

# irrupciones

revista de gestión e historia de las artes

Número 0, noviembre 2017 - ISSN en trámite



## Prácticas artísticas en torno a la ciudad de Buenos Aires en los primeros años del siglo XXI

Mg. Ayelén Vázquez

### rESUMEN\_

El propósito central de este trabajo es contribuir al estudio y comprensión de las prácticas artísticas contemporáneas correspondientes a los primeros años del siglo XXI desarrolladas bajo un contexto de crisis política y económica durante el que se produjeron inéditas modificaciones en la dinámica urbana de la ciudad de Buenos Aires. Observamos, en este marco de emergencia, una proliferación de modalidades de conexión del arte con la esfera social; este trabajo analiza las estrategias utilizadas por las prácticas artísticas contemporáneas a partir de un caso estudio: el proyecto *Inundación!* realizado por el colectivo M777.

### pALABRAS CLAVE\_

espacio urbano - estéticas políticas.

## ***Inundación!* La ciudad no planeada**

En diciembre de 2001 la vida política argentina colapsó y se presentaron formas concretas del trastorno del ciclo democrático con escenas de miseria, marginalidad y exclusión. Estos procesos fueron acompañados por la consolidación y extensión de la protesta social. Los principales centros urbanos del país fueron desbordados a diario por manifestaciones sociales y políticas. En particular Buenos Aires sufrió una transformación violenta, se vivió un entorno de inédita inestabilidad y continua agitación. La ciudad se ubicó en el foco de las preocupaciones artísticas englobando prácticas de distinto tipo que miraron hacia la ciudad y colocaron en conexión lo artístico y lo social. Numerosos artistas volcaron su producción al desarrollo de acciones estéticas en las calles que acompañaron los movimientos de derechos humanos y los reclamos populares. Del mismo modo, podemos señalar que dentro de los circuitos tradicionales se produjeron imágenes que visibilizaron estos nuevos paisajes urbanos. El presente trabajo estudia las prácticas colectivas en el espacio urbano de la ciudad de Buenos Aires a partir del análisis del proyecto *Inundación!* realizado por el colectivo M777.

*Inundación!* fue un proyecto realizado por el grupo M777, un colectivo de arquitectura y urbanismo integrado por Mauricio Corbalán, Santiago Costa, Gustavo Diéguez, Lucas Gilardi, Daniel Goldaracena y Pío Torroja<sup>1</sup>. Se trató de un juego que simula un escenario de inundación de Buenos Aires cuyo objetivo central fue generar espacios de discusión y reflexión sobre la ciudad y sus posibilidades urbanísticas. El proyecto se inició como una red de discusión virtual que se produjo en el sitio web -www.inundacion.org.ar- creado por el grupo donde convocaron a diferentes profesionales, expertos y ciudadanos en general a debatir o imaginar posibles soluciones para la problemática de las inundaciones en la ciudad de Buenos Aires. Fueron invitados a participar del proyecto reconocidos arquitectos como Mariano Clusellas, funcionarios públicos como el Secretario de Obras y Servicios Públicos del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Abel Fatala, artistas como Gabriela Forcadell, hasta niños de un jardín de infantes. Se difundieron una gran variedad de planes o ideas sobre las inundaciones, algunas de las propuestas se caracterizaron por la libertad, lo experimental y la no rigurosidad de los proyectos.

En noviembre de 2001, *Inundación!* trascendió del plano virtual y se materializó como objeto a partir del formato de juego que funcionó como dispositivo de exposición; así fue como el tablero, elemento central de todo juego de mesa, se fundó en la representación de la ciudad de Buenos Aires a partir de un plano que recopiló información geográfica,

---

<sup>1</sup>Actualmente Pío Torroja y Mauricio Corbalán conforman el colectivo m7red que trabaja en la exploración de lo público. En los últimos años han convocado a un amplio rango de expertos y no expertos para analizar, discutir y configurar propuestas sobre situaciones político-urbanas emergentes. Por otro lado, Gustavo Diéguez y Lucas Gilardi integran el estudio A77 donde realizan proyectos a partir de la reutilización de restos industriales y el reciclaje aplicados a la vivienda experimental, a la formación de instituciones efímeras, a la activación de dinámicas sociales en el espacio público. El Centro Cultural Nómada es uno de sus proyectos, donde transformaron un viejo contenedor portuario en desuso en un módulo flexible que crea el escenario propicio para realizar actividades experimentales, talleres y cursos. Desde 2011 el centro cultural ha sido instalado en la vereda de Fundación Proa para el desarrollo del programa educativo de algunas exposiciones.

histórica, política, económica y social, entre otras cuestiones. Se estableció un mapa particular de la urbe, el cual estaba basado en la relación de la metrópoli con el agua, no sólo por la presencia del río que la bordea, sino también por el agua que -producto del desborde de los principales ríos- invadía diferentes áreas y delimitaba otras zonas de alerta. Además, se incluyeron otros datos vinculados a la dinámica del agua como la señalización de las cuencas, bañados y franjas ocupadas en las áreas costeras. Conjuntamente con estos datos que buscaban visualizar una problemática de la ciudad, se incluyeron sobre el plano distintos aspectos de la dinámica urbana: como la señalización de servicios (hospitales, prefectura, bomberos y defensa civil, lugares históricos y monumentos) e información relacionada con el contexto histórico como la ubicación de fábricas cerradas, clubes del trueque o zonas de protesta popular. Del igual modo, se incorporaron actores y datos que intervinieron directa o indirectamente sobre el fenómeno de las inundaciones y sus consecuencias: desde *brokers* y *business* hasta la basura y reservorios de agua. También contó con información diversa que, si bien no se vinculaba estrictamente con el problema, evidenció dinámicas y usos del espacio urbano como *raves*, fútbol, entre otros. Toda esta información que interviene en la dinámica urbana de la ciudad se localizó geográficamente en el mapa a partir de pequeños dibujos que simbolizaban cada dato, cuya explicación se colocó en un apéndice ubicado al margen del mapa.

Además del tablero conformado por el mapa de la ciudad *Inundación!*, bajo el formato de juego, contó con diversos elementos. Desde una serie de pequeñas piezas de madera que permitían actuar y marcar posiciones en el mapa, hasta un grupo de personajes, conformados por combinaciones de estereotipos sociales: una jueza, un inmigrante, un anarquista, un gaucho, una geisha, un indigente, un ingeniero, una operadora de PC, un policía, un político y un magnate. Asimismo, incluía un conjunto de objetivos secretos y un grupo de herramientas, unos tarjetones que brindaban a los jugadores información, ideas y ejemplos de soluciones posibles; las cuales fueron confeccionadas a partir de información recopilada en las propuestas del sitio web o en los medios masivos de difusión<sup>2</sup>.

Otro aspecto central del juego fue su carácter performático, ya que al mismo tiempo que funcionó como dispositivo de exposición en muestras de arte, también fue practicado. Se realizaron diferentes sesiones de juego; algunas de ellas bajo el contexto de exposición - como la partida realizada durante la muestra *Colectivos y Asociados*-<sup>3</sup> y otras en diversos ámbitos, como la sesión de juego desarrollada en mayo de 2003 en la que participaron más de noventa personas de la cátedra de diseño arquitectónico III y IV de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires o la efectuada en colaboración con Proyecto Venus en noviembre de 2002<sup>4</sup>. El carácter de juego establece una temporalidad original que puede tener ciertas similitudes -en su carácter de excepcionalidad- con la temporalidad de la catástrofe pero, con la gran diferencia, de que el juego podía ser interrumpido. Asimismo, en relación al vínculo arte-juego, la propuesta lúdica rompe la contemplación pasiva y genera espectadores/participantes/usuarios. En *La actualidad de lo bello* Hans-Georg Gadamer se detuvo en algunos aspectos esenciales del juego que se encuentran en el arte; como la noción de movimiento y su repetición que,

---

<sup>2</sup> Entrevista de la autora a Mauricio Corvalán, Buenos Aires, 07/08/2015.

<sup>3</sup> Realizada el 27 abril del 2002, en ella participaron artistas, arquitectos, filósofos y escritores.

<sup>4</sup> En el contexto de la exposición *Buenos Aires* en Fundación Proa se anunció la realización de una partida pero no se efectuó.

fuera de lo eficaz en el orden mundano, no tiene una meta final sino que se resuelve en el espacio mismo del juego. Por otro lado, señaló que presenta una particular inclusión de la razón donde la dinámica del juego se organiza como si tuviese fines, en una racionalidad libre de fines (Gadamer, 1977). Estos dos aspectos son centrales en *Inundación!* donde se planteó una dinámica de juego con reglas y objetivos que no excedían el espacio del juego, no pretendían desarrollar soluciones para ser implementadas sino que el interés estaba en la acción de pensar, discutir y reflexionar de modo colectivo.

Adrián Gorelik, en su artículo “Políticas de la representación urbana: el momento situacionista”, señaló una reminiscencia explícita al situacionismo en *Inundación!*, tanto en la ironía como en la idea de juego estratégico de poderes atravesado por el azar. Allí, Gorelik expuso que en los años noventa el situacionismo fue recuperado como una retórica política sobre la ciudad vinculada a la caída del optimismo urbano que dominó en los años ochenta, momento de celebración cultural y política de la ciudad bajo la recuperación de la figura del “*flânerie* benjaminiana” y la categoría del espacio público (Gorelik, 2006). En los noventa – explicó Gorelik- la ciudad continuó siendo el foco principal para la reflexión cultural y sociológica pero se abandonó una idea reconciliada de urbe por la deriva situacionista como discurso y práctica apropiada para la urbe en conflicto. En la alta cultura arquitectónica y artística se paso de la figura del *flâneur* a la deriva situacionista y se abandonó la idea del espacio público para adoptar la idea de caos como clave de interpretación del funcionamiento urbano. Si bien, Gorelik reconoció el carácter irónico del juego que busca correrse de los lugares recurrentes del arte político, fue crítico hacia el proyecto de M777 porque consideró que:

se necesita algo más para darle envergadura política a esta variante “*chic*” del situacionismo, para pensar que la reiteración mecánica de algunas de sus modalidades históricas de contestación sea más que una ocurrencia, el gesto teórico de moda para lograr, antes que una intervención crítica de la realidad urbana contemporánea, una inserción expectable en el circuito internacional del arte y la arquitectura (Gorelik, 2006).

Si bien, como señaló Gorelik, *Inundación!* surgió y se adaptó a los requerimientos y necesidades del ámbito institucional del arte -reflejado en el apoyo y financiamiento que obtuvo desde su inicio el proyecto<sup>5</sup>- consideramos este juego más que un gesto teórico de moda. Para ello, es preciso pensar este proyecto dentro de un conjunto de prácticas, acciones e intervenciones que se produjeron en Buenos Aires en los primeros años del siglo XXI y que tuvieron como objeto de estudio a la ciudad atravesada por la experiencia de lo colectivo, a partir del pensamiento cartográfico. En particular en el caso de *Inundación!* hallamos su principal intervención crítica en este carácter performático que produjo la instalación de momentos de encuentro y sociabilidad a partir del debate reflexivo.

Desde su primera instancia virtual y luego como dispositivo de juego, *Inundación!* se propuso siempre como un espacio de discusión horizontal, centrado en el intercambio de diversas miradas y puntos de vista que permitió el cruce entre expertos y no expertos, donde todos tenían un conocimiento o experiencia sobre el espacio común para contribuir.

---

<sup>5</sup> M777 contó con el apoyo de la Universidad Di Tella y el financiamiento Agulla & Baccetti, agencia de publicidad que estuvo a cargo de la campaña electoral del Presidente argentino Fernando De la Rúa.

El debate de las inundaciones estaba siempre dado por y entre técnicos, la propuesta del juego fue introducir nuevos modelos para repensar los procesos urbanos, crear espacios de sociabilidad y debates en forma pública de carácter más democrático. El formato de juego de mesa les brindó la posibilidad de volcar en un objeto gran parte de la información y experiencia adquirida en la instancia virtual. Además, a partir de las sesiones de juego se instaló en ámbitos públicos una dinámica de debate y discusión en torno a la ciudad. De alguna manera, este proyecto-juego llevó los problemas de la inundación de la mesa del urbanista a un tablero de confrontación de opiniones; creando una plataforma para debatir ideas, un ejercicio colectivo que discusión sobre el futuro urbano. Esta estrategia creó una simulación focalizada en la interacción de actores y en la construcción de discursos, más que en la simulación realista de las condiciones geoclimáticas de una inundación. No se trató de una creación colectiva, sino de fertilizar o estimular las transferencias estructurales de un campo a otro, generar conversaciones, préstamos, colaboraciones y construir entretejidos de deseos, ideas y saberes.

Buenos Aires, al igual que la mayoría de las grandes ciudades, está en un proceso de cambio y transformación que, de alguna manera, las inundaciones también lo hacen visible. En un contexto de crisis económica, política y social que atravesaba a Buenos Aires, M777 centró su atención en otro conflicto que responde a fenómenos dinámicos e inesperados pero sin duda interconectados. La inundación transforma las nociones del espacio público, las regulaciones urbanas y de tránsito, las ideas de lo interior y lo exterior. En las catástrofes naturales se mezcla todo tipo de jurisdicciones: lo social, lo político, lo científico y lo azaroso. *Inundación!* creó un escenario de dinámica urbana y política basado en una situación excepcional pero que permitió repensar condiciones y acciones límites de lo urbano e imaginar posibles estrategias de acción. No busca proyectar una infraestructura adecuada y eficiente sino introducir una mirada política y construir espacios de discusión y reflexión entre expertos, políticos y ciudadanos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS\_

Codeseira, S. (2003). Multiplicidad/ Los colectivos. *Ramona*, 33, 17-18.

Colectivo Situacionista (2002). *19 y 20. Apuntes para el nuevo protagonismo social*. Buenos Aires: De mano en mano.

Fernández Vega, J. (2005). Diálogos de las jornadas de taller. En García Navarro, S. (comp.), *El pez, la bicicleta y la máquina de escribir: un libro sobre el encuentro de espacios y grupos de arte independiente de América Latina y el Caribe* (pp. 94-96). Buenos Aires, Fundación Proa.

Gadamer, H-G. (1996). *La actualidad de lo bello*. Barcelona: Paidós.

Gorelik, A. (2006). Políticas de la representación urbana: el momento situacionista. *Punto de Vista*, XXIX, 86, 24.

Grinstein, E. (2002). *Colectivos y Asociados*. Madrid: Casa de las Américas.

Sennett, R. (2007). La ciudad abierta, *Otra parte*, 11.

**AYELEN VAZQUEZ**

Licenciada en Gestión e Historia de las Artes (USAL). Magister en Historia del Arte Argentino y Latinoamericano (UNSAM-IDAES). Profesora de Crítica de Arte (USAL). Trabajó en diversas instituciones culturales como el área educativa de Fundación Proa, RO Galería de Arte, Empatía - espacio de arte, además de colaborar en publicaciones como Pliegos de Arte y Artmotiv. Desde el 2009 realiza la coordinación y curaduría del Premio Itaú Cultural a las Artes Visuales.