

VB #05_ ELTONO_FUNÀMBULS

LE SOL TE FERA TRÉBUCHER
(salir a la calle con la mochila vacía)
Jordi Pallarès 2018

ELTONO FUNÀMBULS

La superficie del suelo que pisamos no siempre es un plano horizontal. Ni siquiera algo estable e inamovible. Cuando somos capaces de salir de nuestras rutinas diarias, de nuestro ensimismamiento, de aquello que nos desconecta de nuestro propio cuerpo, cuando tomamos conciencia de estar en un sitio... ocurren cosas. Esas pequeñas cosas que nos facilitan ver lo que hay a nuestro alrededor para coger carrerilla, autoimpulsarse y conseguir levitar aunque sea un poco. Acción. Si sentimos que el suelo nos escupe y desestabiliza, quizá sea el momento de distanciarnos de él. De despegarnos sin olvidar que existe. De buscar y explorar otras alternativas. De permitirnos saltar sin más obstáculo que la propia ceguera. De aprovechar ese desequilibrio para resituarnos. Al fin y al cabo, se trata de tomar distancia y constatar los recorridos que solemos hacer mientras movemos nuestro cuerpo en el escenario que la ciudad nos ofrece. Un paso atrás en las alturas. Una ascensión ficticia. Un recorrer la dirección de las miradas para seguir cenitalmente el rastro de nuestros itinerarios vitales como si de un videojuego se tratara. A pesar de prohibiciones, limitaciones y malos hábitos incorporados en el estar y el moverse por la ciudad, la acción de jugar sigue siendo vital en el espacio público pues obliga a un reconocimiento del mismo. Se trata de una de sus reglas de juego al igual que prestar atención, significar y registrar muchas de las cosas que ahí ocurren. La ocupación como acción política debería conllevar cierta conciencia y, sobre todo, consecuencias individuales y colectivas. Una transformación para un ente en constante construcción que, sin nosotros y nosotras, acabaría siendo un escenario para narrativas únicamente de ficción. Todo un ejercicio de creatividad para con él mismo que nos desliga de la apropiación urbana y nos convierte en usuarios proactivos. En la ciudad, todo se organiza en base a un rígido manual de instrucciones realizado unilateral y heteropatriarcalmente para regular nuestro día a día. Tal vez necesario pero, sin duda, cuestionable. Este juego es precisamente el que provoca actualizar los distintos softwares que la ciudad dispone. El skate, por ejemplo, responde inconscientemente a ello. Y «es (precisamente) por el juego, la búsqueda del placer (con todo lo que esta implica de egoísmo) que los skaters cortocircuitan el uso preestablecido de ciertos espacios»¹. Del mismo modo, los traceurs resignifican la movilidad urbana planteando recorridos alternativos que superan en sostenibilidad los diseñados por ingenieros e ingenieras técnicos municipales. Igual que doblar una esquina o esconderse y perseguirse alrededor de un pilar, se trata de retos físicos en los que desplazarse (¿sobrevolar?) de un punto a otro. Maneras

nunca iguales a medio camino entre un workout improvisado y el sorteo de obstáculos con tablas. Y es que reutilizar el espacio público responde también a la simple y básica premisa de no añadir más a lo que ya existe.

Más acción y menos producción. Quizá deberíamos replantearnos el hecho de «soltar» según qué imágenes y mensajes para no contribuir a esa liberalización del espacio público que tanto criticamos con la privatización del mismo. Como apunta el artista Santiago Morilla, ¿estamos contribuyendo a gentrificar el planeta con «mensajitos» más o menos recurrentes? ¿Qué puede aportar la intervención artística a la comunidad, al usuario digital... y al planeta?². Cuestiones varias que nos obligan a revisar los objetivos del propio medio denunciante para saber si, más allá del goce personal y la adrenalina soltada, estamos realmente aportando algo. Sabemos todo lo que supone intervenir «fuera», pero quizá llegó el momento de mirar hacia otro lado y replantearnos nuestro papel para con lo público. La creatividad visceral que subyace en lo subversivo podría reconducirse -aunque siga siendo en el fondo un acto egoísta- para poner en valor lo ya existente. Probablemente eso sea lo realmente sostenible, intentando «reconstruir los procesos de manera que puedan ser ampliamente legibles y evaluados, que puedan evolucionar con su uso y que reaccionen a los conflictos de los que forman parte»³. Los nuevos planteamientos políticos de la arquitectura, el diseño y el urbanismo tienden a la remodelación y a la versatilidad pues la sobresaturación objetual, icónica y textual es espectacular. El verdadero equilibrio del funambulismo reside, precisamente, en este punto y nos compete y compromete a todos. Más allá de lo profesional, se trata de una corresponsabilidad que deberíamos asumir desde cada una de nuestras parcelas y necesidades. Por todo ello, FUNÀMBULS se genera como un proyecto sobre el rol del público del espacio público. Un proyecto intervencionista sin otra huella que las pisadas de aquellos y de aquellas que -dentro o fuera del espacio expositivo- hemos participado. Un proyecto que ha querido involucrar la ciudad sin intentar añadirle más de lo que ya posee. Invisible para muchos y muchas, un trabajo sutil sostenido por el entusiasmo de los que han querido gozar rompiendo con su cotidianidad.

Que la línea recta sea la distancia más apropiada entre dos puntos es una simple cuestión de percepción. Plantearse esto hoy es todo un gesto de libertad para con uno mismo. No deberíamos recurrir a un dron para permitirnos ver las cosas desde otra perspectiva. Para desafiar el posible vértigo. En cualquier caso, eso dependerá de lo alto que seamos capaces

de llegar. Simples cuestiones de matemática y de física que los funambulistas aprenden rápidamente. A pesar de ello, y una vez arriba, llegan a ignorar la distancia que les separa del suelo, pasando a gozar de su cercanía respecto a lo que está más alto. Algo que también les reta a ignorar la ley de la gravedad. Un levitar que les hace sentir semidioses que coquetean con la posibilidad de volar. Un momento probablemente único para aprovechar pues «si nunca en alguna otra ocasión (el funambulista) volviera a poner los pies en la montaña-diosa, moriría, porque a los mortales no se les permite mirar más de una vez la cara de la divinidad»⁴. Un gesto casi espiritual e irreversible para conversos y conversas de lo público: lograr sobrevolar la calle, olvidando la propia mochila y pensando en la de los demás. Algo que todos y todas podemos llegar a hacer. Quizá -solo digo quizá- los artistas ahí se permitan observar la ciudad y actuar en consecuencia. Sus acciones y resultados podrían servir para abrir los ojos a ciudadanos y ciudadanas incapaces de redirigir su mirada. Un rol social y político voluntario de asumir. La población (¿los artistas no forman parte de ella?) es también susceptible de practicar el funambulismo para intentar sobrevivir física, económica y políticamente a presiones sociales y circunstanciales. Nos obsesionamos en la búsqueda de un equilibrio constante, necesariamente horizontal, pero solo en desequilibrio las cosas se mueven. Insisto, la discontinuidad es una acción con intervalos regulares que permite y genera espacios de circulación e intercambio. Un paso atrás y otro adelante que se repite como una danza. Hace casi sesenta años que Jean Genet escribió «El funambulista» como un ensayo crudo y poético sobre la propia vida. Una mirada de deseo y admiración hacia aquellos y aquellas que -con o sin red- se alían con el riesgo y las alturas para desplazarse por la ciudad como pocas personas lo han hecho. Un desequilibrio necesario y subversivo que nos obliga a conectar aquello que vemos con nosotros mismos sin dejar de caminar. Sin dejar de movernos. Todo un ejercicio de sostenibilidad e ingravidez durante un momento extraordinariamente efímero. Italo Calvino en uno de sus ensayos finiseculares comenta: «Si quisiera elegir un símbolo propicio para otear el próximo milenio optaría por este: el repentino y ágil salto del poeta filósofo que se alza sobre la pesadez del mundo, demostrando que su gravedad contiene el secreto de su ligereza»⁵.

A menudo, las instrucciones de uso de las cosas hacen que las tengamos presentes, para saber cuáles son sus límites y, quizá, llegar a cuestionar cómo se han venido utilizando hasta el momento. A su vez, «el manual de instrucciones

como objeto, implica en su génesis una incapacidad (límite) para comprender y al mismo tiempo, se convierte en una guía para alcanzar un conocimiento»⁶. Aunque inevitablemente funcionaron como reglas de juego, las consignas lúdicas de FUNÀMBULS se transmitieron para ser libremente reinterpretadas, generando conflicto y consciencia sobre qué supone intervenir el espacio público de la ciudad, de cómo lo venimos haciendo y de cómo lo podemos llegar a hacer. En cualquier caso, necesitamos sentirnos provocados de algún modo para llegar a cuestionar lo establecido y poder romper con ello si fuera necesario. Forma parte de nuestra transitoriedad. El tema está en qué instrucciones nos permitimos seguir. Jugar en la calle supone una interacción que nos obliga a escudriñar el entorno circundante mezclando significativo y significado. Vemos cosas que reciben nombres, nombramos lo que vemos, y focalizamos nuestra visión en aquello que nos resulta complejo de detectar para así retar la mirada del otro. Por insignificante y minúsculo que eso sea, acabará siendo descubierto (o no) por quienes juegan. Nos pasa algo parecido cuando pisamos baldosas en ramblas o paseos. Por mayores que seamos, seguimos jugando sin querer a andar solo por aquellas de un determinado color o dibujo. Moviéndonos a tropicónes cual piezas de ajedrez. Trazando recorridos que desafían nuestro propio paso, y obligándonos a movernos de un modo distinto al habitual mediante forzadas zancadas o pequeños saltos. Por unos momentos, cedemos a un juego las normas del cual establecemos nosotros, ignorando a aquellos que hay alrededor. Se improvisa sin más durante un tramo para luego retomar la regularidad del andar diario. Durante ese pequeño recorrido lúdico, uno se ve inmerso absurdamente en una acción que se resiste a detener. También podemos jugar a pintar, pero no cualquier cosa. Quizá trazar líneas en el suelo para establecer una demarcación o una separación que nos permita retomar algún juego o inventarnos alguno. O tal vez dibujar en la pared un rectángulo horizontal a nuestra escala, y una de nosotras salvaguardar ese espacio bidimensional con los brazos extendidos y el cuerpo algo flexionado para que no «entre» nada. Líneas todas que quizá sean útiles a otros «jugadores» ocasionales que, por problemas sobre todo de espacio, no pueden hacerlo en casa. No, no se puede. De ahí que experimentar con lo público sea un planteamiento necesariamente creativo, y que las imágenes que se generan sean el resultado de esta interacción con la ciudad. Rastros sutiles y no tan sutiles que denotan nuestra presencia, la de otros y constatan cómo «el juego es un modo de aprendizaje que, durante un período de reorientación y redefinición de des-

trezas, puede resultar más importante de lo que se antoja a primera vista»⁷. No es de extrañar, pues, que la producción de Xavier Eltono acostumbre a surgir como resultado de diferentes investigaciones y experimentaciones en y sobre el espacio público. Algunas las lleva a cabo él directamente, otras las provoca en la misma ciudadanía al sentirse interpelada por sus intervenciones. A Eltono le satisface no conocer al cien por cien el devenir de sus piezas. Las libera generosamente y se permite no controlarlas dejando que haya factores que le puedan sorprender. El azar le genera un material y unos datos que él acaba procesando. Un trabajo bajo unas consignas muy precisas en las que su cuerpo y el de los demás interactúan en el escenario que la ciudad dispone. Acciones que buscan la reacción y la mirada curiosa del espectador, visibles en el espacio expositivo como lugar de carga y descarga. Como puente que une el dentro y el fuera, y que tendrá su retorno en la calle. Todo ello como consecuencia de estar en un lugar, observarlo, pisarlo y entender sus dinámicas. Una manera de caminar bajo el riesgo de lo imprevisible. De ir más allá del muro como obstáculo visual que nos reta a ver qué hay al otro lado. Esa imposibilidad de prever por dónde pasarán los participantes, qué itinerarios trazarán, qué harán durante ese trayecto y el tiempo que invertirán en ello hace que FUNÀMBULS haya sido un proyecto dependiente en gran medida de la acción ciudadana y en cómo reaccionamos frente a aquello que nos encontramos por el camino. Sobre nuestra capacidad de improvisar y sobre el potencial del paseo como acción política aquí y ahora. Artista y comisario provocaron «hilos invisibles» para que la gente -sola o acompañada- participara y generara un material a partir de su experiencia personal en el espacio público. El proyecto fue también una reflexión consciente sobre la exhibición indoor de proyectos urbanos. Para ello, el espacio expositivo se gestionó como un lugar de construcción y de documentación. Como la meta volante de cualquier gincana. Una carrera de retos y obstáculos. Un work in progress en el que experimentar sin tener el control absoluto. Un lugar de paso y de retorno experiencial, excitante y excepcional. Un funambulismo a pie de calle pensado para aquellos y aquellas dispuestos a romper con la rigidez de su propia movilidad. Porque la calle no es una zona de tránsito sin más. La calle es el lugar relacional por excelencia.

Salir a la calle con una mochila vacía como único y ligero equipaje nos permite tener la espalda bien cubierta sin dejar de sentir los muros que nos rodean pero, sobre todo, abrir los ojos sobre las diferentes maneras de estar, observar y gozar de lo que pasa ahí afuera. Algo tan gratificante como

reconquistar la ciudad y aprovechar nuestro potencial para aprender a ver y a actuar. Tras ejercitar nuestro cuerpo, esa mochila acabará registrando de un modo u otro movimientos que podrán ser constatados en sus pliegues, roces y desconcertantes contramoldes. Signos de la documentación de una experiencia. Un ejercicio de carga-y-descarga en el que rincones de la ciudad se verán sutilmente intervenidos a distintas alturas como testimonio de nuestro paso. Lugares que vienen soportando democráticamente las marcas de aquellos y aquellas que han construido esa otra historia local. Un quitar y poner. Erosión y traslación. La memoria colectiva de años y años de polinización urbana.

Jordi Pallarès
Palma, 2018

- ¹ Zarka, Raphaël (2011). «*La conjonction interdite. Notes sur l'skateboard*». Ed. B42. Paris.
- ² Morilla, Santiago (2017). «*Arañar el mundo y hackear el mapa digital. Las firmas de los espacios híbridos*». https://issuu.com/observatoriodearteurbano/docs/mural_5
- ³ Jaque, Andrés (2017). «*Performando lo público*». Texto del catálogo «*Políticas transmateriales*» sobre el proyecto Oficina de Innovación Política. Centro Cultural Tabacalera. Madrid.
- ⁴ Rushdie, Salman (1988). «*Els versos satànics*». Ed. Columna. Barcelona.
- ⁵ Calvino, Italo (1985). «*Seis propuestas para el próximo milenio*». Ed. Siruela. Madrid.
- ⁶ Como parte de nuestro intercambio profesional habitual, se trata de una frase que el artista Ignacio Bosch me hizo llegar el pasado 10 de junio por Whatsapp.
- ⁷ Jenkins, Henry (2006). «*Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*». Citado por Felipe G. Gil en la conferencia «*La Remezcla como Educación Expandida*». 27 de mayo de 2011. TEDTalks. <https://www.youtube.com/watch?v=K8msyNpPQRM>

