pero que eran iniciativas más comerciales, y que efectivamente después fracasaron, Walking no sé cuánto, Walking tour, paseo entretenido, y después murieron.

Si bien hemos conocido algunas, lo que empezamos a hacer cuando diseñamos las rutas en una pizarra acrílica, decíamos “¡ya!, vamos a hacer el Santiago literario, por dónde partimos. Ya, partamos por la novela “El hijo del presidente Balmaceda”, ese es el hito uno. El hito dos. A ver hagamos de ahí hasta la Plaza de armas, o al revés, de la Plaza de armas hasta la Moneda. Ya, en la Plaza de armas qué pasó. Martín Rivas. Más encima una novela más actual, Alberto Fuguet, “Mala Onda”, el protagonista pasa por ahí. Tenemos varias novelas que pasan por la Plaza de armas. Otro hito un poco más allá. Más allá está “La chica del Crillón”, estuvo el Hotel Crillón...” Fuimos construyendo así sin, de verdad, sin un modelo...no estábamos viendo You tube, ni ninguna otra cosa de “haga un recorrido”, ...por tanto, una de las equivocaciones fue que cuando partimos dijimos “vamos a hacer recorridos que van a ser una muestra de lo que nosotros somos capaces de hacer, cosa que la gente se entusiasme y después nos diga “oye pero, y esto puede ser más completo”, “sí, pero tiene un precio”” y la embarramos, porque en realidad desde el

principio empezamos a hacerlo muy completo. Y de repente hacíamos hitos, ponte tú que partíamos desde Plaza de armas a la Moneda, y llevábamos 1 hora en Plaza de armas hablando y gente amiga nuestra nos decía “esto es mucho, tienen que moverse”. Entonces hemos ido acortando. Los recorridos nuestros del 2.007, 2.008, 9, 10, hasta el año pasado eran de 12 hitos a veces, 12 hitos, 12 paradas, terminábamos a las 2 de la tarde súper cansados, entonces empezamos a acortarlos. Hoy día son de seis hitos, no más que eso, siete. Y hemos precisado “no más de 8 minutos, hay que ser bien sintéticos”. Eso lo hemos ido construyendo solitos. Obviamente que algunas cosas las hemos ido incorporando. Nosotros decíamos “qué es lo que hacemos”...una vez en una conversación informal “claro, ustedes lo que hacen es interpretación del patrimonio”. Yo no había escuchado el concepto. Después me fui a investigar y encontré “ah! Existe el concepto “interpretación del patrimonio”, nace en Estados Unidos...”, y efectivamente encontré que eso es lo que hacíamos, interpretación del patrimonio. Entonces empezamos a hablar que nosotros interpretábamos el patrimonio y entregábamos insumos para que la gente reinterprete y se re-encante con su ciudad, reinterprete la historia. Y esa es una de las cosas que hacemos, que entregamos insumos para que la gente aprenda a leer la ciudad, para que la gente después de leer la ciudad, opine de la ciudad, la debata, la proponga. La consulta, por ejemplo, ésta que hizo la Alcaldesa, me preguntaron en un medio de comunicación y yo dije “valoro altísimamente que se haya hecho la consulta, pero...me preguntaban específicamente sobre el tema del Santa Lucía...pero no me extraña que haya ganado la otra propuesta, porque no es un tema que está así emergente, “qué nombre le ponemos” no estamos preocupados de eso, no es una preocupación. Hay otros problemas hoy día prioritarios”. Mucha gente sintió que era una cosa más política...y yo creo que efectivamente algo tuvo de eso...Por otra parte, la gente no está preparada todavía para eso, yo quisiera que efectivamente la gente debata, hacemos edificios en altura, extendemos la ciudad horizontalmente, pero para eso tiene que tener herramientas, y por tanto, de esta experiencia sacamos un curso que se llama “La ciudad como espacio educativo” y también “La ciudad como espacio inclusivo”, yo lo hago en la Diego Portales para todas las carreras y en la Alberto Hurtado la hago para los estudiantes de Historia, de Pedagogía e Historia. Lo hice también en la Silva Henríquez y lo hicimos para profesores de la Chile...cuál es la apuesta mía, que los profesores o los que se están formando como profesores aprendan estos conceptos y ellos cuando hagan después las clases, porque esto no tiene sentido si no se aplica con los más chicos.

Por eso es que es importante esto de la deuda que te decía antes, pero tampoco me preocupa tanto en el momento en que yo le enseño a los que van a enseñarle a los niños. Entonces ellos se encargarán de los más niños. Porque es todo un cuento armar algo en el recorrido, algo especial para los niños, tenemos que tener educadores especiales. Entonces, no tiene sentido todo esto que hacemos si no es por los más chicos. Te voy a usar el mismo ejemplo que he usado en charlas. Yo fumo, y esto (publicidad en las cajetillas de cigarrillos) a mí no me asusta. Pero yo sé que a un niño tal vez lo asusta, qué sé yo...mi sobrina chica por ejemplo ha hecho campañas, con su papá, conmigo, poniendo papeles, no se puede fumar aquí...Lo asumen desde chicos y lo internalizan. La ciudad la van a internalizar los más pequeños. Por eso, yo por ejemplo, también coincido con otra gente que trabaja también cosas patrimoniales, indicando que está muy bien que se debata sobre patrimonio, pero que esto tiene que llegar a los más chicos. Nosotros tenemos todo un rollo con el “aprendizaje significativo” y es lo que queremos hacer con estos recorridos con niños que te comento.

FIN ENTREVISTA CON CULTURA MAPOCHO

4. Entrevista a Grupo Toma

Entrevistado: Leandro Cappetto, arquitecto. Integrante de Grupo Toma

Fecha: 14 de noviembre de 2014

Lugar: Santiago, Oficina en Espacio Recoleta

Grupo Toma: Este tipo de conversaciones y este tipo de trabajos se da entre gente joven, que tiene un vínculo con sus estudios potente, en el buen sentido, y entonces a todos todavía les preocupa lo que estudiaron, qué relación tiene con eso, cómo es eso que estudiaron en lo que están haciendo, que no se parece tanto a lo que estudiaron formalmente. En nuestro caso particular, hoy somos 5 arquitectos y la pregunta es ¿qué tiene de arquitectura lo que hacemos?

Diana: ¿Es la pregunta que se hacen ustedes?

GT: Sí, en verdad no la hacemos tanto nosotros, pero si le damos vueltas al asunto y también muchas veces nos la hacen, porque igual lo que hacemos llama más la atención desde el mundo arquitectónico que en otros...porque también hoy el mundo arquitectónico, supongo que casi todos los mundos disciplinares están un poco cansados como de que las disciplinas sean tan acotadas, entonces cada vez que alguien desborda un poco la disciplina o pone en crisis el límite de la disciplina "oh que interesante". Entonces no sé, nosotros tenemos como una lista de disciplinas en las que trabajamos sin saber cómo hacerlo, pero igual siempre seguimos siendo arquitectos y eso a mí me parece igual interesante, o sea yo me considero...en verdad me considero arquitecto, y no por poner en valor un título profesional, del cual no hago uso aparte, nada de lo que hago requiere de mi título profesional, pero sí se vincula con mi formación en verdad y para mí la arquitectura al final no es una disciplina, no es un campo que hace que tenga que actuar en ciertas condiciones y en otras no, sino al revés, son ciertas herramientas que me permiten actuar en cualquier condición, siempre como arquitecto. Después ahí uno podría pensar qué es para mí o qué es para nuestro equipo de trabajo la arquitectura y todo, pero es más interesante en esto que vos decís como de vincular no sé cómo la ciudad, la política y la cultura, son tres disciplinas y a su vez son ámbitos específicos para ciertas disciplinas, para los urbanistas, para los políticos y para los gestores culturales, pero que en verdad están hechas de miles de cosas distintas. Ahí finalmente cada uno actúa con las herramientas que tiene y para nosotros la arquitectura en ese sentido es una herramienta, hacemos cultura arquitectónicamente, hacemos arquitectura arquitectónicamente, hacemos ciudad arquitectónicamente, hablamos con los vecinos arquitectónicamente, no sé, como siempre desde las herramientas que nos dio la arquitectura para pensar. La arquitectura no te da herramientas para construir paredes, te da herramientas para ver el mundo de alguna manera y para urbanizar el mundo y para proponer formas de representar el mundo y de reorganizarlo de alguna manera y de transformarlo, entonces nosotros desde ese lugar es que hacemos mil cosas más, que en verdad muy pocas veces estamos haciendo arquitectura. Incluso estamos justo ahora haciendo la cuenta de cuántas horas de nuestro trabajo están dedicadas a hacer arquitectura en el sentido convencional, cuántas horas estamos en Autocad diseñando, cuántas horas estamos haciendo un trámite municipal y en verdad es una variable ínfima. Estamos más tiempo cocinando porque tenemos muchos proyectos alrededor de la cocina, más que diseñando, ni hablar construyendo...y en verdad los arquitectos no construyen, los arquitectos diseñan, los maestros construyen, las empresas constructoras construyen, nosotros no tenemos que construir. No sé, mudándonos ni hablar, gestionando ni hablar, escribiendo artículos ni hablar, dando charlas...

D: ...dando entrevistas como ésta...

GT: Si, en verdad sí. Esta situación nos pasa mucho y nos gusta mucho, porque igual es una oportunidad de repensarse, y no repensarse uno sino que otro te piense a vos y viceversa, más allá aparte de los vínculos que siempre son fructíferos.

D: A mí me pasa algo parecido, creo que mi formación como cientista político me brinda una manera de ver y analizar las cosas. Creo que siempre termino dando una "opinión política", y no en relación por quién voto, porque creo que la política se ejerce muy cotidianamente...tampoco tengo

una definición tan clara, pero sí estoy convencida de eso y creo que es parte de lo que trato de hacer cada día, ir construyendo esa definición y quizás es parte de lo que quiero hacer acá.

Bueno, luego de las introducciones, quiero saber qué es Grupo Toma, de dónde nació la idea, qué hacen, qué objetivos tienen a corto, mediano y largo plazo. Sé que tiene un trabajo bien diverso, pero me gustaría que nos enfocáramos en el trabajo que hacen en espacios públicos.

GT: Ya en orden tradicional, qué es Grupo Toma...es la pregunta que siempre nos cuesta más responder en verdad, creo que para cada ocasión, no tanto para entrevistas, pero si para charlas que nos invitan o publicaciones, siempre te piden que digas qué es Grupo Toma primero y hay una definición por vez que nunca coincide y muchas veces no tienen nada que ver. Lo único sostenible es que siempre cambia, eso no es porque Toma cambie, sino porque en verdad la mirada de la persona que tiene que describir qué es Toma en ese momento está puesta desde algún lugar y construye cierto discurso al respecto. Hoy, Toma es un grupo de amigos, porque aparte, mucho antes que socios somos amigos en verdad y estamos cultivando mucho más nuestra amistad que nuestra relación profesional o laboral, usamos el trabajo para hacernos más amigos, somos amigos para poder trabajar, al revés. Somos amigos que no sabemos muy bien lo que estamos haciendo, pero estamos intentando discutir o averiguar colectivamente, generar instancias para colectivamente averiguar qué significa el territorio, qué significa la comunidad, cómo se vincula el territorio con la comunidad. Como que yo siento, por lo menos en los últimos meses venimos de una serie de charlas que nos invitaron y que tuvimos que armarlas y trabajando en esas charlas e intentando hilar discursos como que se volvió muy evidente el tema del territorio y la comunidad. Básicamente es lo que hacemos en nuestro trabajo. Tiene que ver no con trabajar con la comunidad o trabajar con el territorio. Está más atrás de eso, es más básico en verdad, y es hacer ejercicios que cuestionen qué es el territorio y qué es la comunidad y cuál es la relación, entendiendo que se vinculan y que no se pueden separar. Hoy se habla mucho de comunidad, hoy se habla de territorio...y territorio en forma de territorio, en forma de barrio, en forma de ciudad, en forma de espacios públicos, en forma de Patagonia. Se habla de comunidad en forma de Mapuches, en forma de nerds, en forma de los niños que le hacen bulling, en forma de empresarios, de la gente que está en el gobierno y los que no, de movimiento sociales, etc., y pareciera entonces que tanto la palabra territorio y como la palabra comunidad ya están definidas y entonces ahora lo que hay que aplicarle es casos, "ah este caso es un territorio, éste es una comunidad". Nosotros sentimos que en verdad hay un conflicto grande, hay disputas comunitarias por territorios, sean virtuales o sean físicos, o sea Chile tiene disputas territoriales todos los días y esas disputas territoriales están enarboladas por comunidades y eso es lo más visible de la agenda pública, o por lo menos...no porque los medios de comunicación lo hagan muy visible, pero hoy como que lo más visible del movimiento chileno social es que hace 8 años este país entró en la agenda política mundial porque hay disputas sociales, comunitarias y territoriales.

Nosotros estamos más desde la arquitectura, el arte y la cultura, cuestionando, preguntándonos qué es una comunidad, cómo se forma una comunidad, qué hace que un grupo de personas sean una comunidad o no lo sean, en qué momento hay algo común, cuáles son las diferencias entre grupo, comunidad, colectividad, público, en qué momento el trabajo individual se puede volver colectivo, qué implicancias personales respecto a los egos, a las autorías incluso, a las capacidades y también en la posibilidad de construir agenda, porque vivimos en territorios igual que arrastran niveles de conflicto territoriales y comunitarios desde que la historia se empezó a escribir, entonces sentimos que nuestro trabajo tiene que ver con averiguar esas cosas, por lo menos en esta etapa. Porque empezamos con palabras un poco más cliché antes, no sé, compramos muy rápido ciertas cosas de la participación por una ocasión que se dio y teníamos que hablar de eso, y me imagino, ya ni me acuerdo, pero si entrás a la página web o buscás en Google muchas veces dice "colectivo dedicado a la participación ciudadana" no sé qué. ¡No!, no hacemos participación ciudadana, no sabemos lo que es, creemos que nadie lo hace, creemos que es un eslogan político hoy, que en realidad tapa formas de acción que poco tienen que ver con la participación y entonces nada, con el tiempo en verdad hemos ido retrocediendo. Teníamos palabras que estaban más contemporáneas, más a la altura de los tiempos modernos y en verdad como que las vimos muy vacías de sentido y hemos ido yendo hacia atrás y hoy estamos en eso:

territorio, comunidad, trabajo colectivo...y obvio que ahí está la ciudad, el espacio público, está la diferencia entre ser amigos y ser socios, está el problema de trabajar, qué es trabajar, qué es vivir, esta diferencia entre trabajar y no trabajar, nos interesa entenderla mucho, nos interesa el problema con el dinero, el problema con el mercado, el problema con el sistema, el capitalismo, el neoliberalismo, llamémoslo como queramos, nos preocupa mucho en nuestra vida cotidiana.

D: ...es un tema de coherencia también...

GT: Bueno, por ejemplo, nosotros consideramos que hacemos trabajo con comunidades, sin embargo eso tiene una lectura inicial porque si yo te digo "yo trabajo con comunidades", tú me preguntarías "con qué comunidad" y yo te digo "con ninguna que conozcas, con ninguna que tenga nombre", porque en verdad no trabajamos con comunidades preorganizadas, sino que nos proponemos formar comunidades experimentales. Nuestro proyecto de lo que se trata es de asociar a grupos de personas lo sepan o no lo sepan, algunos lo saben y otros no, por tiempos determinados para que interactúen entre sí y para averiguar qué es esto, si esto es una comunidad o si no, qué forma tiene, de dónde viene cada uno y qué rol cumple, cuánto dura, qué hacen, qué hacen en común. Nuestros proyectos eso seguro que lo hacen. Nuestros proyectos son todos colectivos y casi ningún proyecto lo hemos hecho solos nosotros, salvo alguna excepción sobre todo concursos, como esos paneles rojos que están ahí son de "Hecho en casa" y esa biblioteca que está ahí llena de maquetitas. Después todo el resto de los proyectos los hicimos siempre asociándonos con gente.

D: Y el de "Exploraciones urbanas", por ejemplo, ¿ese lo hacen solos?

GT: No, incluso me da la sensación que estamos cerca de dejar de hacerlo en el formato que está hoy, en el contexto y con el nombre incluso que tiene hoy. Ese proyecto nos lo acercó Camila Kuncar, una arquitecta de la FAU, que da clases en la FAU y en este momento el proceso sólo se da en la FAU. El semestre pasado se daba en la UNIACC y en la UTEM también. Camila trabajó con Francesco Careri en Italia y ella vino a Chile y estaba intentando desarrollar el proyecto. Lo desarrollo un tiempo y después se le desarmó el grupo y nos conocimos muy de casualidad cuando estábamos en MiIM2 y teníamos demasiados temas en común. Y hacia mucho sentido empezar a hacer algo y la Cami quería armar esto y darle una forma de programa universitario y lo armamos con ella y salió muy bien el semestre pasado. Pero también es una agenda muy específica, es un proyecto muy lindo, muy potente pero con la Camila tenemos visiones distintas también de lo que significa hacer proyectos, incluso tiene que ver con los orígenes del proyecto. La persona que está más asociada a ese proyecto, por lo menos en estos 20 años, es Francesco Careri, pero él tiene unos socios. Tiene un socio que se llama Lorenzo Romito y después está Julia, no me acuerdo su nombre, que es la mujer de Lorenzo, y ellos se terminaron separando de Francesco porque Francesco tienen una visión más poética y Lorenzo y Julia tienen una visión más política.

D: ¿Ellos son los de es Stalker?

GT: No, Stalker y Laboratorio Nómada siguen siendo de Francesco. Ellos armaron una cosa que se llama Primavera Roma. Al punto que Lorenzo se termina postulando a alcalde de Roma. Pierde. Pero producto de todas sus caminatas y todo el trabajo comunitario que hizo le terminan dando para postularse a alcalde, porque él tiene una visión política. No digo que una visión poética no sea política, pero es más convencionalmente política. Y la Cami tiene más que ver con la visión poética de Francesco. La Cami es una persona que disfruta las caminatas como nadie más. Es increíble, entra en trance en las caminatas, es precioso, es admirable, a mí me da envidia en verdad. Ella es una persona increíble y ese proyecto está en su corazón de una manera indudable. Porque aparte tiene que ver más con un medio que con un fin y las caminatas no tienen un fin. Y en ese sentido para nosotros ha sido difícil vincularnos con ese proyecto. Ha sido muy interesante, lo hemos pasado muy bien, hemos hecho cosas muy lindas, pero nuestro corazón está puesto en otro lugar. Hemos intentado participar de eso y lo hemos hecho con mucho corazón y mucho cariño, pero nosotros hemos intentado inculcar una visión más política a esas acciones y ha sido difícil, no

porque la Cami descrea que tienen visión política, sino porque son maneras de ver el mundo, maneras de ver las cosas. También intereses de la ocasión en la que uno está. Entonces todo indica que posiblemente nosotros sigamos haciendo caminatas y la Cami siga haciendo caminatas, y seamos muy amigos y hagamos muchas cosas juntos, pero que esas caminatas vayan por rumbos distintos. Eso justo es una conversación que se está viendo en este momento.

D: ¿Ustedes participaron en la que hizo el Museo de la Solidaridad?

GT: Esa la organizaron justo Lorenzo y Julia, que vinieron de Roma. Era muy linda esa caminata. Yo pude ir a las caminatas, pero no a las charlas.

D: Yo fui a una charla, pero no a la caminata. Ahí me reencontré con Michael Hardt e “Imperio” y los he usado mucho en esta tesis... Volviendo a las preguntas, ¿en Grupo Toma creen que dan una respuesta a algo?, ¿esa pregunta que siempre sale la responden o sigue estando ahí?

GT: Ya es un cliché decirlo, pero en verdad este problema de responder las preguntas está claro que es una tarea, no es un objetivo. Ojala nunca se respondan. Muchas veces la pregunta es “ya, ustedes qué están solucionando o cuáles son las necesidades que satisfacen”. En verdad ninguna. Es muy distinto, este país tan católico, lleno de fundaciones y solidaridades, sean verdaderas o sean falsas, como que tiene esta tradición conservadora de la solidaridad, donde “yo que tengo algo, te voy a poder entregar a vos lo que necesitás, porque yo sé lo que necesitas incluso, aparte te lo puedo dar, porque vos no tenés capacidad de solucionar tu problema”. Nosotros más allá de lo que pensemos al respecto, no nos interesa participar de eso. Creemos que el discurso tanto comunitario, como político, como social, como urbano, como territorial está lleno de gente trabajando en esa línea, gente muy buena y gente muy mala, tanto éticamente como en calidad de su trabajo. Nosotros ahí sí como que en ese momento nos consideramos que trabajamos desde el mundo del arte. Aunque muchas cosas nos aquejan, a nuestro trabajo no lo aqueja una cosa que le aqueja a otro, es lo que nos aqueja a nosotros. Tiene que ver con los interrogantes que te decía antes, no vamos a solucionarle un problema a nadie... muchas veces nos cuestionan por eso también. Nos ponemos a trabajar en un lugar y en verdad no estamos solucionando un problema. Al revés nos interesa más trabajar... hay algunas materias ahí que hacen referencias a ciertos referentes, algunos más contemporáneos y algunos más setenteros, como de Archigram, John Hejduk, New Babylon de Constant, no sé, y así siguiendo, que tienen que ver con eso de la utopía, que no es lo de no realizarse justamente... en un país aparte que en los 70 las utopías se realizaban, que eso también es interesante, sino que las utopías te permiten pensar no desde la necesidad sino desde la posibilidad, qué posibilidades tenemos, no qué necesidades satisfacemos. Es un pensamiento más lateral y más distante quizás, y menos comprometido también. Como que también tenemos un conflicto con eso, no le falta compromiso político específico, comunitario o territorial a nuestro trabajo... y en verdad quizás no. Quizás son preguntas un poco más lejanas que abren posibilidades, que nosotros las exploramos en parte y las dejamos abiertas, porque como los proyectos también son colectivos, nuestros cuestionamientos cuestionan a otros también y la gente que participa nos cuestiona a nosotros también y que los cuestionamientos empiecen a circular es algo que produce posiciones muy activas al final, o sea ser cuestionado es algo que te mueve, te conmueve... y a nosotros nos cuestionan mucho. Y es súper interesante... nos cuestiona hasta la gente que invitamos a trabajar con nosotros, pero nos cuestionan ética y políticamente. La mejor que ha pasado de esas fue con el Pancho Díaz, él es arquitecto. Es un crítico de la arquitectura notable, joven, de nuestra edad, un poco más grande que yo. Lo invitamos a un proyecto y nos hizo mierda y fue increíble. Eso fue hace casi un año, a principios de enero y lo invitamos... el Pepe Llano también estuvo en ese proyecto y también nos hizo mierda. Y todavía estamos intentando actuar en consecuencia a esas críticas, nos han conmovido y nos han movilizado mucho. Ojala nos siga sucediendo, ojala. Tienen miradas muy distintas el Pepe y el Pancho. Eran dos críticas que se encontraban en un lugar, pero venían desde lugares distintos. Es interesante. Ellos dos hoy son de las personas más interesantes para conversar para nosotros, porque es lo lindo de la gente que no tiene pelos en la lengua, la gente que piensa algo, que quizás no te guste escuchar de tu trabajo, pero te lo dice. Eso lo encuentro notable. Si tu trabajo no molesta a nadie, quiere decir que no estás haciendo nada.

D: Y bueno, ¿cada uno de los integrantes tiene alguna función específica?

GT: No, no y de hecho tengo acá un archivo de Word que tiene que ver con los roles, somos bastante poco profesionales para bien y para mal, eso tiene cosas buenas y cosas malas. No es tan clara la división de roles, salvo algunas cosas que se subentienden, hay algunas personas en el grupo que tienen más capacidades técnico-constructivas, otras más capacidad discursivas, hay otros que tienen capacidades argumentativas...a mí me gusta hablar en público, a otros les aterra, otros tienen más capacidades de diseño, otros tienen capacidad de conversar con la gente, más capacidades gráficas, nadie tiene capacidad en finanzas y así está la cuenta (risas) números rojos...así que hay unas divisiones de roles medio implícitas, pero en verdad solemos ser bastantes entre lindos y tontos y hacer las cosas como grupo, todos haciendo lo mismo. Es muy torpe, como organización somos muy torpes en verdad, pero lo que respalda ese tipo de actitudes tontas es realmente el cariño y altísimo nivel de responsabilidad con que las hacemos, en verdad solo hacemos cosas que nos conmueven, que nos movilizan a nivel estructural como personas, como grupo ni hablar...porque después tenemos niveles de irresponsabilidad también, quizás no cumplimos con una fecha a la que nos comprometemos, quizás los números no dan como dijimos, eso nos pasa mucho, pero sin embargo, todo eso es parte en verdad de que nos desvivimos por lo que hacemos. Y los proyectos en los que nos metemos, nos metemos con nuestra vida entera y eso también genera un vínculo muy lindo con las personas con las que trabajamos.

D: ¿Todos son arquitectos, pero cada uno trabaja en otras cosas, o Grupo Toma funciona como estudio de arquitectura, o cómo funciona?

GT: Hoy más o menos de las 5 personas, todos tienen una dedicación paralela que consume entre el 10 o el 20% del tiempo, o sea, dedicamos casi todo nuestro tiempo a Toma y muy poquito a otras cosas que nos permiten juntar las platas que Toma no logra juntar todavía, o por siempre, no lo sé. Es el tema del momento internamente. Toma viene de una agrupación de oficinas de arquitectura, yo trabajaba con el Nacho Rivas, el Nacho Saavedra trabajaba con el Guayo y el Mati, la Pía Bettancourt trabajaba con la Fer Ruiz, y esas 3 oficinas nos conocíamos y nos juntamos a conversar, primero a compartir proyectos que hacíamos por separado y después surgieron posibilidades de proyectos en común y los proyectos en común terminaron como demoliendo a los proyectos por separado. Después las chicas se fueron, ellas tienen otro colectivo que se llama "Santiago Cerros Isla"...y son muy amigas, de las más amigas de todos nosotros. Junto con MiIM2, Santiago Cerros Isla y un par más, son las organizaciones más amigas a nivel personal y a nivel contenido.

D: ¿Tiene algún perfil el público al que se dirigen?

GT: Si, muchas cosas que hacemos tienen un público. Nosotros venimos con una serie de proyectos principales para nosotros. Éste es el quinto, el primero fue uno que no sucedió que era la ocupación de un sitio erizado de la Municipalidad de Providencia, eso iba a tener un público que eran los vecinos del sitio en el centro de Providencia, pero no sucedió. El siguiente tuvo que ver con MiIM2, con ocupar temporalmente un espacio en MiIM2 con un proyecto de cierre que se llamaba "La ocupación" y que fue el proyecto más grande que hicimos en ese periodo, y ahí era más o menos el público de Mil metros. Un público interesado por la cultura, un poco cool, bastante taquilla, esa palabra que se usa acá mucho, también bastante de plata, con mucho poder adquisitivo...Barrio Italia en verdad...y a pesar de que nosotros le introducimos ciertos contenidos un poco más de gente que venía de movimientos sociales o cooperativas de trabajadores...nada, seguíamos estando en Bilbao y Avenida Italia, y seguíamos trabajando en ese lugar y construyendo un discurso que tenía sentido en cierto ecosistema cultural...aparte como se le dice desde la gestión cultural, "público", hay muchas formas de llamarlo, son todos incómodos...pero básicamente eran las personas con la que nos sentábamos a conversar...nosotros los proyectos que hacemos se basan en conversar con la gente que vaya, y sentimos que la conversación estaba sesgada y limitada y había que abrirlo, había que diversificar más. En una ciudad que aparte tiene una segregación social asociada a la segregación territorial, que es de las más marcadas que yo conocí en mi vida y duele mucho, y sentimos que en verdad estábamos corriendo

el peligro de estar trabajando en pos de esa segregación más que en contra de esa segregación. A pesar que queríamos hacer lo contrario, frente a esas dudas, a esas inquietudes y esas incertidumbres fue que “ya, desplazémonos de este lugar, claramente éste no es el lugar para estar en relación a nuestras inquietudes” y ahí nos fuimos a Juegos Diana, a San Diego. Nos encontramos un contexto distinto y mucho más rico y ahí hicimos mucho trabajo territorial. Fue muy linda esa experiencia. Acabamos de salir de ahí y fue muy enriquecedor para nosotros, fue vincularnos con un territorio que tenía una historia desquiciada, una vida actual desquiciada, no una comunidad, miles de comunidades mezcladas, miles de personas que no eran comunidades también, el trabajo de meterse en eso, intentar ser parte también. Porque no es ser alguien que los mira, sino ser parte, porque íbamos a ser parte, íbamos a estar ahí. Los talleres iban a estar varios años ahí y al final no termina sucediendo eso, hay conflictos sobre todo políticos con la gestión de Diana y entonces también ahí toca irse y ahí caemos acá, pero en el medio de la mudanza estuvimos un mes y medio en GAM y aparte que era justo a mitad de camino. Teníamos el camión lleno de cosas y no sabíamos a donde llevarlo. Mientras tanto nuestra oficina estaba en GAM y teníamos este proyecto “Comedor” abierto ahí.

Lo de “Comedor” creemos que es donde mejor pueden funcionar ahora. En GAM también fue conocer una comunidad muy distinta. GAM mueve un público y en ese sentido siempre somos prisioneros del público del lugar al que vamos y es que nuestro trabajo no genera fanatismos y niveles de atracción tales como para que gente venga por nosotros. Los ñoquis en Diana...pero que en realidad no sé. En GAM nos movimos para el público de GAM y ahí se corrió un poco la barda y fue interesante, porque había un discurso asociado a cierta historia y cierta memoria de ese edificio y que movilizo e inquieto a un público con el que nos interesa mucho hablar.

D: Algo que me llama la atención y que he encontrado que comparten muchas experiencias es la relación entre el público y los participantes. En muchos grupos en el fondo el público es el mismo participante, o sea, ustedes mismos son su público y de ahí en adelante se va acercando gente... ¿Ustedes hacen cosas para ustedes?

GT: Totalmente de acuerdo, o sea en verdad en quien pensamos primero cuando hacemos algo es en nosotros, porque yo en ese sentido creo profundamente que a pesar de las enormes diferencias que el mundo ha construido entre las personas en verdad somos mucho más parecidos de lo que creemos y si hago algo que a mí me conmueve, que a mí me interesa, que a mí me gusta, si hago para mí, eso mismo lo estoy haciendo para muchos más. No digo que para todos, porque eso sí sería muy hipócrita, pero sí para muchos. Y que cada uno después verá en qué forma se vincula con esto. Básicamente cada vez que hacemos un proyecto es “che, esto está bueno, pero está bueno para vos, no es que esté bueno para el mundo, para la opinión pública... Vos llegás a esto, te gustaría esto, qué te cuestionaría”. Es que siento que si algo me cuestiona a mí, doy por sentado que le va a cuestionar a los otros. También siento que hoy con este discurso de la participación, del usuario... hoy con este problema del transporte, un personaje muy interesante del mundo del arte decía “no somos usuarios, somos ciudadanos”...

D: Cuando ustedes partieron, ¿tenían alguna inspiración? ¿Es algo que nació “adentro” o se han inspirado en otro grupo o teoría?

GT: No, ha sido muy de afuera, es loco. Fue como una mezcla de adentro, de las ganas de trabajar juntos y hacer cosas que nos gustaran mucho y que nos conmovieran y nos interesaran más profundamente, que cada uno pudiera traer lo que más le gustaba del mundo y que eso pudiera ser parte de este proyecto y justo para un concurso hicimos todas las maquetas de todos nuestros referentes. Entonces estaban Archigram, Hejduk, Constant, New Babylon. Después cierto discurso alrededor del problema de las ruinas, Ledoux y Boullée con sus utopías francesas, iluministas así de fines del siglo XIX, XVIII. Por ahí como del mundo más artístico, muy arquitectónico, por ahí están nuestros referentes. Koolhaas ha aparecido mucho en términos discursivos, por cierta capacidad de volver positivo lo que la gente cree que es negativo, cierta posibilidad de mirar las cosas y no juzgarlas, sino usarlas, tratar de entenderlas y Koolhaas en ese sentido es notable. Hace poco hicimos un workshop basado casi en un libro de Koolhaas del año

78 y es "Delirious New York" y que yo siento futurista y que está planteando cosas que todavía no suceden en nuestra disciplina y en nuestras ciudades... ¡y es del año 78! y todavía lo encuentro que está promoviendo una forma de ver el mundo que nos gusta, nos atrae, nos interesa pero que todavía no la podemos hacer natural. Después en términos conceptuales, críticos, políticos, hay cierto trabajo más teórico de una serie de personajes...yo voy a nombrar un trio que seguro si a cada uno de los chicos le tocara hablar diría otras cosas...pero para mí el trio Bruno Latour, Reinaldo Laddaga, que es el menos conocido, es un crítico argentino que trabaja en Londres hace muchos años y Richard Sennett desde su materialismo histórico. Son personas que para mí guían mi producción a niveles profundos, y sobre todo Laddaga tiene un interés por un cierto tipo de arte, esa cosa medio de niño...de qué cosas te gustaría hacer...yo leo los libros de Laddaga y digo "a mí me gustaría hacer esas cosas, quiero hacer eso, y no es que lo quiero ese día, lo quiero profundamente todos los días". Si tenemos que hacer un proyecto, yo tomo un libro de Laddaga y digo "hay que hacer uno de estos, o que tenga que ver con éste y éste". Justo ahora terminamos de armar un proyecto que se presenta el lunes y el Nacho Rivas estaba justo leyendo un libro que se llama "Estética de la Emergencia" que para mí es la Biblia, en esta etapa por lo menos. Yo siento que Laddaga es como que me dice lo que tengo que hacer, ¡gracias!, en un solo libro me dice todos los días lo que tengo que hacer (risas).

D: Ahora te quiero preguntar por conceptos que quiero saber cómo los ven ustedes. La estética, la creatividad y lo público. Específicamente, sobre la creatividad hay un cuestionamiento sobre a qué se refiere una ciudad creativa y porque estoy hablando de una ciudadanía creativa...

GT: Ya, perfecto, hablemos primero de eso, me interesa más, y después vamos a la estética que es un tema fundamental...sobre la creatividad, es una palabra que está de moda, que da susto...

D: ...y que da para todo.

GT: ...innovación, creatividad y emprendimiento. Por favor no me las menciones, no quiero ser parte de nada de todo eso, por lo cual volquémoslas hacia donde sí. Voy a empezar por unos amigos nuestros, el Daniel Tirado, Macarena Pola y la Claudia González Godoy, no son arquitectos, no tienen nada que ver con la arquitectura. La Macarena Pola ella es directora del Makerspace, la Clau trabajó mucho en el Maker, ella es artista más del mundo del sonido, y Daniel Tirado es hacker. Ellos se vinculan mucho en esto del "do it yourself, hazlo tú mismo"...y que también cada vez que aparecen las etiquetas ellas las tiran para el costado...la Maca como que igual histeriquea con las etiquetas, porque es más empresaria también. El más político es el Tirado, el que es hacker que no participa del Maker...los 3 trabajan juntos en un solo proyecto que se llama...que tiene que ver con activismo político por internet, a través de edición de software, de software libre...se llama "Hackería", es muy lindo, y se alinea mucho más con lo que hace el Daniel, pero son 3 personas muy distintas, que tienen un punto en común no más, son notables desde lugares muy distintos y hablan mucho de algo que a nosotros nos interesa...hablan en su acción sobre todo...que tiene que ver con que uno no es ni original, ni innovador. Uno hace cosas. Y si te preocupa ser innovador o ser original, puta cagaste...te vendiste, ni siquiera te vendiste, te compraron y ni te diste cuenta. Te metiste a una carrera y vas a tener que poner una polera de color, un gorra y vas a tener que poner manos de color en una pared. Vas a ser Fundación Mi parque, Ciudad Emergente, no sé, qué lata, que lata, armar un partido político, mucho Post-it y pizarra blanca, ideas, creativos y lugares de trabajo con pingpong y muchos cereales.

Nos perturba mucho eso, porque creemos que esta disputa ya no es ni territorial ni es comunitaria, es lingüística, quien mierda sea que esté detrás, supongamos que es el neoliberalismo, nos están cercando lingüísticamente, discursivamente. Como nosotros somos los débiles en esta disputa de poder, y esto lo hablamos mucho con la Maca, la Clau y el Daniel y con los chicos, tenemos que ir cediendo...por ahora estamos cediendo territorio, territorio que lo ponemos en valor...la innovación, la creatividad...hoy son un asco esas palabras, pero hace 5 años no lo eran. Eran palabras nuevas para el mundo y estamos trabajando para poner en valor esas palabras, porque creemos profundamente en los valores éticos, políticos y sociales que esas palabras tienen. Después vienen y las escriben en colores, en gigante en una fachada luminosa y te las roban y

entonces se quedan con la palabra y es una disputa territorial, pero lingüística en este caso. En un tiempo más las vamos a perder todas...esto, ocupar un galpón...que injusto, ocupar un galpón es taquilla hace años y el neoliberalismo ha sabido qué hacer con eso, no sé, la estética de lo rudo, de lo constructivo, del maestro, todo es absorbido. Y en verdad para nosotros la creatividad, o nuestras formas de producir ideas...incluso yo no sé si producimos tantas ideas en verdad. Producimos preguntas, nos cuestionamos cosas y producimos muchas instancias de conversación. Lo que más hacemos es conversar. De a dos como ahora, o de a cuarenta como en otras ocasiones, conversar para producir una entrevista o producir un proyecto, pero siempre está todo basado en la conversación. Y producimos desde ahí y las ideas salen de acá, de esta conversación o de otra, y ojala haya cerveza, confiamos mucho en eso, y ojala haya comida, ojala haya algo más y que sea lo menos dirigidas posible. No es "hoy nos vamos a juntar para lograr el resultado de este proyecto". No, vamos a comer y el resultado va a salir en el postre. Sentimos que hay mucha gente que tiene esa idea de creatividad, esa idea de conversar, es una generación nueva. Hoy Chile es un país a nivel cultural de altísimo nivel de exigencia en el mejor de los sentidos, y no podés hacer una cosa mala y aparte tenés que hacerte cargo de todo y tiene implicancias públicas, políticas, comunitarias, territoriales, sociales, culturales, económicas. Entonces los proyectos hoy son súper complejos de hacer y la creatividad está en cómo vincular todas esas cosas, como organizarlas de alguna manera por un rato. Nuestros proyectos duran un rato, porque no nos animamos a sostenerlo en el tiempo, porque no confiamos tanto en ellos y porque ahí se puede hacer que suceda cierta cosa, puede ser que genere ciertas conversaciones, encuentros, inquietudes, cuestionamientos, conflictos, peleas...nos gustan mucho las peleas, nos gustan muchos los conflictos realmente, creo que es una forma de producción social fundamental, el conflicto y la pelea, no para todo el día porque es muy cansadora, pero si creemos que tenemos un mundo injusto no lo vamos a solucionar sin conflictos y peleas...esto no quiere decir "salgamos con armas a disparar"...hay que ir a disputar y que haya un conflicto no quiere decir que lo que hiciste está mal, al contrario, lo que hiciste está intentando cambiar algo, puede ser para bien o para mal. Para mí la creatividad está ahí, en cómo organizar esas cosas. También en los sistemas de representación. Como arquitectos, el problema de cómo representar las cosas, el mundo, cuál es tu forma de ver el mundo, cómo la podés representar, cómo te la contás a vos mismo, cómo lo organizás y por lo tanto cómo proponés reorganizar, cómo se lo podes mostrar a alguien. Y es que el mundo lo veo así, este lugar que está acá lo veo así y cómo podríamos hacer que esté mejor, cómo vincular a otro, otra persona, grupo y entonces es en realidad es muy natural, está en el aire, quién no es creativo, que estupidez. Tú lo decías al principio antes de grabar, "ciudades creativas y ciudades no creativas". En verdad ya vimos un mundo donde tanto los objetos como las personas, sean animados o sean no animados, tienen comportamientos vivos. El fin de semana estuve en Valpo y fuimos a ver a Bruno Latour y decía "hay que hacer el parlamento de las cosas, hay que poner a las cosas hablar para que cuenten la historia del mundo". En verdad esta botella tiene una historia que contar, hay que prestarle atención. Esta botella te cuenta la historia del mundo. Entonces tiene que ver con eso de dar una oportunidad que tanto las personas como las cosas hablen. Faltan ecosistemas para la creatividad. Y esto de las clases creativas o las industrias creativas hay que tener mucho cuidado, es un arma de doble filo, viene con trampa detrás, porque lo que está haciendo es decir que el resto que no son creativos. Nosotros trabajamos mucho con niños y por qué los niños son creativos y las personas ya no, y hay miles de teorías de esto. Si de algo se trata el sistema educativo es de encapsular y acabar con la creatividad...mentira, igual las personas sobreviven a todo el sistema educativo, a todo el sistema político electoral, a todos los medios de comunicación, siempre sostienen altísimos niveles de creatividad, pero hay que hacerles sentir que vale la pena su creatividad.

D: Estoy muy de acuerdo. Incluso en el trabajo de investigación teórica que he hecho me he encontrado con autores como Guattari. Ya en el 92, que luego lo recoge "Micropolíticas del deseo", habla de apropiarse de la creatividad para poder salir. Es lo mismo que dicen Hardt y Negri en el 2002 y lo repitieron después en sus otros libros. Se lo he leído a unas cinco personas y todos tienen la creatividad entre medio y no están hablando de la clase creativa. Están hablando de la creatividad para salir del momento en el que todo está adentro, es la reapropiación de la creatividad. Hay una cita de Guattari que la he tomado de "bandera" en esta investigación, "cómo generar nuevos agenciamientos que al mismo tiempo trabajen en lo cotidiano y logren hacer

transformaciones en las grandes estructuras” y lo que trato de decir sobre la responsabilidad de la gestión cultural es eso. Me gustaría que cuando alguien lea esto lo entienda así.

GT: Sí, es vincular esto chiquitito con esto gigante. Es que en verdad eso viene con una cola, en el buen sentido, que no hay ningún cambio grande que no sea la acumulación de cambios chiquititos. Pongámosle el nombre que quieras, Revolución Industrial, Revolución Francesa, revolución de medio de comunicación, o de niveles de conectividad, o de cambios sociales, etc. En verdad, todo bien con lograr discursos políticos y a mí me emocionan las historias de los grandes personajes del mundo, pero ellos no están cambiando el mundo, el mundo lo están cambiando las 80 mil personas que están en la plaza, que en verdad eran 80 mil en la plaza y 20 millones en sus casas. Todo es este cambio de paradigma político respecto a las formas de producción que hay hoy, tanto de información como material. Hoy las cosas se producen de otra manera, el mundo productivo de las industrias es colosal, pero este movimiento de gente haciendo cosas con sus manos en sus casas, esta cosa medio heredada gringa, en el mejor de los sentidos, porque lo mejor de los gringos siempre ha sido su “garage”. Es que la política a nivel más social y revolucionario que ha producido Estados Unidos y eso pronto lo van a enarbolar políticamente pero filo, siempre llegan tarde. Los discursos políticos se construyen porque las cosas ya cambiaron.

D: ...es que como que la gente tiene una vida más dinámica que la de las instituciones...

GT: Ni hablar. En enero tuvimos la oportunidad de conversar vía internet con Martí Perán desde España y justo era una entrevista que se le hizo para un periódico que estábamos haciendo en esa época y el tema del día de ese periódico era la institucionalidad. Martí Perán fue muy lindo, porque hizo una descripción muy simple, me hizo acordar como de Jane Jacobs describiendo tres cosas que vos podés ver en la vereda, ahí está la política más sofisticada del mundo, ahí puedes entender todo, todas las estructuras del mundo, de poderes y organizaciones y Martí decía algo como “la institucionalidad, por definición, de lo que se trata es que cuando un grupo de personas encuentren una forma de comportamiento colectivo, que funciona, la institución lo que hace es institucionalizar esa forma de comportamiento, de eso se trata”. Las instituciones organizan la vida colectiva. Cuando los comportamientos sociales van sucediendo, los que considera positivos la institución los institucionaliza: el pago de impuestos, el caminar por la vereda y parar frente al semáforo, el ir al museo, lo que quieras, la representatividad política, las elecciones. Qué pasa, cuando el mundo empieza a cambiar más rápido, cuando la efervescencia social y los niveles de comunicación son mucho más altos, la institución se encuentra con una cosa muy rara, se encuentra intentando sostener formas de colectividad que ya son antiguas. En Egipto una institución podía durar dos mil años, no sé si será verdad que Egipto cambiaba muy lento. Hoy una institución que no se actualiza cada dos semanas es decadente, conservadora, está retrasada, es antilibertaria. No sé, se da con la Municipalidad de Providencia, que hoy debe ser de las instituciones públicas que más se actualiza. Cometieron un error, prohibieron el alcohol en cierto horario y lo actualizaron a las tres semanas y se va a volver modificar. Renovó su estructura legal, modificó artículos del código de convivencia en tres semanas. Un museo, el Estado nacional, ministerio, la familia como institución, cada cuánto se renueva. Entonces la institucionalidad finalmente...justo ayer con Fernando Portal, él tiene una inteligencia superior y dijo “si hay algo en común entre el ADN de Mil metros y Toma, son tres cosas, más allá de las otras dos, una era nos interesa el problema de las instituciones”. El proyecto que hicimos juntos que se llamaba “La Ocupación” trataba sobre eso, construir una serie de instituciones de manera colectiva para cuestionar el problema de la comunidad y el territorio, y entonces el programa de las instituciones es fundamental porque organiza la vida colectiva, las instituciones son necesarias pero la definición que hay hoy de institución está mal, hay que reformularla.

D: Hay otro punto que me interesa acá y es la metodología. Una cosa es de donde surgen las ideas y otra es cómo poner una reflexión en acción, siento que eso es una metodología y una manera de hacer política ¿Qué acciones o que actividades han definido ustedes como metodologías para Grupo Toma?

GT: No es muy metodológico nuestro trabajo en verdad. Es cero metodológico, corriendo en el tiempo de ahora hacia atrás, venimos de cerrar o por lo menos de poner en el freezer este proyecto de “Comedor” en el GAM, que era una acción muy específica, muy simple. Tenía que ver con volver a abrir un programa que había sucedido. Ese edificio había tenido un programa en su origen que fue eliminado por un cambio de locatarios. El mismo edificio tenía unos dueños y después tuvo otros y los siguientes dueños dijeron “este programa ya no” y nosotros dijimos “probemos qué pasa si ponemos otra vez ese programa, ese programa que fue el corazón del origen de este edificio”, y de este edificio con su vínculo territorial, barrial y urbano. Porque es un edificio de escala urbana. Y todo lo demás era operativo a eso, estaba todo pensado en sí mismo, el menú, el equipamiento, los horarios, etc., pero era una pregunta muy simple “qué pasa si en este lugar uno pone el programa que le dio origen a este edificio. Que le dio origen político a este edificio, que le dio origen comunitario, social, que es por lo que todos queremos al GAM”. Incluso al GAM le perdonamos muchas cosas que no se le deberían perdonar como que tenga un Puma. Y se lo perdonamos todavía es porque ese edificio en su momento fue pensado como un lugar de encuentro social, transversal. Ahí era donde ya no importaba si vivías arriba o abajo, si ibas a un lado o el otro, o si tu polera era roja o era verde. Entonces, ese problema está hoy vigente a un nivel aún más alto que en ese momento. A pesar de que en ese momento había un muro que dividía el mundo, hoy es más grande. El muro no está construido, no está a la vista, pero está y entonces nos parecía pertinente recurrir solamente a algo que ese edificio ya había hecho y volver a hacerlo. De otra manera obviamente, en otro contexto, y esa fue la idea de armar estos comedores en GAM y de visibilizar de manera muy tenue, muy suave algo de esa historia. Tampoco ponérsela delante de la cara a alguien. Es que estaba en las bandejas, si vos ponías tu plato y no prestabas atención ni te enterabas, pero si tenías alguna duda y algo te sonaba extraño o algo te inquietaba, corrías el plato y leías la bandeja y preguntabas. Entonces la historia del principio estaba contada en 200 bandejas que nunca las podías leer todas porque estaba apiladas y pesaban. Ese fue el último proyecto que hicimos. De ahí para atrás, hicimos un proyecto que le dedicamos mucho cariño, que no ganamos. Fue un concurso, el del YAP, que tenía que ver en el Parque Araucano. Nos invitaron hacer un proyecto en el Parque Araucano, en el contexto de un concurso muy extraño, y nos lanzamos a ver qué onda y fuimos y dijimos “qué hacemos acá”, el pasto es reverde, los árboles son relindos, la gente es rerubia, los ojos son todos recelestes, están todos muy felices en este lugar, no hay nada que cuestionar. En verdad es como The Truman Show. Cuando algo se ve demasiado lindo uno igual duda. Si corrías un poco las hojas de los árboles, aparecía el backstage y en ese caso era la Villa San Luis. Era un proyecto del año 68 – 69, no, del 65 – 66, del gobierno de Frei Montalva padre y era un proyecto de una ciudad modelo, moderna, para la clase media acomodada de Santiago en la comuna más rica de Chile en ese momento, pero que ganando la UP el año 69 y empezando a gobernar en el 70 agarran este proyecto y dicen “por qué acá no le damos vivienda definitiva a todas las personas que viven en esta comuna y viven en viviendas temporales”. Sobre todo a las orillas del Mapocho y agarran toda esa infraestructura y lo transforman en un proyecto de darle vivienda definitiva a miles de personas. Era la comuna más rica del país y la que más pobladores informales tenía. Dentro de un pequeño territorio se daba el contraste más grande que este país tenía. Estaba atrás de los árboles. Qué quedaba, quedaba una manzana, un edificio en una manzana, que todavía no se podía demoler porque no estaba vendido, porque había todavía una persona que no vendía. El último departamento de lo que había sido la Villa San Luis, de este sueño que la gente pobre podía vivir a la vuelta de la gente rica y que podíamos mezclarnos, que no teníamos que separarnos según la cantidad de plata que teníamos, y nada, ese proyecto resistió la dictadura. Este proyecto resiste...la arquitectura resiste, las personas no. O sea, sacan a miles de los pobladores que se habían ubicado ahí y los mandan a la periferia más profunda. Un trabajo que la dictadura hizo demasiado bien, preocupantemente bien, y ubican a oficiales del ejército. Algunos logran aguantar y logran sobrevivir a toda la dictadura y llega la democracia, tan linda y festejada democracia de este país y en los largos 90, en el 95 en adelante, empieza un proyecto de desarrollo inmobiliario... gentrificación en el sentido más estricto, desplazamiento de personas por diferencia de poder adquisitivo. Una inmobiliaria empieza a comprar departamento por departamento, compraron 10 mil departamentos para demolerlos para hacer torres de oficinas de altísimo valor. Nueva Las Condes es el nombre del proyecto, está a una manzana de estar terminado, en enero empieza la última obra. No va a quedar ningún rastro de esa memoria histórica, urbana, territorial y comunitaria...que

uno puede tener todas las diferencias políticas que quiera, no se trata si estaba bueno o no el proyecto político de la UP, también se trata de eso, pero dejando de lado esa discusión, esta ciudad tenía un espacio que contaba una historia y ahora se están encargando de eliminarlo. La Denise, con la que trabajamos en el proyecto de GAM decía “es como las dinastías chinas, las dinastías chinas lo primero que hacen es eliminar todo rastro de la identidad anterior, que no quede nada”. Queman hasta las fundaciones de los edificios, y en este caso es lo mismo. La democracia concertacionista, con su sistema neoliberal a un nivel desquiciado ya, quemando lo que la dictadura no logró quemar si quiera, que era la memoria de un proyecto social. Entonces, nosotros hicimos ahí un trabajo de relacionar eso, esa utopía socialista...es tan triste que algo que fue real, hoy sea utópico. Suele ser al revés, los proyectos utópicos europeos, porque en ese momento las utopías estaban de moda y en Latinoamérica las utopías se concretaban, en el caso particular de la Villa San Luis era una utopía que se construía, que se ejecutaba, que sucedía...y la superponíamos con ciertas ruinas de la Villa San Luis, porque el proyecto nuestro si ganábamos se construía justo sin saber si ya habían demolido el ultimo edificio. También actuaba como un memorial medio raro y superponía eso a un cierto proyecto utópico urbano de una ciudad aérea. Una ciudad en ruinas y una ciudad aérea, una se posaba sobre la otra y como que se miraban con amor y desprecio y ese fue el anterior proyecto que hicimos. Después estuvimos rehabilitando la azotea de Diana con mucho trabajo en el barrio e intentando armar un proyecto de una ciudad aérea que quedo en una etapa muy previa, muchas conversaciones iniciadas, muchos proyectos iniciados y a nivel obras una impermeabilización, y no dieron los tiempos, no dieron los acuerdos en verdad. También ahí entran problemas políticos, de con quienes trabajás, quiénes son tus socios, quiénes son tus clientes, etc...y antes habíamos hecho un proyecto de ocupar un sitio eriazoso que tampoco sucedió. Ahí hubo varios proyectos frustrados y entre medio se hizo esto del laberinto para cuestionar cierto tema del problema de circular por la ciudad y eso se hizo frente a la Estación Mapocho, en un lugar en donde una continuidad de parques de Santiago que vienen bordeando el Río Mapocho de la vereda norte, el Parque de Los Reyes para un lado, el Forestal, Balmaceda, que se debieron juntar en este edificio patrimonio notable, público, que es la Estación Mapocho. Pero en el medio del Transantiago y ciertas decisiones vehiculares e ingeniería del transporte, suspenden toda continuidad, tanto de verde como peatonal, y hacen prevalecer el flujo vehicular. Ahí nuestro proyecto iba instalarse en la vereda más ridícula de toda esta serie de modificaciones ingenieriles que habían generado. Era un especie de lengüeta con forma de espermatozoide estirado y ahí poníamos, en la vereda donde nadie podía acceder, un laberinto y era un poco para hueviar, porque si se habían tomado esas decisiones...

D: ...ahí está la pregunta del público, o sea no tenía un público...

GT: Exacto, no tenía público, pero a la gente iba y le encantaba. Cruzaba seis semáforos extra para llegar y estaba hecha de estos paneles rojos llamativos, de esta estética muy de la obra pública, de la ocupación publica temporal, como obra de metro y vallas verdes o rojas y usando un poco esa estética, desde la construcción publica temporal...eso duraba tres días, fue muy humilde el aporte y creo que también esto que estoy contando no funcionaba, nadie cuestionaba nada, solo “ay que chori”. Pero bueno, las cosas funcionan en esos niveles, capas muy más lejanas. Una cosa es lo que uno cree y lo que uno piensa y otra cosa es lo que pasa.

D: Me quedan dos preguntas, es el tema de la forma de trabajo. Ya lo hemos tocado por los lados, es el tema de la autonomía y la autogestión.

GT: Bueno voy a empezar por el más evidente y después podemos caer a otros. Eso que hablábamos de Puma en GAM. El último fin de semana de ese proyecto que duró 5 semanas, llamamos a la gente del MilM2, o sea unos días antes, para proponerles instalar un proyecto que ellos tienen que se llama “Proyecto pregunta”, que trata de visibilizar a gran escala preguntas que la gente hace en relación a algo y visibiliza preguntas y hoy con los medios, con tu teléfono que es un medio de comunicación...

FIN DE LA ENTREVISTA CON GRUPO TOMA

5. Entrevista a Ludotopía

Entrevistado: Felipe Arenas, arquitecto. Fundador de Ludotopía

Fecha: 8 de noviembre de 2014

Lugar: Skype

Diana: Me gustaría que primero me cuentes un poco de dónde nació la idea de realizar Ludotopía... ¿Ludotopía o Ludotopía?

Ludotopía: Jajaja bueno en realidad siempre esa es la duda, pero Ludotopía está bien. La verdad que el inicio es bien ingenuo, el carácter político aparece más en el proceso. Parte en 2011 con un amigo que se llama Pedro Brunetti, los dos estábamos estudiando arquitectura y quisimos ver algún cruce entre el campo de la arquitectura y el juego, y ver qué podíamos hacer, qué había en ese campo, qué se podía hacer en el espacio público...bueno en realidad ni siquiera en el espacio público en ese momento, pero después nos encontramos con el espacio público como plataforma para desarrollar ese tema, el espacio de cruce entre donde podría haber flexibilidad de uso y por lo tanto juego, y al mismo tiempo, al estar en la ciudad siempre vamos a tener que referirnos a la arquitectura, ese es el inicio. Una vez que empezamos a avanzar y a fijarnos en cómo es el espacio público y a desarrollar objetivos y proyectos pequeños y un poco de mayor escala también, nos damos cuenta que hay un rollo con la apropiación del espacio público, que el juego al ser la actividad menos funcional que puedes hacer en el espacio público, al mismo tiempo te abre muchas posibilidades de usos que no podrías prever de antemano, porque los límites del espacio público pasan a ser otra cosa, ya dejan de ser límites y pasan a ser soportes...algo interesante pasa en esto, ya que el espacio del juego tiene un espacio – tiempo propio, entonces también incentiva a la imaginación de la gente, uno podría pensar que a largo plazo todo esto de jugar en la ciudad podría ayudar a imaginar nuevas cosas o nuevos usos o nuevas formas de la ciudad.

D: Y se plantearon así con ciertos objetivos o ha sido una cosa así como instintiva, que ha pasado, se ha ido desarrollando sola, ¿se plantearon algo desde el principio?

L: Mira, a ver, nosotros partimos con una idea bien vaga, después nos metimos a un taller que era de Gestión de proyectos culturales que fue en Balmaceda Arte Joven acá en Valparaíso y ahí conocimos a Consuelo Banda, que fue como la tercera del grupo y ahí la cosa empieza agarrar un fundamento más teórico y unas cuantas directrices, porque también el taller nos ayudó a eso, a setear un poco los objetivos de qué era lo que podíamos percibir, pero en realidad todo ha sido siempre sobre la marcha, siempre es un proyecto que se está construyendo y cambiando constantemente. ¿Tú me decías si había algunos como matices políticos, económicos o artísticos?

D: Sí, o sea si existe algo de eso o si hay alguna motivación. ¿Por qué pensaron ustedes en el juego?, porque ahora te entiendo un poco qué me dices que era la posibilidad de pensar alguna otra cosa...que pueden ser distintas las cosas.

L: Claro, mira lo artístico...nosotros no nos metemos derechamente en el campo del arte, si obviamente hacemos uso de algunos elementos de esa disciplina, pero siempre nos situamos en ese terreno como fronterizo entre disciplinas, entre urbanismo, entre el arte, la arquitectura, los nuevos medios, no sé...y el tema económico es como un tema que también justo ahora nos estamos enfrentando a eso. Cómo podemos hacer que Ludotopía sea algo que se sustenta y que al mismo tiempo siga manteniendo el enfoque de llevar buenas experiencias a la ciudadanía.

D: ¿cuánto tiempo llevan ustedes?

L: A ver cómo te decía desde fines del 2011, ahora, 2011 – 2012 fue más que nada todo este rollo teórico de conversar y tirar ideas, investigar y ya 2013 empezamos hacer acciones.

D: Ustedes ¿se dedican solo a esto o hacen otras cosas?

L: Hay de todo, mira el equipo ahora está cambiando justamente en este proceso, pero a la fecha somos 7, creció bastante, hay diseñadores, hay una chica que teórica del arte, hay varios arquitectos y un psicólogo...y, a ver, la mayoría de los del equipo tienen otros trabajos, excepto yo (risas). Postulé a unos fondos de CONICYT y los gané, donde...a ver, es que me faltó decirte una parte. Como estábamos con este rollo de lanzar Ludotopía con Pedro, aprovechamos de titularnos con ejercicios de juegos y arquitectura. Entonces yo me titulo haciendo todos los ejercicios de intervenciones urbanas en el 2013 y Pedro se titula haciendo problemas teóricos, que selecciona aspectos del juego para meterlos en otras disciplinas para optimizar procesos, entonces...qué es lo que pasa con eso, que aparece la opción de postular a un fondo de FONDEF, de CONICYT, que se llama VIU, "Valorización de la Investigación en la Universidad" y esto lo que me permitía en el fondo era agarrar ciertos aspectos de lo que se trabajó en mi memoria de título para llevarlo o transformarlo a un posible modelo de mercado, ya como una empresa digamos.

D: Ok, entonces me decías que son 7 personas, ¿y cada uno tiene un papel especial en Ludotopía, o en cada acción se definen nuevos papeles, o cómo funciona?

L: La verdad que todo eso está en proceso de cambiar porque estamos definiendo los ejes principales. En algún momento definimos varios ejes de acción, pero creo que vamos a tener que simplificarlos un poco y dentro de ellos está el juego, y como te decía...procesos...me cuesta un poco explicarlo, pero te lo puedo ejemplificar con un concepto que se llama "gamificación", que consiste en agarrar elementos de los juegos y meterlos en contextos que no lo son. Sirve un poco para cambiar prácticas, no sé, invitar a la ciudadanía hacer otro tipo de cosas. Obviamente este tipo de prácticas pueden ser muy positivas o muy perversas, depende de quién las lleve a cabo. Y por otro lado, la segunda línea va a seguir siendo esta de trabajar con el espacio público, ya sea con ejercicios análogos o ejercicios que utilizan tecnología ya más avanzada. Y los roles la verdad que están cambiando, lo único que te puedo decir es que yo me mantengo como director.

D: ¿La postulación a CONICYT la hicieron luego de graduarse?, ¿la hicieron ustedes o a través de un profesor de la universidad así?

L: Claro, yo lo postulé con una profesora que se llama Marcela Soto, que es una profesora del Departamento de Arquitectura de la Santa María, que se especializa en urbanismo.

D: Ok. ¿Ustedes a quién dirigen esas actividades?, ¿cuál es el tipo de público que tienen? y ¿cómo se conectan con él?

L: La verdad que el público es variado, hay veces que tenemos juegos que están enfocados solo a niños, otras veces que están enfocados a comunidades específicas como a cerros de Valparaíso, otras veces que están en el plan, en el centro de Valparaíso y son para cualquiera en realidad.

D: ¿Eso quién lo define?, ¿esto que tú quieres hacer como una empresa es que alguien te contrate para hacer este tipo de iniciativas?

L: Claro, pero eso es a futuro en realidad. En este momento estamos levantando todo eso y siempre va haber varias "betas" de Ludotopía que son sin fines de lucro como esto de 100 en 1 día, entonces en realidad siempre vamos a estar trabajando con el autoencargo en paralelo.

D: Claro, de alguna manera...si me equivoco tú me dices, pero de alguna manera quieren que esto sea como una empresa, que te contrate alguien con ciertos objetivos sería lo que sustenta esto otro que puede ser el autoencargo.

L: Claro. Mira, en realidad estamos viendo, porque lo del fondo VIU me permite armar eso. Es un fondo que te permite empezar hacer un emprendimiento y voy recién como en el tercer mes y entonces se esperaría que en agosto del próximo año la cosa esté más dirigida.

D: Ok. Y hasta este momento ¿quién te han contratado?, ¿o qué tipo de proyectos has tenido?

L: ¿Te refieres a instituciones?

D: Sí, o sea, además de 100 en 1 día, ¿hay alguien, una empresa con que ya hayas conectado?

L: Sí, a ver, trabajamos con el Museo de Historia Natural de Valparaíso, trabajamos con la Biblioteca Severín de Valparaíso, que es la biblioteca pública de acá, hemos trabajado varias veces con la misma Universidad Santa María, recientemente hicimos una prueba de un video juego urbano con la Mutual de seguros de Valparaíso...estoy seguro que hay más instituciones....

D: Si, no te preocupes es para tener una idea de qué tipo de proyectos han realizado. ¿Ellos llegan con qué tipo de problemáticas, o qué buscan ellos con ustedes, o ustedes qué les ofrecen, cuál es el atractivo o qué tipo de problemáticas son las que solucionan con el juego.

L: Ahora vamos a trabajar en el Consejo de la cultura también. Esa puede ser una de las áreas que nos interesa seguir trabajando, que sería trabajar con cultura en general, más que con arte, y trabajar con áreas públicas también, además de áreas privadas, porque en el área privada puede aparecer de todo en realidad y es que ahí el filtro es súper...no sé cómo va a ser ese filtro la verdad, estamos viendo.

D: Si, es complicado, pero eso me interesa...más adelante...Voy a seguir en el orden para no mezclar las preguntas. ¿Hay alguna persona, algún proyecto, teoría, o concepto que los haya inspirado o influido para hacer este proyecto?

L: El primer libro al que nos enfrentamos fue el "Homo Ludens" de Johan Huizinga, que no sé si lo ubicas, se publicó en 1939, allí él habla del juego como un antecesor a la cultura, como un precedente que genera la cultura, entonces presenta al ser humano...o sea, el hecho de jugar como una característica intrínseca del ser humano y ahí lo empieza a relacionar con distintas áreas de la cultura que nosotros tenemos y cómo el juego está presente en todo. Eso es uno, lo otro ya después metiéndonos en diseño, uno de los libros que más nos sirvió es uno que se llama "Rules of Play" que es de Eric Zimmerman y Katie Salen, que es un libro enfocado en teoría del diseño de juegos de distinto tipo.

D: También me mencionas esto de la "gamificación", ¿eso se lo fueron encontrando en el camino, o quién lo menciona?

L: A ver, es que como te digo el 2012 fue un año lleno de investigaciones, vimos un montón de libros y nos topamos con algunos cursos online también, que dentro de ellos había uno de gamificación que era, sino me equivoco, de la Universidad de Pensilvania y lo tomamos por Coursera...

(Se corta la llamada)

D: ¿Ahí fue donde se encontraron con este concepto?

L: Claro, ¿tú conoces el concepto?

D: No, nunca lo había escuchado.

L: Mira, a ver, por darte un ejemplo muy sencillo, has visto estos típicos sitios online donde puedes aprender inglés o francés y están diseñados casi como un juego, donde tienes puntaje, tienes medallas, tienes niveles, todas esas cosas, eso es un ejemplo de gamificación. Agarran elementos como de los sistemas típicos de videojuego y los meten en contextos que no lo son.

D: Por lo que puedo ver tienen un enfoque hacia la educación o al aprendizaje a través del juego.

L: Claro, eso es una de las formas más directas de aplicar lo que te comento, directamente a la educación.

D: Me decías que el arte era a veces un recurso, ¿cómo escogen estos dispositivos para acercarse a la gente?, ¿cómo los usan?, ¿juegan un papel importante, o no, en lo que hacen?

L: Lo que se hizo el 2013 fue trabajar con juegos de estética, primero de estética reconocible, como esto del Pacman, del Pinball, del Tetris también, más que nada para que la gente lo leyera rápidamente. Tenemos un par de juegos que tienen una estética propia también, pero el ejercicio de tomar esta estética prestada fue justamente para que fuese de fácil entendimiento de la ciudadanía y que se interesaran desde distintas edades también, porque te encontrabas con personas de 40 años con ganas de jugar y con personas de 12 con ganas de jugar también. Y bueno el tema estético la verdad que depende mucho del contexto, del contexto en el que estemos metidos, ya sea un salón haciendo un juego, un juego de cartas con unos vecinos, o una sala de clases, o una plaza grande, o un circuito de la ciudad. Todo eso afecta en cómo nos tomamos el tema, pero el hilo conductor de todo esto es que siempre tiende a tener aspectos territoriales, aunque no estemos directamente en la calle a veces, siempre hemos tenido eso bien presente.

D: A qué te refieres con eso “territorial”, porque suena interesante.

L: Por ejemplo hay un juego que hicimos en un cerro de acá que se llama “La Loma”. Era bien sencillo en realidad. El encargo ahí era tratar de hacer una dinámica de juego con los vecinos para entender qué lugares ellos encontraban valiosos y cómo cualificaban esos lugares y qué usos les daban, etc., entonces armamos un tablero bien simple con el mapa del cerro, en ese tiempo fue una foto de Google Earth solamente, no nos dimos más vueltas, y la gente empezaba a situar ciertos puntos.

D: ¿Quién les encargó esto, o nació en ustedes?

L: Diana mira te dejo un link aquí también para que me entiendas un poco más rápido lo que se trata. Eso era. Entonces la gente iba diciendo “este espacio es importante para mí por ejemplo, o este espacio es importante para la comunidad”, y el resto del grupo conversaba y tenían que llegar a un consenso, si estaban de acuerdo o no. Ahora, si la atribución que se le daba al lugar era muy personal, ahí no era necesario llegar a un consenso, pero cuando era más colectivo, ahí sí. Lo que nos permitía esto era, en vez de hacer un cuestionario, era poder hacer un juego. Eso básicamente. Esto fue encargado por un espacio que se llama “Ancora”, que es un espacio de cowork que está en Valparaíso.

D: Súper interesante. Ahora te quería preguntar cómo ven ustedes la creatividad en el trabajo que hacen. ¿Es una idea original, una metodología original?, porque es una pregunta que me surgió en medio de la investigación, que todo tiene el subtítulo de creativo.

L: Sí, de hecho nosotros también. A ver, el tema de la creatividad no lo vemos como un don, no es algo que algunos son creativos y otros no, es el acto de crear sencillamente. Entonces nosotros lo que tratamos de hacer es crear plataformas para que la gente cree más cosas junto a nosotros, eso es, porque siempre los juegos son interactivos y ahí te crean nuevos imaginarios con los participantes. Se les pregunta cómo vivieron esto, cómo ven la ciudad después de haber jugado en ella. Les cambia un poco la manera de ver la ciudad al jugar en ella, e independiente de la edad que tú tengas, sobre todo si eres mayor. Entonces el tema de la creatividad lo tomamos como algo muy serio y algo muy ligero al mismo tiempo, porque no nos casamos como que nosotros somos los creativos acá, “oye eso es una herramienta y es una herramienta que está a disposición de todos y todos deberíamos poder usarla”, eso es básicamente nuestra postura.

D: Quiero hacerte una pregunta que quizás tiene que ver con lo que hicieron en 100 en 1 día. ¿Cuál es la relación que tienen ustedes como Ludotopía, con el ejercicio ciudadano, el ejercicio de

hacer ciudadanía o la misma construcción de lo público?, o por ejemplo, en esto que hacen ustedes en este cerro con los vecinos.

L: 100 en 1 día fue un desafío enorme, eso está claro, porque tiene una escala gigante. Entonces nos metimos a eso justamente porque nos permitía tener una escala grande de incidencia en el territorio. Ahora bien, relaciones en cuanto a la metodología que nosotros trabajábamos como grupo había bastantes, entonces no fue tan difícil adaptar la metodología que venía desde Bogotá a lo que podíamos trabajar, no obstante siempre hay que darle su carácter local. De hecho, hasta la fecha seguimos evaluando el tema y seguimos dándole la vuelta a cómo arreglar la metodología para el próximo año, cómo cambiar ciertos términos a los cuales nos referimos, porque 100 en 1 día, lo que yo entiendo y porque lo que nosotros entendemos como grupo, más que un carnaval, más que un festival, es un movimiento. Entonces cuando tú te presentas como un festival, o qué sé yo, evento, se puede ver como que fuera una cosa expositiva, como una cosa artística, y no lo es tanto. Como te digo, estas cosas son plataformas que pueden hacer uso de herramientas del arte, pero no necesariamente se quedan ahí. En este caso creemos que 100 en 1 día...de partida, Valparaíso está lleno de festivales...entonces, por qué 100 en 1 día agarra una relevancia, justamente porque permite que cualquier persona se meta y permite que cualquier persona se empodere de su espacio, y ahí el término de “ciudadano activo” es lo que entra en juego, esto de “tomarme mi espacio y decir algo o transformarlo”.

(Se corta la llamada)

D: ¿...qué me decías sobre lo de “ciudadano activo”?

L: Es una meta al largo plazo y que no se consigue en un solo día, de hecho el 100 en 1 día no es un trabajo de un solo día, eso tú lo sabes bien. Entonces, cómo trabajamos y cómo modificamos el 100 en 1 día, fue en agregar el aspecto lúdico como un concepto de libre interpretación para la ciudadanía, donde lo que queríamos en el fondo era que las intervenciones fueran siempre participativas, que no hubiese intervenciones que fueran expositivas solamente y que la gente pasara y viera y le sacara una foto y listo, sino que “ya méntanse a todo, independiente de si es una plataforma de participación o es una performance, o es un juego”.

D: Aprovecho para seguir preguntándote por 100 en 1 día, ¿la iniciativa de hacerla en Valparaíso fue de ustedes?, ¿cómo lo hicieron?

L: Nosotros participamos con el Pacman en Santiago, quedamos con ganas de hacerlo acá y ver cómo podía ser acá. Así que la iniciativa parte un poco de nosotros e inmediatamente nos comunicamos con el equipo de Santiago para ver que opinaban, les contamos que queríamos hacerlo, pero con un enfoque lúdico y ahí nos pasaron a los chicos de Colombia para presentarles la idea.

D: No sé si leí mal en algún momento, pero en algún lado vi que eran varias organizaciones que habían asumido la coordinación.

L: De acá no, nace con el grupo base de Ludotopía y después se va agregando gente que se mete al equipo organizador de 100 en 1 día, pero no...o sea obviamente que hubo apoyo de organizaciones, pero en cosas prácticas: espacios, servicios específicos como hacer los videos, por ejemplo, pero nada en cuanto al lineamiento del festival, eso fue propio del equipo de 100 en 1 día más que nada.

D: ¿Y cómo te pareció, crees que hubo algún movimiento, algún tipo de concientización con lo que estaba pasando?

L: (Risas)...pasó de todo, porque como es tan grande...Hubo intervenciones increíbles, que funcionaron muy bien, que nos sorprendieron a todos y dejaron a la gente muy contenta, y hubo unas pocas que los interventores no llegaron y no se hicieron así que...como la intervención

urbana tiene un poco eso, que es muy impredecible y sobre todo si estás trabajando con gente que nunca ha hecho intervenciones. Entonces pasa que empiezan a montar a las 11, pero en realidad su intervención funcionó desde las 3. Entonces, como te decía en un principio, si esto lo ves con los ojos de evaluar un festival artístico, te vas a encontrar con problemas, pero si lo ves como un movimiento vas a entender que la cosa está en proceso y que eso es normal.

D: Ya en la convocatoria, entre la gente que quería hacer intervenciones pudiste ver si era gente que le interesara trabajar en este proceso, que como tú dices es un movimiento ciudadano de construcción de la ciudad ¿viste ese interés? ¿O la gente llegaba sin saber mucho?

L: Como te digo, llega de todo. En su mayoría sí llegó gente con interés en la propuesta, que habían leído, que conocían y sabían a lo que iban, pero también nos tocó gente que no sabía a lo que iba, o se encontró con esto porque estaban ahí y venían de un taller anterior y se quedaron, y justo pescaron el proyecto y se metieron, o también nos tocó gente que pensaba que era otra cosa, que pensaba nosotros teníamos fondos, que teníamos una tutoría y que poco menos que dábamos premios y se iban enfadados, porque están acostumbrados a otras lógicas, a otras dinámicas de proceder con sus obras.

D: Bueno, ahora volviendo un poco a Ludotopía, quería preguntarte si han definido una metodología de trabajo, ¿qué actividades son relevantes para conseguir esos objetivos que se han ido planteando?

L: La metodología de trabajo es bien flexible en realidad, siempre estamos diseñando, siempre estamos jugando mientras diseñamos, es súper importante. A veces nos ponemos súper serios y súper densos, pero tenemos que tratar de no estar siempre en esa línea porque si no, no funciona, no puedes estar haciendo un juego si estas todo el tiempo serio. Como hay gente de distintas disciplinas, más que nada, la conversación es lo básico, poder juntarnos a conversar e intercambiar visiones es lo que más ha puesto en tensión los discursos de Ludotopía como para dirigirnos a un punto en común, porque al final somos todos personas con visiones ligeramente distintas, que nos encontramos por un objetivo común, pero yo creo que las visiones personales en este caso ayudaron mucho a direccionar la visión común.

D: Además de esto de conversar, cuando tienen que salir a hacer las cosas van las siete personas, o hay unos que se encargan de hacer las iniciativas, uno que haga gestión, otro diseño...

L: Sí, hay personas que están más dedicadas al diseño gráfico siempre, otros al diseño de la dinámica del juego, hay otros que efectivamente se dedican más a gestión. Personalmente yo hago de todo dependiendo el caso, y actualmente como nos estamos tratando de meter en cosas más tecnológicas estamos trabajando con tipos que se meten en programación y cosas más raras. La última plataforma que montamos fue un videojuego urbano, como te decía, que trabajaba con una pantalla LED a la cual tú te conectabas con celulares, el smartphone era como tu "joystick" en el fondo. Hay hartas cosas ahí, que pasa un poco... reflexionar un poco qué es lo que pasa al tomarte un espacio que es propio de la publicidad y convertirlo en un objeto y un espacio de juego y la publicidad realmente se va o no se va, es bien difuso eso, porque la gente lo percibe siempre, y lo va a percibir, como un elemento publicitario, pero en otras ciudades del mundo ya han avanzado bastante en eso y queremos ver que pasa acá. Es una apuesta en realidad y con eso está...este ejercicio que te nombro está netamente relacionado a lo del fondo de CONICYT.

D: Hablando de publicidad, ¿han trabajado con publicidad o lo consideran como una opción?

L: Hasta la fecha no hemos trabajado con publicidad...o sea no lo descartamos, pero tenemos un cierto criterio...porque imagínate, te invitamos a un juego gratuito, ya sea con tus celulares, o con tu cuerpo, o con luces, que sé yo, o con cualquier cosa, pero te enfrentas a un logo gigante de una marca, es un poco...

D: ...claro está lo perverso que decías tú...

L: Claro, y aparte puede ser medio mata pasiones. Es súper delicado ese tema y tenemos que estar viendo siempre que con quien nos relacionamos tenga que ver con nuestro perfil y que no haya incongruencias en ese sentido, no nos podemos meter a trabajar con una marca que tiene un perfil totalmente distinto que quiere usar a la ciudadanía, no lo vamos hacer, pero a priori la publicidad no está descartada, pero no es nuestro motor, no es nuestro fin último.

D: Ahora, entre lo que han hecho, ¿ustedes podrían considerarse con alguna capacidad de incidencia en el contexto social?, es decir, ¿consideran que sus acciones tienen alguna capacidad de cambiar algo?

L: Confiamos en que sí, o sea las acciones que hacemos efectivamente tienen el potencial de cambiar cosas, o cambiar prácticas de las personas pero siempre a una escala muy pequeña. Hay que tener ojo con eso, que con un juego no vamos a cambiar la ciudad, o sea podemos transformarla temporalmente y podemos insertar, o ayudar o insertar, ciertas ideas en las personas, que en realidad son ideas que ellos ya tienen de antemano, son deseos que ellos ya tienen de antemano, que ellos quieren disfrutar su ciudad solo que se les ha olvidado un poco como hacerlo. Entonces no es como que nosotros estemos haciendo un proceso pedagógico necesariamente. A veces nos basamos en la pedagogía, pero es difícil medir el impacto que ha tenido Ludotopía, porque estamos recién empezando, y creo que...lo que si te puedo decir, es que ya estamos lo suficientemente arraigados a la red que existe en Valparaíso, a los espacios que existen en Valparaíso y son puras redes colaborativas y eso es súper interesante acá, que mucha gente está dispuesta a intercambiar conocimientos, intercambiar servicios, intercambiar espacios y con eso aparecen nuevas maneras de hacer proyectos y nuevas prácticas ciudadanas también.

D: Eso que dices es súper característico de Valparaíso y creo que es de las cosas positivas que se tienen que, no sé si explotar es la palabra, pero aprovechar sí encuentro que es algo muy de Valparaíso, no sé si por la escala, si es algo cultural, pero encuentro que es súper interesante eso. Justamente, la siguiente pregunta iba a eso mismo, ¿cómo se articulan entre ustedes y cómo se articulan hacia fuera?, ¿si tienen algún tipo de aliados o amenazas, incluso?

L: Amenazas... (Risas)

D: Sí, algo como lo que puedan chocar en algún minuto.

L: A ver, un peligro que puede pasar es como lo que me mencionabas, que puede aparecer una marca "equis" que quiere usar nuestro servicio para promocionar su producto, eso puede ser peligroso si es que no lo tomamos bien, porque obviamente podemos equivocarnos. Si nos equivocamos podemos perder mucho de lo que hemos transmitido a la ciudadanía hasta la fecha, pero no creo que pase, somos hartos y siempre estamos discutiendo harto estas cosas. Ahora, como amenazas directas...a ver, lo que pasa es que en Valparaíso, está está como tensión de lo institucionalizado versus lo informal, siempre está en choque y siempre está en constante vínculo al mismo tiempo. Consuelo no está acá conmigo, pero ella te podría dar una charla de cómo ha funcionado el tema de los espacio creativos, los espacios colaborativos y culturales de Valparaíso, y muchos son reaccionarios a temas políticos, muchos son reaccionarios a la manera en que se opera con la cultura en Chile, cómo se instaura el Parque cultural de Valparaíso, a cómo se instaura antes de eso esta visión de Valparaíso Patrimonio de la Humanidad y qué es lo que implica, cómo es esta imagen de ciudad y se genera una visión desde el área política, pública y después se generan un montón de visiones que vienen propiamente de la ciudadanía a responder frente a eso, a decir "oye eso no esto no es tan así" y después las políticas públicas toman hartos elementos de esos y los incorporan en sus prácticas. Entonces una amenaza desde ese punto de vista podría ser dejar de operar con autonomía, eso es un peligro.

D: Aquí te preguntaba un poco lo negativo que son las amenazas, pero también estas alianzas que pueden surgir, o esta articulación tanto interna como externa, ¿cómo funcionan?

L: Ah bueno, lo que es instituciones más privadas quizás, queremos seguir relacionándonos con universidades...a ver qué más...a propósito de 100 en 1 día nos encontramos con un chico que era publicista y que tiene una agencia de publicidad y entiende el rollo, entiende a qué va todo esto y así que seguimos trabajando con él para algunas cosas....Mira hace poco, a propósito de 100 en 1 día estuvimos trabajando en un espacio que se llama Balmaceda Arte Joven, que te lo mencioné, nos dieron oficina ahí, y esa oficina era compartida. Entonces ahí compartimos con varios proyectos que son incipientes e hicimos hartas redes y ahí probablemente van a seguir hartas asociatividades, todo esto del cowork es una cosa que está avanzando súper rápido.

D: Esto en el espacio de Balmaceda surgió como postulación o algo así, ¿no? Me contabas al principio que ustedes ganaron ese espacio, o sólo fue durante 100 en 1 día.

L: Ambos, porque uno postula un proyecto y el proyecto que postulamos fue 100 en 1 día.

D: Ok... acabando 100 en 1 día tienen que irse o pueden seguir haciendo las cosas de Ludotopía.

L: Vamos a seguir hasta diciembre, porque hay que seguir haciendo la evaluación del festival, pero el otro espacio que te mencione antes, que se llama Ancora, ahí podemos seguir trabajando porque tenemos una asociatividad desde antes, que eso también es un espacio de cowork.

D: Ahora si quiero que hablemos sobre el tema que hemos tocado ya varias veces. ¿Qué apoyos reciben, cómo se sostienen? Me dices que aún no les ha pasado que hayan tenido que rechazar algún tipo de apoyo porque atenta contra sus objetivos, ¿no les ha pasado el caso?

L: No, todavía no nos pasa. Es que nos anteponeamos a ese tipo de situaciones, sabemos que es posible que pase, que sobre todo en el mercado acá en Chile todo se absorbe rápidamente por el área privada, entonces...es como una conversación que estamos teniendo en estos momentos, "¡ya! si nos vamos a convertir en una empresa, qué es lo que eso implica", qué tipo de empresa vamos hacer, qué compromisos vamos a tener con la comunidad, cómo lo vamos a seguir transmitiendo, y son cosas que creo que son propias del estado actual y de la economía y de la diversificación de lo que se conoce como empresa, porque ya no todas las empresa tienen esta imagen del tipo con terno y corbata, ya no corre.

D: Hay un libro que de hecho estaba en internet, si no está te lo puedo compartir, que se llama "Emprendizajes en cultura" y es de Jaron Rowan, que es un tipo, no sé si lo ubicas, que trabaja con la revolución de los principios económicos en las empresas. Entonces habla de que hay iniciativas, que son quizás las que me interesan, que tienden a la subversión de los valores...que ya no se enfocan en la competencia sino la colaboración y que de alguna manera cambian los paradigmas en los que se mueve.

L: Mándamelo, no lo conozco, me interesa.

D: Creo que hay mucha gente que está en la misma onda, que encuentro súper interesante A pesar de que tú digas que no quieren cambiar la ciudad haciendo lo que hacen, yo creo que en la medida que hacen estos microproyectos o que hacen algo muy local, yo creo que son esas cosas locales las que logran un cambio más general. De hecho 100 en 1 día es ejemplo de esa visión.

L: Sí, es que al final a lo que iba con lo que te decía es que dudo mucho que Ludotopía por sí sola, logre cambiar algo a escala grande, pero con esto de las redes si es más posible hacer cosas más grandes. Pero siempre hay que pensar que esto es a mediano y largo plazo y hay que hacer las paces con eso también.

D: Ya en la última parte que quería tratar, es el tema espacial. Con lo que han hecho en Ludotopía, ¿consideran que hay un aporte a la producción del espacio público? .Ahora quizás necesite hacerte una aclaración a que me refiero con esto de la "producción", porque de alguna manera una cosa es que exista una calle, un parque, y otra cosa que alguien ocupe la calle y el espacio.

L: Te entiendo, qué tan público es el espacio público. Creemos que esa es como la meta principal realmente, porque cuando nosotros...a ver hemos hecho talleres, hemos hecho un montón de cosas, y uno de los temas recurrentes es preguntarnos entre nosotros y a los asistentes qué entendemos por espacio público y qué implica que este espacio público sea de todos y empezamos a desentrañar varios aspectos ahí de qué es lo que se permite en el espacio público y qué tan de todos es...porque al final, no sé, en el mismo 100 en 1 día, por ejemplo, hicimos el ejercicio de pedir permisos municipales para que no hubiese ningún problema. Ahora es muy distinto cuando hemos salido con las piezas gigantes del Tetris y las ponemos y punto, y no hay como una evaluación sobre cómo lo políticamente correcto, sino que se hace no más. Ahí hay hartos matices, porque el espacio público está bien reglamentado, y como te decía en un principio, una de las cosas más raras y menos funcionales que puedes hacer en el espacio público es jugar y eso ya tiene un componente político de decir “este espacio yo no lo voy a ocupar para lo obvio, sino que lo voy a ocupar para imaginarme nuevas cosas, nuevas maneras de ver y de usar este espacio”. Por eso creemos que la meta es perseguir que la gente se apropie de los espacios desde el juego, y qué es necesario para construir esa relación, un poco de paciencia como te decía, porque no es fácil implementar una metodología y crear comunidad con esto. Es algo que toma tiempo, pero es como constancia más que nada, seguir haciendo parte a la gente de cada iniciativa y decir que no somos nosotros los que estamos montando esto, sino que se montan entre todos, porque obviamente nosotros para iniciar apelamos a nuestros cercanos, a nuestros amigos, nuestros compañeros y que sé yo y de ahí la cosa va creciendo. Y de ahí obviamente aparece gente que uno no conoce y que le interesa meterse a esto, ser parte de las acciones.

D: Por último quería preguntarte cómo ha sido el tema de la replicabilidad. ¿Sus iniciativas pueden ser hechas en otro lugar? Por ejemplo, ustedes lo hicieron con Pacman en Santiago, y luego lo llevaron a Valparaíso. De cierta manera es posible, pero ¿qué es necesario para hacerlo?

L: Hay juegos que son de sitio específico, que son ahí y no se pueden hacer en ningún otro lugar, pero la mayoría de las cosas que hacemos tienden a no ser tan así, sino más bien como ser sistemas adaptables que se pueden meter en distintos espacios y un enfoque importante hoy en día es entender tipologías de espacio. Entender que a veces tu puedes tener una plaza, pero la plaza no siempre es la misma y puede tener distintas cargas simbólicas y ahí uno puede empezar a ver matices y dentro de esto que te decía de tipologías de espacio, es como básico pensar “calle en pendiente, calle grande, calle pequeña” pero desde lo básico. Desde lo estándar uno empieza a meterle más información específica y es súper importante que siempre haya información específica, no podemos montar algo si no sabemos dónde lo estamos haciendo. En ese sentido, nosotros podríamos...la idea es que podríamos, pescar cualquier cosa, cualquier juego existente o no y transformarlo lo suficiente como para que se pueda adaptar a otro lugar.

D: Ya no te tengo más preguntas, muchas gracias. Ah, me contabas que alguien le había interesado mi tesis. Cuéntame a quién le interesó.

L: A dos personas. A Consuelo la otra chica que te mencioné y a Luis, ella es teórica del arte y Luis es psicólogo, y ambos se meten mucho en temas de investigación y probablemente, además de mí, ellos van a querer leer cómo va tu investigación.

FIN DE LA ENTREVISTA CON LUDOTOPÍA