



EXPERIENCIA INMERSIVA AMBIENTAL

La práctica como fuente de investigación, el espacio público como enfoque.

Por: Felipe Brait



EIA nació en agosto de 2004 como un grupo transdisciplinario de ciudadanos que refleja e interactúa con la ciudad. El nombre - Experiencia Inmersiva Ambiental - define las principales actitudes de su conciencia colectiva: la experiencia - el acto de lanzamiento a algo nuevo, las prácticas de inmersión - el hecho de estar rodeado, inmerso en el entorno urbano, la actitud en favor de una transformación positiva de la sociedad.

En EIA participan artistas visuales, arquitectos, comunicadores sociales, productores, filósofos, músicos, poetas, escritores, agentes y abogados. El método de organización es abierto, cooperativo y auto-dirigido. La historia del grupo se remite inevitablemente a Salvador, donde, en Mayo de 2004, fue organizado un evento de arte público llamado Salão de Maio por el Grupo de Interferencia Ambiental, o GIA (<http://giabahia.blogspot.com/>), a partir de esto decidimos crear un grupo para hacerlo en nuestra ciudad.

Después del bautismo en Bahía, el objetivo de EIA fue la organización y ejecución de la primera semana de inmersión urbana en São Paulo en Noviembre de 2004. Tras la receta bahiana, el colectivo recibió y realizó cerca de 50 proyectos de arte público, acogiendo 15 participantes externos. La comunicación entre los participantes ha sido principalmente a través de internet, utilizando redes, tales como <http://www.corocoletivo.org/>.

Enviamos invitaciones y recibimos por correo propuestas de intervención urbana de personas de todo Brasil para actuar juntos en la ciudad. El mapa de acción para la semana se creó a partir de los proyectos que recibimos y la percepción del grupo, en relación a los lugares de la ciudad que parecían más receptivos para ellos.

En la primera semana de inmersión ejecutamos 54 trabajos de intervención urbana durante 9 días.

Los registros se pueden ver en youtube:

<http://www.youtube.com/watch?v=Q4O81LgUJEM/>

<http://www.youtube.com/watch?v=3OZhyEKzUU/>

http://www.youtube.com/watch?v=gcS9_p970og/

Fotografía: Cortesía de EIA



Fotografía: Cortesía de EIA



En 2005 el grupo estuvo involucrado en la cuestión de la especulación inmobiliaria en la ciudad de São Paulo, sumado a la gran presión de la política hegemónica del gobierno paulista. EIA articuló el proyecto SPLAC! – Salon de Tableros Publicitarios, una iniciativa que ha anticipado la aprobación de una ley, que prohíbe el uso de esos tableros en el espacio público.

El grupo decidió utilizarse de forma independiente a la ironía de los actos de desobediencia civil, la ciudadanía del arte. Tomó nota de la urgencia de los abusos de la publicidad en el espacio público y con la participación de más de un centenar de artistas, retiró de las calles las publicidades y las intervino. Posteriormente, las ubicó todas en una plaza pública de la ciudad. Con el evento, hubo un aumento del nivel de debate y sensibilización sobre el papel y los límites de la publicidad y de la especulación inmobiliaria. EIA estableció una asociación productiva con Esqueleto Coletivo y Espaço Coringa.

La trayectoria de este proceso se puede contar en 2 etapas:

ETAPA 1-

2 MESES DE REUNIONES Y JUNTAS PARA CREAR UNA ACCIÓN EN 3 ACTOS:

-Acto 1: retirar de circulación la mayoría de los posibles signos de avisos publicitarios ilegales del espacio público, que incluyó estudio de los mecanismos publicitarios, leyes y esquemas entre la fiscalización pública y los que ponen los carteles en las calles.

-Acto 2: llamado abierto a los interesados a participar del evento y establecer un día para que los huéspedes pudieran trabajar en sus intervenciones y para que otros pudieran llevar su propio cartel intervenido directamente a la plaza.

-Acto 3: hacer un espectáculo con los resultados en la plaza, la creación de un entorno cultural de provocación. Decenas de obras se realizaron en los carteles, diversos artistas y colectivos participaron con obras de dibujo, collage, poesía, murales, instalaciones, pinturas, juegos y arquitectura precaria.

ETAPA 2-

Con la realización del espectáculo en la plaza pública, las placas se trasladaron para componer una colección de resistencia a la "Ocupación Prestes Maia". Esta ha sido la mayor Ocupación vertical en América Latina, con aproximadamente 2.000 residentes, y contó con apoyo de artistas, colectivos y otros movimientos sociales de la vivienda. El uso de medios de comunicación críticos ganó volumen en 2005, cuando se creó un campo de resistencia para hacer frente a la amenaza de la violencia de reintegración de posesión.

Las placas fueron expuestas en la calle en frente de la ocupación todos los sábados de Julio, como parte de acciones coordinadas de artistas y movimientos sociales para la vivienda. Además de los tableros, la avenida estaba llena de presentaciones de espectáculos, pirotecnia, varias conversaciones y acciones. La acción de la conciencia colectiva de los artistas causó una profunda transformación en la forma de ver la ocupación, en una importante y difícil lección de la fuerza de la resistencia cultural.

<http://splac.atspace.org/>

<http://integracaoemposse.zip.net/>



Para la Semana de Inmersión de 2005, el grupo utilizó la misma estrategia del año anterior, pero se ampliaron los lugares activos y el número de participantes. La organización del segundo festival de EIA acogió cerca de 70 proyectos, 23 participantes externos, realizó conferencias sobre los procesos de especulación y la revitalización de la ciudad en asociación con el Centro Cultural de São Paulo, por medio de la integración del grupo en la programación de la "Primera Virada Cultural". <http://eia05.zip.net/>

A partir de 2006, el grupo cambió su enfoque con respecto a las reuniones, y comenzó a trabajar en la elaboración de una cartografía del espacio público antes de la inmersión, permitiendo a los participantes conocer algo de las comunidades y sus contextos sociales específicos. Entraron en escena la búsqueda y articulación de cuestiones históricas, simbólicas, emocionales, sociales y demográficas de cada territorio. La investigación se fortaleció y permitió a EIA actuar en esos contextos junto a otras organizaciones comunitarias.

"El Bailado de los Espantapájaros." Marzo de 2006- dentro de la programación del proyecto Territorio São Paulo y de la IX Bienal de La Habana 2006 - EIA se incluyó en la dinámica de la conciencia colectiva en favor de la ocupación Prestes Maia, en contra de la expulsión de las casi 2000 personas que vivían allí.

Se realizó dentro de la ocupación Prestes Maia, junto a mujeres, niños y otros residentes la creación de espantapájaros para ser expuestos durante la Bienal de La Habana, y se bailó maracatu improvisado durante la apertura. La elección de espantapájaros fue simbólica debido a su relación con la idea de la vigilancia a que fueron sometidos por las fuerzas de la policía del estado. EIA organizó el baile de los espantapájaros y el fuego de la alegría, el evento promovía la resistencia a la decisión judicial. Una vez más la victoria: la decisión fue revisada para la supervivencia de los residentes allí.

<http://www.midiaindependente.org/pt/blue/2006/03/349660.shtml/>

<http://tuliotavares.wordpress.com/bienal-de-havana/>

<http://oreverso.blogspot.com/2006/04/pedaos-do-prestes.html/>

Tras hacer el Bailado de los Espantapájaros en la ocupación Prestes Maia, EIA se fortaleció como colectivo y comenzó la producción intensiva de un nuevo proyecto. El evento fue denominado INTERROGACIDADE y se celebró en Mayo de 2006, durante la segunda Virada Cultural, por invitación del Centro Cultural de São Paulo y la Secretaría de Cultura de la municipalidad. El evento ocurrió durante una crisis de seguridad en la ciudad debido a los ataques de las facciones criminales. El grupo invitó a los residentes de las calles cerca del centro de la ciudad, a actividades durante 16 horas y proyecciones multimedia de 20 metros en el centro de São Paulo.

<http://www.eia05.zip.net/>

http://www.mapeia.net/index.php/Interrogacidade:_Essa_rua_é_tão_minha_quanto_sua/

"¿Qué necesita Vitória para ganar?" fue la segunda experiencia de EIA como defensores de una estética y diseño conceptual de la intervención urbana, dentro del evento llamado Multiplicidade, celebrado en la ciudad de Vitória. Esta fue una campaña simbólica con el objetivo de investigar sobre lo subliminal de la campaña electoral en curso en la ciudad. La intervención tenía un coche con sonido por las calles, folletos y camisetas, o sea, todos elementos de una campaña, pero sin candidato. Dentro de una ruta de rastreo la idea era proponer a la ciudad reflexionar sobre la cuestión de la votación con sesgo político simbólico.

<http://multiplicidade2006.blogspot.com/>

<http://www.entreblog.tk/>

En el primer semestre de 2006, EIA integró la programación del evento Reverberações con un taller para elaborar el mapa de la región y la vinculación con la comunidad local, durante toda la semana en Vila Nova Cachoeirinha. Este resultado fue utilizado posteriormente en la Semana de Inmersión en la acción "Ruta Cachoeirinha Nueva Ciudad", en colaboración con el grupo BaqueBolado y la artista Biba Rigo (<http://www.reverberacoes.com.br/>). Reverberações es una iniciativa que integra distintos proyectos e iniciativas culturales autónomas, que a su vez articula la participación nacional e internacional en una reunión abierta y participativa.

La suma y reflexión sobre la trayectoria de EIA, lleva al grupo a tomar una nueva configuración para el año 2006. Ahora, la principal actividad es la investigación de situaciones del espacio público para la inmersión. Hay sub-grupos de trabajo para desarrollar las relaciones con comunidades en regiones lejanas, donde hay falta de poder público y discriminación social. Concebir una nueva idea de mapeamiento, donde se supone la supresión de un circuito y la disponibilidad de información sobre estos territorios. La convocatoria instigó a los participantes a tomar contacto con los espacios y elaborar propuestas de acción en contextos específicos.

En paralelo a este trabajo, el grupo desarrolló un taller para investigar la cuestión del control social por parte del aparato panóptico, instalado en el espacio público por el Secretario del Consejo de Seguridad para vigilar a la población. Este taller resultó en una acción que se llamó ACTITUD SOSPECHOSA y se celebró junto al grupo Esqueleto Colectivo. La cartografía y los registros se pueden ver en los enlaces:

www.mapeia.blogspot.com

<http://mapeiadiadema.blogspot.com/>

<http://mapeiajardimirene.blogspot.com/>

<http://mapeiacentro.blogspot.com/>

<http://mapeianorte.blogspot.com/>

<http://atitude-suspeita.blogspot.com/>

2007 - AÑO DE LA DEMANDA Y MADURACIÓN. REFLEXIONAR Y COMPARTIR

Durante el año 2007 el grupo decide no llevar a cabo un evento anual, sino de concentrar fuerzas para un proceso de autoevaluación a la fecha, representar y difundir las actividades fuera del circuito de São Paulo y participar en conferencias y talleres en todo Brasil. Ese año formó parte del proyecto MIL971, una reunión de más de 30 artistas que se unieron para gestionar una semana de experiencia en un estudio fotográfico. En el evento hubo una muestra de pintura al aire libre, fotografía, video, performance, sonido, video y conversaciones. EIA propuso el Toró (lluvia intensa) Inmersivo e invitó a compartir sus resultados e incorporar los sonidos en una fiesta performática.

<http://mil971.wordpress.com>

2008 - JUEGO EIA

Como resultado de los debates de 2007, EIA se inició en 2008 con la convicción de que sería necesario repensar el formato para sumergirse en la ciudad.

Seguir con el mismo impulso, sería una clara cristalización del formato, que cegaría la capacidad creadora del encuentro entre los grupos y comunidades, que daría instrucciones en los espacios públicos, esencias y tareas que se refieren a este hecho como un espacio de libertad y reconfiguraciones inagotables.

Junto a este plan, el grupo tenía una gran necesidad de organizar su historia. Habían centenas de fotos, muchos videos no editados, textos y una red de grupos e individuos dispersos por todo Brasil y América Latina. Hasta entonces, estos materiales se encuentran en muchos blogs y especialmente en muchos discos duros de los participantes.

Decidimos establecer con la Cooperativa Laudelina un sitio con una interfaz más dinámica y participativa, basado en el WIKI y adoptar el software libre como una herramienta para organizar nuestra historia. La elección del software libre y la edición se publicó en colectivos más coherentes con nuestro proceso creativo.

El año 2008 marcó en el grupo el deseo de cambiar sus métodos, llevándonos a investigar sobre el concepto de juego. La opción de hacer un juego proviene de la percepción de que lo más rico del proceso que envuelve EIA es el encuentro entre personas de distintas ciudades brasileñas con las más variadas trayectorias humanas: artísticas, políticas, territoriales y de amor. Cuando los individuos y los grupos llegaron a São Paulo con sus proyectos listos para intervenir, como ha sucedido desde 2004, existía el riesgo de perder la potencia de un proceso creativo de colaboración más intenso y contextualizado para llevar a cabo las intervenciones. Así que el juego comenzó con sus principios: no hay proyecto, sino posibilidades de intervención. Las reglas pueden ser cambiadas, el juego es abierto y ha comenzado.

Fotografía: Cortesía de EIA



75 **la poca de crear**

teleobjetivo

Fotografía: Cortesía de EIA

Es evidente que en el año 2006 cuando se comenzó a presentar a las partes interesadas un mapeo desde dónde proponer acciones durante la semana, el proyecto estuvo más abierto a un diálogo con las comunidades. Sin embargo, el diálogo entre los grupos / artistas no fueron totalmente explotados. Durante la Semana de Inmersión es difícil dividir las tareas y responsabilidades principales. Hay muchos proyectos, que exigen un tipo específico de producción, programación, materiales que, en última instancia limitan el intercambio entre artistas, dejando a las personas de São Paulo sobrecargadas y ejerciendo el papel de "productor del evento." Estamos convencidos de que nuestro horizonte se mueve cada vez más en la organización rizomática, donde la información y las tareas también pueden fluir entre todos con un enfoque en la calle, la inmersión en la convivencia, la autoría colectiva y compartida, y la abolición de la idea de proyectos de transmisión. La intensidad horizontal, abierta a todos los que vienen, la indeterminación del proceso, la pasión por la experiencia, la solidaridad en acción, por último, las cosas que representan otra forma de organización. EIA es un proceso y una experiencia en la que el saber sobre la ciudad, el otro, el arte, está construido y abierto al azar, al deseo, a la idea.

A principios del año 2008 se declaró que el juego comienza, lo que refuerza nuestro enfoque en el proceso. Cada reunión, cada conjunto, cada idea, se considera parte del juego. Creemos que el formato de juego tiene su corazón en la necesidad de la entrega, del espíritu lúdico; la confianza en nuestra regla número 1, que es "Todas las normas pueden cambiar" y la separación de los límites, normas y valores de configuración de la sociedad urbana.

Adoptamos espacios urbanos como ámbitos de investigación llamados "Territorios Anfitriones", espacios de la acción e interacción de las comunidades de la producción local y los artistas e investigadores de todo Brasil. Junto a organizaciones locales, trazamos planos de acción y trayectos donde se evidencien cuestiones que puedan definir o señalar aquel sitio.

La estrategia para mantener a los jugadores a participar en el JuegoEIA, con presencia fresca y deseante para crear en conjunto, fue la idea de que cada persona trajera una mochila con "elementos" que fueran herramientas y/o materiales diversos, donde se situaran la poética y los intereses de uno. El uso de los contenidos de las mochilas sería libre entre todos los participantes e intercambiados entre los jugadores, para hacer con el repertorio de otro el intercambio con los anfitriones en los territorios.

Además, se crearon barajas y naipes donde se sugerían dinámicas, deslocamientos, pocket-performances, registros, etc.

Cada año, antes del proceso de acción / inmersión (nueve días continuos en la experiencia) el grupo organiza y realiza una serie de debates que estimulan la investigación, un listado de varios puntos de vista y el intercambio de información en diferentes áreas del conocimiento. En Septiembre, tuvimos el ciclo de debates públicos del Juego EIA en el Centro Cultural de São Paulo.

El tema de los debates fue: "Campo de Entornos Virtuales y de Inmersión"; "Recorrido de los Residuos"; "Locomoción Alambre"; "Artistas del Mundo, Omnívoros", y una reunión con el grupo que trabajó en la ocupación Prestes Maia.

Participaron de este ciclo Lucas Bambozzi, Barulho.org, Cooperativa Laudelina, Augusto Citrângulo, Rodrigo Barbosa, Eliezer Santos (<http://www.zexe.net>), Alexandre Delijaicov, Mariana Cavalcante, Carol Pinzan y Grupo Imagem. También se concretó una vez más llamar a nuevas personas a participar en el proceso, que es principalmente "por afinidad" entre las personas. A esos más cercanos así como aquellos que nosotros llamamos jugadores-asteriscos.





Fotografía: Cortesía de EIA



Fotografía: Cortesía de EIA

En la etapa posterior al juego, los jugadores-asterisco divididos en grupos administraron el desarrollo de los contactos con los jugadores y los territorios anfitriones, siendo responsables, junto a los agentes culturales de cada uno de los territorios, de mapear y crear un recorrido donde fuera posible interactuar, sumergirnos e investigar la experiencia diaria en la ciudad.

En el momento que escribimos este texto, esta fase del juego estaba empezando (5 de Diciembre). Algunos jugadores debían llegar a Sao Paulo con sus mochilas con lo que fuese importante para sí, imágenes, accesorios y trajes, que hiciera posible una reinterpretación o ejecución distinta de la original. Sin embargo, nada está listo. Sólo hay partes de la ciudad, y contextos que esperamos sean apropiados para permitir la creación de situaciones de resistencia a los paradigmas del medio ambiente social y político contemporáneo-, para buscar un lugar de expresión se requiere el cuerpo, la presencia y la percepción sobre el lugar donde se está.

Convencidos de que la configuración de otro-cuerpo-espacio, aunque sutilmente, cambia la subjetividad de la experiencia política y creativa de la ciudad, visto aquí como un evento vivo y transmutable, entendido como el medio ambiente, EIA no sólo quería aumentar la creación entre los jugadores, sino también los lugares en donde intervenir. Para ello, realizó contactos y creó un trayecto en conjunto con agentes de los territorios anfitriones, fijos y móviles.

En estos lugares los residentes y los jugadores asterisco fueron mediadores entre la comunidad, con sus esquinas, centros, historias, problemas y los de afuera, aquellos que podían proponer algo nuevo. Los territorios móviles fueron zonas autónomas, fiestas y deslocamientos. Hubo dos días de la semana destinados a derivas.

Los territorios fueron Morro do Querosene, Grajaú, Itapeirica, Glicério, el tren que une Osasco hasta Grajaú, Cicas y Parque da Aclimação. Aunque el juego tiene como una de sus prioridades el azar, existen intereses en la dirección y el movimiento. ¿Cómo construir esta muy importante ecuación, a través de procesos colectivos y la presencia integrada en una red, en las relaciones que será la construcción en los territorios, de las contribuciones a añadir continuamente nuevos jugadores? Se trata de una intuición que descubre directo en el proceso, como resultado de la intensa colaboración entre los jugadores.

A través de la plataforma de gestión auto-organizacional y el ejercicio de nuestro derecho de acción en el espacio público, se combina la investigación subjetiva del espacio social, la creación de formas de interactuar con él y construir nuevos sistemas de organización política. A través del ejercicio de la ciudadanía creativa se celebra una presencia viva, que armoniza el devenir social, político y simbólico, el fortaleciendo de la red de afecto y de la producción cultural. Los registros de la Semana EIA se encuentran en <http://mapeia.wordpress.com>

RELACIONES INSTITUCIONALES Y LAS ASOCIACIONES O LOS CAMPOS DE AFINIDAD / ENLACES DE APROXIMACIÓN

En su camino EIA siempre hizo asociaciones de base institucional, académico o de otro tipo, junto a Organismos Gubernamentales y ONGs, colectivos de producción independiente y redes sociales. Entre nuestros colaboradores están: Cuca - Centro Universitario para la Cultura y las Artes, CEUMA - Centro Universitario María Antonia, CCSP - Centro Cultural São Paulo, Departamento de Cultura de la Ciudad de São Paulo, MSTC - Movimento de Hogar del Centro, la ocupación Prestes Maia, Integração sem Posse, Esqueleto Colectivo, Reverberações, Coro, Rizoma, Pigmeus, Ateliê Área Silvestre, Barulho.org, Terreiro Pai Josias, Oficina Cultural Oswald de Andrade, Colectivo Entretantos, GIA - Grupo de Interferencia Ambiental, Colectivo Interativo, Interurbanos, FORA DO EIXO, CCJ, Massa Crítica - Bicicletada São Paulo, Revista Viração, Sinfonia de Cães, Cicas, Colectivo Imargem, Intervezes, entre otros.



SÍNTESIS DE ESTUDIOS DE LA ORGANIZACIÓN

EIA, Experiencia Inmersiva Ambiental, es un colectivo abierto, auto-dirigido de cartografía y trabajo multidisciplinario que promueve acciones que tienen como denominador común el espacio de la calle y su potencial para satisfacer y crear. EIA reúne anualmente, desde 2004, personas de todo Brasil para una semana de inmersión en el espacio público de la ciudad de Sao Paulo siempre guiados por el principio de la prueba. ◀

Fotografías: Cortesía de EIA

