

ESPACIOS ZOMBI

Gaspar Maza Gutierrez - Ramon Parramón / Idensitat

Espacios Zombi es un proyecto en proceso iniciado en 2012 por Idensitat, impulsado por los autores del presente artículo, del que se han realizado diversas ediciones. Un proyecto que, desde la perspectiva de la crítica cultural y la crítica urbana, se plantea el objetivo de analizar, visibilizar y promover acciones creativas en un determinado espacio habitado que, por la coexistencia de diversas circunstancias complejas y no siempre relacionadas entre sí, determinan un paisaje que se articula de manera desencajada. Entre 2012 y 2018 se han llevado a cabo distintas ediciones de este proyecto en las ciudades de Badalona, Barcelona, Palma de Mallorca y Valencia.

En este artículo vamos a tratar de poner en relación este concepto con algunos otros planteamientos teóricos, así como explicar la metodología de trabajo que se ha empleado de manera común en los distintos lugares en los que se ha desarrollado el proyecto. El hecho de que este artículo sea fruto de participar en la cuarta sesión de Bahatokia, realizada en la isla de Zorrozaurre, hace referencia a la situación que vive actualmente esta zona de Bilbao en conexión con el concepto “Espacio Zombi”.



Zorrozaurre. Espacio Open. Foto de Gaspar Maza, 2023

El concepto “espacio zombi” en la ciudad post-capitalista

En primer lugar, vamos a proponer la definición que hemos dado a este concepto, y que incluye las distintas formulaciones que en cada caso ha ido tomando el proyecto. Los Espacios Zombi son aquellos que toman forma a partir de fragmentos ideados que no llegaron a materializarse totalmente. Son lugares que viven de forma desencajada a pesar de los múltiples intentos de prefigurarlos como realidades articuladas. No son espacios sin vida, son espacios donde diversas formas de vida dislocadas confluyen, bajo una aparente estructura caótica. Se configuran a partir de la combinación entre lógicas especulativas, gestiones públicas arrastradas por intereses privados, réplica de modelos descontextualizados, cronotopos inconexos, tensiones entre lo local y lo extralocal, aparición de nuevas actividades que desplazan las anteriores, desconexión con los procesos históricos del lugar, así como otras formas donde las relaciones espacio-tiempo-vida adquieren dinámicas que alteran las conexiones entre las diversas apariencias de vida existentes en el contexto. Todos ellos, junto con otros elementos específicos de cada espacio, hacen de este tipo de lugares un lugar donde lo proyectado y lo construido facilitan el deterioro de las relaciones sociales y las condiciones de habitabilidad. Estos espacios zombis, revividos por la confluencia de múltiples proyectos, muchos de ellos no finalizados o abortados por otros proyectos, otras políticas, otros intereses económicos, otras circunstancias externas, dibujan bastos paisajes urbanos que siguen funcionando con las desfiguraciones producidas por las voluntades de muchas personas, o instituciones, que quisieron darle una vida ideada a su propia imagen y semejanza.

Espacios Zombi como proyecto, se plantea desde la perspectiva de un work in progres que ha ido sumando visiones sobre la idea de analizar y visibilizar ciertos espacios, actualizando y puliendo nuestras propias teorías entorno al espacio público. Primero fue la coincidencia con la opinión generalista y utópica de Jordi Borja y Manuel Castells (1986) “espacio público es allí donde no existe el derecho de admisión”, pero, tras la pandemia del 2018, nos dimos cuenta de lo utópico y poco preciso de esta definición, para pasar a otra más práctica: el espacio público como tal “no existe”, mostrándonos más de acuerdo con las opiniones de Henri Lefebvre (2013) y Manuel Delgado (2007), asumiendo que detrás de cada espacio público siempre hay un propietario que acabará siendo determinante en su evolución, pero también en su uso.

Desde Idensitat y en particular, desde los estudios del espacio público deportivo que realizamos previamente (2010-2011), a partir de la observación de las actividades y el comportamiento fundamentalmente de los inmigrantes de origen extranjero en el espacio público, vimos como su uso venía predeterminado por el diseño de cada uno de los espacios, pero también por la apropiación informal que se hacía de ellos. En este sentido, a pesar de que el espacio público contemporáneo está siendo configurado para que el comportamiento dominante sea consumir, cuando está en una fase de indefinición transitoria, lo que en él acontece puede seguir otros patrones más imprevistos, influido por una amalgama de elementos que lo predefinen como posible espacio zombi. La identidad que adquieren los espacios en proceso de transición, como sería el caso de Zorrozaurre, estaría predeterminada por ser fruto de una acumulación de proyectos e intenciones no finalizadas, lo que le permite escapar (de momento), de los patrones característicos de ser un espacio de consumo.

Ver el espacio público separando el análisis del espacio del análisis del público, nos ayuda a pensarlo y compararlo con otras experiencias. Desde esta perspectiva, la isla de Zorrozaurre puede ser entendida como una “zona cero”, gestándose alrededor de ella una segunda fase del exitoso “Modelo Bilbao”. Una nueva fase que daría continuidad a la intervención sobre su ría, donde primero fue el museo Guggenheim y sus alrededores (Zulaica J. 2.007), con la llegada del arte y la cultura, seguido del cambio de posición del estadio de fútbol del Athletic de Bilbao, el Museo Marítimo o la

regeneración de numerosos tramos de la Ría, donde la isla de Zorrozaurre parece querer completar el modelo. En la zona son visibles diferentes "vísceras", fruto de diversas inversiones previstas, realizadas por "mordedores", visibilizando el resultado en forma de "segregación" espacial o "pandemia", entendida como un urbanismo de contagio, que se expande progresivamente a lo largo de la isla, por usar una terminología propia del glosario de los Espacios Zombi. Cosas que fueron y que ya no están, como por ejemplo la fábrica de galletas Artiach, y que han sido sustituidas por otras actividades temporales que combinan arte, artesanía y tecnología, insertas en el espíritu "maker", impulsadas en este caso por Espacio Open. A esto lo denominamos "alternancia temporal", espacios ocupados de forma cíclica, fruto de la actividad arrítmica que padecen los Espacios Zombi.



Imagen gráfica del proyecto Espacios zombi. Ramon Parramón,


En el proyecto desarrollado en Valencia en el año 2018 vimos, por ejemplo, como lo que había sido el circuito de Fórmula 1, permanecía aún inscrito en algunas de sus partes, es decir, pudimos recorrer fragmentos de las "vísceras" espaciales que se mezclaban con la trama urbana. En este caso, el circuito de Fórmula 1, transformado en espacio abandonado, fruto de esta "alternancia temporal", había revivido en el espacio virtual al convertirse en un exitoso videojuego de PlayStation. Un zombi, en el ritual vudú, es una persona a la que la ha sido tomada su voluntad. La metáfora del zombi y del vampiro son según Toni Negri y Michael Hardt (2003), dos de las metáforas más representativas del último capitalismo que actuó, primero en el siglo XX como un vampiro que te chupaba la sangre poco a poco, y ahora ya en pleno siglo XXI transformado en un zombi, que te puede destrozar por completo ante su insaciable necesidad de ingesta. De un capitalismo sutil e invisible, a un capitalismo agresivo y sin complejos. Lo zombi, en la tradición cultural, es una metáfora de las consecuencias del capitalismo contemporáneo en las personas, en los públicos, fruto del insaciable deseo de consumir. En la ciudad postcapitalista la metáfora de lo zombi toma forma en los espacios. Espacios que consecuentemente inciden en las maneras en que las personas habitan en ellos.

"Espectrotopia" del filósofo Jorge F. Gonzalo (2011), es otro concepto sobre el que nos gustaría aportar en esta idea de cómo la configuración de modelos de ciudad contribuye a generar espacios zombificados. La experiencia de Bilbao con su proceso de crear un modelo propio de regeneración,

de la misma manera que lo hizo la ciudad de Barcelona, podrían llegar a convertirse en dos “espectros”, dos “fantasmas” que tratan de reproducir de manera reiterada su propio proceso de transformación. Dos modelos muy parecidos que nos llegan tras los esfuerzos de cada ciudad de borrar primero su pasado, y querer crear seguidamente un nuevo “modelo” de reactivación y “sobrexcitación”. ¿Es este el nuevo tipo del llamado “capitalismo creativo, anunciado por Boltanski L. Chápielo (2002)? Es decir, aquel que se copia a sí mismo y que actúa finalmente como un gran espectro, o como el gran modelo fantasma del que todos/as hemos acabado formando parte.

Espacios Zombi como práctica que se adapta a diferentes contextos

En primer lugar, hay que decir que el proyecto Espacios zombi parte de la articulación transdisciplinar entre al arte y la antropología. Como práctica artística se lleva a cabo desde el planteamiento de crítica urbana, inserta en la tradición de crítica institucional. Como práctica antropológica comparte este análisis crítico de la antropología urbana, aportando metodologías como la observación participante, el desarrollo de entrevistas o la organización de recorridos, integrando agentes vinculados a los espacios sobre los cuales se está trabajando. Ambas disciplinas posibilitan combinar dos aspectos no siempre fáciles de conjugar, la mirada crítica, con la voluntad propositiva de convertir el análisis crítico en un elemento formal. Formalizar puede significar realizar un planteamiento que sea útil, desde una perspectiva de transformación del contexto, o que reúna los diferentes aspectos analizados para devenir visibilizado de la complejidad propia de la característica de estos espacios definidos como zombis.



-SPAIZOMZI

Glosario de zombificación de los espacios.

ZONA CERO. Lugar donde convive una máxima concentración de elementos zombificadores. Alta densidad de operadores con intereses propios, confluencia de espacios para el consumo acelerado, centralización de mordedores. Tematización de los espacios, acumulación de recorridos, condensación del turismo masificado.

MORDEDORES. Agentes que modelan los espacios priorizando los beneficios. Surgen alrededor de la especulación, la corrupción u otras actividades extractoras camufladas en labores diversas como tour operadores, cruceros, inmobiliarias, hoteles...

PANDEMIA. Urbanismo de contagio, replicación de modelos mal adaptados, repetición, reiteración, espacios homologados. Efecto de la actividad de los mordedores.

VÍSCERAS ESPACIALES. Espacios desencajados, proyectos no finalizados, lugares abandonados, ruinas periféricas. Consecuencias de la pandemia.

SEGREGACIÓN. Desvinculación del espacio en relación con las personas que lo habitan. Zonificación y especialización, desconexión entre actividades. Reconversión de los espacios de producción (industrial y manual) en espacios para el ocio, comercio y consumo.

DEAMBULADORES. Espacios para el paseo peripatético, y la deriva consumista. Obstrucción del tránsito cotidiano.

ACELERACIÓN. Consumo rápido de los espacios y precarización de las experiencias, caducidad, temporalidad-destemporalidad.

ALTERNANCIA TEMPORAL. Espacios ocasionalmente ocupados de forma cíclica. Carecen de vida propia y deben ser reanimados para aparentar que están vivos. Espacios sujetos a las consecuencias de la actividad arrítmica, entre la sobrexcitación y el mantenimiento de grado cero.

SOBREXCITACIÓN. Espacios que reviven por acumulación de actividades desconexas. Ficciones dinamizadas, dinimizaciones forzadas, lugares saturados por actividades de animación ociosa.

SOBREXPOSICIÓN. Souvenirs, productos pseudolocales, autóctonos, elementos decorativos que apelan a las tradiciones, proliferación de lo kitsch, miniaturización de los espacios. Los habitantes locales como figurantes y la cotidianidad expuesta a la mirada de la masa de turistas que deambulan.

SOBREVALORACIÓN. Lugares donde el precio de venta o alquiler de vivienda está sobredimensionada por los efectos de la acción continuada de los mordedores. Produce un efecto de desplazamiento de los locales y contribuye a la ocupación temporal de los espacios.

En cada uno de los lugares en los que ha tomado forma el proyecto "Espacios Zombi" (Badalona, Barcelona, Palma de Mallorca y Valencia), la metodología utilizada ha sido la de configurar una primera fase de exploración del contexto, un análisis específico y un despliegue de acciones, que en la mayoría de los casos han tomado forma a partir de talleres abiertos. El objetivo de los talleres es el de plantear una serie de propuestas concretas, a partir de los elementos analizados y las discusiones realizadas de manera colectiva. En todos los casos se ha contado con la participación de otros agentes invitados como expertos en el análisis de los contextos urbanos, también con la implicación de habitantes del propio contexto, y además con otros artistas o agentes culturales, interesados en formar parte activa en la definición de propuestas o formalizaciones explícitas. Los resultados se han presentado en formato expositivo o mediante publicaciones específicas.

Cuando realizamos el proyecto en Palma de Mallorca, desplegamos un glosario de conceptos que trataban de dar sentido a la aplicación de la idea "Espacio Zombi" en el ámbito de los espacios turísticos masificados. Los iconos vinculados a los conceptos se ponían en relación con determinados espacios, mediante fotografías del lugar, su geolocalización y alguno de los iconos que codificaba alguno de los conceptos del glosario. El resultado se presentó en una exposición sobre el fenómeno del turismo de masas (Ciutat de Vacances, Es Baluard, 2017), Términos como "pandemia", "zona cero", "mordedores", "deambuladores", "sobreexcitación", "alternancia temporal"..., se recogían aquí poniendo en relación la terminología zombi, aplicada al análisis de los espacios.



ESPACIOS ZOMBI | VALENCIA SUR
EXPLORAR LUGARES – CREAR
NARRATIVAS
Taller con ruta, proyecciones y
debate.
20 - 21.04.2018

[SEGUIR LEYENDO](#)



**ESPACIOS ZOMBI | TEMPORALIDADES
URBANAS**
Glosario + imágenes de espacios en
relación con el turismo.

Es parte de la exposición **CIUTAT DE
VACANCES** (Venecia, Palma de
Mallorca, Barcelona y Alicante)

[SEGUIR LEYENDO](#)



**ESPACIOS ZOMBI #3 | FRENTE
MARÍTIMO [BCN]**
Del 14 al 16 de julio de 2016 en Arts
Santa Mònica

[SEGUIR LEYENDO](#)



**ESPACIOS ZOMBI #2 | BESÒS-FÒRUM
[BCN]**
Ciclo Debates y Taller-proyecto.
Diciembre 2014 - Enero 2015

[SEGUIR LEYENDO](#)



ESPACIOS ZOMBI #1 | GORG
2013 - 2014

[SEGUIR LEYENDO](#)



Microvídeos sobre el concepto
ESPACIOS ZOMBI.

[SEGUIR LEYENDO](#)

Espacios Zombi integra tanto una idea que toma forma en determinados lugares, como la oportunidad de desplegar un proyecto de análisis, colaborativo y, en determinados casos propositivo, aunque su finalidad reside en activar la capacidad crítica aplicada a los procesos de transformación de las ciudades. Es por tanto una práctica sujeta a las circunstancias espaciotemporales propias de un determinado contexto.

Bibliografía:

- Boltanski L, Chápielo E (2002): El Nuevo espíritu del capitalismo. ED Akal Madrid
- Borja J./ Castells M (1998): Local y global. La gestión de las ciudades en la era de la información. Ed Taurus: Barcelona
- Delgado M(2007): Sociedades Movedizas. Pasos hacia una antropología de las calles. ED Anagrama. Barcelona.
- Fernández Gonzalo J. (2011): Filosofía zombi. Barcelona.. Ed. Anagrama
- Lefebvre H. (2013) : La producción del espacio. Ed. capitán Swing. Madrid
- Maza G. y Ramírez D: (2016) (Compila):" Espacios zombi" (Dossier de lecturas). Valencia 2016 en www.idensitat.net
- Negri A. Hardt M: (2003): EL trabajo de Dionisos. Madrid EK Akal
- Parramón, R. (2020) Especies de procesos y especies de espacios. En revista PH 101 (2020) (Especial monográfico) De lo público al bien común: emergencia de otros modelos de gestión del patrimonio cultural. Ed. Instituto Andaluz de Patrimonio Histórico (IAPH)
- Zulaika J (2007). Crónica de una seducción. El museo Guggenheim de Bilbao. Ed Nerea

GASPAR MAZA GUTIERREZ. Licenciado en Geografía e Historia por la Universidad de Barcelona. Posgrado educación social -Universidad de Barcelona. Doctor en Antropología social Universidad Rovira i Virgili de Tarragona con la tesis titulada: Producción, reproducción y cambios en la marginación urbana. La juventud del barrio del Raval de Barcelona 1986-1998. Trabajo como educador social en el Ayuntamiento de Barcelona Distrito de Ciutat Vella entre los años 1987-2004. Desde el año 2005 trabaja como profesor en el departamento de Antropología de la Universidad Rovira i Virgili de Tarragona donde imparte diversas asignaturas dentro de la licenciatura de antropología, así como en el máster de Antropología urbana. También participa como profesor en la Escuela de Arquitectura de Reus (URV), así como Escola Superior de Disseny Elisava (2010-14) o en la Facultad de Ciencias de la Actividad física y del Deporte (CAFE) (2014-2018). Universidad Ramón Llull. Es miembro de Idensitat, en el que participa habitualmente en el desarrollo de diferentes proyectos relacionados con temas de deporte, la creatividad y el territorio o el turismo. Así, sus trabajos principales han sido sobre temas relacionados con la reproducción de la exclusión social, los usos del espacio público, las actividades deportivas con grupos de jóvenes en dificultades, la investigación y el desarrollo de proyectos comunitarios en diferentes barrios y ciudades. Otra línea de investigación está basada en trabajos sobre temas relacionados con la inmigración y los procesos migratorios transnacionales, así como diferentes proyectos de cultura visual o relacionados con el tema del turismo. Sobre cada uno de estos temas es autor de diversos artículos y libros.

Ramon Parramón. Director y fundador de Idensitat, proyecto colectivo desde el que desarrolla su práctica de investigación como artista y gestor cultural. Profesor Serra Hünter en la Facultad de Bellas Artes de Barcelona (UB). Licenciado en Bellas Artes (Universitat de Barcelona) y doctor por la Universidad de Vigo. Profesor colaborador y miembro del claustro del Máster PERMEA de Mediación y Educación a través del Arte (UV-CMCV) (2018-) y del Máster en Gestión Cultural de la UOC-UdG. Anteriormente ha sido subdirector de EINA Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona (UAB) (2019-2021). Director de ACVIC, Centre d'Arts Contemporàneas (2010-2018). Jefe de estudios de Master y postgrado en Elisava Escola Superior de Disseny i Enginyeria de Barcelona (2000-2010), Profesor en el Máster Universitario en Investigación en Arte y Diseño (EINA- UAB) (2017-2022). Sus líneas de investigación se centran en la relación entre prácticas artísticas y espacio social. Sobre estos temas ha sido autor de artículos que han sido publicados en diferentes libros y revistas.

IDENSITAT, es un proyecto de arte que experimenta formas de incidir en el territorio en sus dimensiones espacial, temporal y social, mediante procesos creativos. Se articula como un sistema que incorpora otros proyectos, acciones o intervenciones que se extienden en diferentes espacios y contextos. Impulsa un conglomerado de estrategias para llevar a cabo actividades que combinan investigación, producción, gestión, educación y comunicación. Un sistema que a la vez se fundamenta en dinámicas colaborativas con el fin de poner en relación la práctica artística contemporánea con otras disciplinas, desarrollando mecanismos conectables a determinadas órbitas del espacio social.

DENSITAT colabora con numerosos artistas y creadores de diversos ámbitos, poniéndolos en relación con personas o colectivos que trabajan en contextos locales. Ofrece un entorno de producción itinerante, que transita el territorio con las propuestas que impulsa, y abre espacios de reflexión desde los que realizar análisis y propuestas de transformación vinculadas al espacio público.