

ESPACIOS ZOMBI

Gaspar Maza Gutierrez - Ramon Parramón / Idensitat

Espacios Zombi Idensitat-ek 2012an hasitako proiektua da, artikulu honen egileek bultzatutakoa, eta hainbat edizio egin dira orain arte. Kultura-kritikaren eta hiri-kritikaren ikuspegitik, proiektuak bizigune jakin batean sormen-ekintzak aztertu, ikusarazi eta sustatu nahi ditu. Izan ere, hainbat zirkunstantzia konplexu izaten dira aldi berean, beti ez dira elkarren artean erlazionatuta egoten, eta egokitu gabeko moduan egituratzen den paisaia zehazten dute. 2012 eta 2018 artean, proiektuaren hainbat edizio egin dira Badalona, Bartzelona, Palma eta Valentzia hirietan.

Artikulu honetan ahalegina egingo dugu kontzeptu hori beste planteamendu teoriko batzuekin lotzeko, eta proiektua garatu den leku guztietan erabili den lan-metodologia azaltzeko. Artikulu hau Behatokiak Zorrotzaurre uhartean egindako laugarren saioan parte hartzearen emaitza da, eta horrek zerikusia du Bilboko eremu horren gaur egungo egoerarekin, “Zonbi espazioa” kontzeptuarekin lotuta.



Zorrotzaurre. Espacio Open. Gaspar Mazaren argazkia, 2023

“Zonbi espazioa” kontzeptua hiri post-kapitalistan

Lehenik eta behin, kontzeptu honi eman diogun definizioa proposatuko dugu, proiektuak kasu bakoitzean hartu dituen formulazioak biltzen baititu. Zonbi espazioek forma hartzen dute erabat gauzatu ez ziren asmatutako zatietatik abiatuta. Leku hauek modu itxuragabetuan bizi dira, errealtate artikulatu gisa itxuratzeko ahalegin ugari egin arren. Ez dira bizitarik gabeko espazioak, hainbat bizimodu dislokatuk bat egiten baitute haietan, itxurazko egitura kaotiko baten pean. Hainbat eragileren konbinazioaren emaitza dira: logika espekulatiboak, interes pribatuek eramandako kudeaketa publikoak, testuingurutik kanpoko ereduaren erreplika, loturarik gabeko kronotopoak, tokikoaren eta tokiz kanpokoaren arteko tentsioak, aurrekoak lekualdatzen dituzten jarduera berrien agerpena, tokiko prozesu historikoekiko deskonexioa, eta beste forma batzuk, non espazio-denbora-bizitza erlazioek hartzen dituzten dinamikek testuinguruan dauden bizi-itxuren arteko loturak aldatzen dituzten. Horiekin guztiekin, espazio bakoitzeko beste elementu espezifiko batzuekin batera, leku hauetan proiektatutakoak eta eraikitakoak harreman sozialen eta bizigarritasun-baldintzen narriadura errazten dute. Zonbi espazio hauek —hainbat proiektuk bat egiten dutelako berpiztu direnak, horietako asko amaitu gabeak, edo beste proiektu batzuk, beste politika batzuk, beste interes ekonomiko batzuk eta kanpoko beste inguruabar batzuk direla-eta bertan behera utziak— hiri-paisaia zabalak eratzen dituzte, zeintzuek funtzionatzen jarraitzen duten, beren gisa asmatutako bizitza eman nahi izan zioten pertsona edo instituzio askoren borondateen ondorioz sortutako desitxuraketekin.

Espacios Zombi, proiektu gisa, work in progres baten ikuspegitik planteatzen da, ikuspegiak batu baititu espazio jakin batzuk aztertzeko eta ikusarazteko ideari buruz, espazio publikoaren inguruan ditugun teoriak eguneratuz eta leunduz. Lehenik eta behin, Jordi Borjaren eta Manuel Castellens (1986) iritzi generalista eta utopikoarekin bat egin genuen: "espazio publiko da onarpen-eskubiderik ez duen lekua". Alabaina, 2018ko pandemiaren ondoren, konturatu ginen definizio hori utopikoa dela eta ez oso zehatza, eta praktikoagoa den beste bat hartu genuen: espazio publikoa, bere horretan, "ez da existitzen", eta gehienbat Henri Lefebvre (2013) eta Manuel Delgadoren (2007) iritziekin gatoz bat, onartzen baitugu espazio publiko baten atzean beti dagoela jabe bat, zeina, azkenean, erabakigarria izango den, hala haren bilakaeran, nola erabileran.

Idensitat-en, eta, bereziki, atzerriko etorkinek espazio publikoan egiten zituzten jardueri eta zuten portaerari behatuta, aurrez egin genituen kirol-espazio publikoaren azterketetan (2010-2011), ikusi genuen espazio bakoitzaren diseinuak zehazten zuela haien erabilera, baita bakoitzak espazio horietaz modu informalean egiten zuen apropiazio informalak ere. Ildo horretan, eremu publiko garaikidea portaera nagusia kontsumitzeko konfiguratzeko ari bada ere, aldi baterako zehaztugabetasun-fasean dagoenean, litekeena da bertan gertatzen denak ustekabeagoak diren beste eredu batzuei jarraitzea, zonbi eremu posible gisa definitzen duten elementuen amalgama baten eraginez. Trantsizio-prozesuan dauden espazioek hartzen duten identitatea, Zorrotzaurren bezala, aurrez zehaztuta egon daiteke, amaitu gabeko proiektuen eta asmoen metatze baten emaitza delako. Horrek aukera ematen du (oraingoz) ihes egiteko kontsumo-espazio batek dituen eredu bereizgarrietatik.

Espazio publikoa ikustean, espazioaren azterketa eta publikoaren azterketa bereiztea lagungarri zaigu hortaz hausnartzeko eta beste esperientzia batzuekin alderatzeko. Ikuspegi horretatik, Zorrotzaurre uhartea "zero eremutat" har daiteke, "Bilboko eredu" arrakastatsua den bigarren fasea sortu baita haren inguruan. Fase berri horrek jarraipena emango dio itsasadarrean egindako esku-hartzeari. Hala, lehenik, Guggenheim museoa eta haren inguruak (Zulaica J. 2007) azaldu ziren, artea eta kultura iritsi zirenean, eta, gero, Athletic de Bilbaoren futbol-estadioaren kokapena aldatu, Itsas Museoa egin, eta itsasadarrearen zati asko lehengoratu ziren. Itxuraz, Zorrotzaurre uharteak

eredua osatu nahi du. Eredu horretan hainbat "errai" daude agerian, "haginkariak" egindako aurreikusitako inbertsioen ondorioz, eta emaitza "espazio-segregazio" edo "pandemia" gisa ikusarazten da, kutsatze-hirigintza gisa ulertuta, pixkanaka uhartean barrena hedatzen baita, Zonbi espazioen glosarioaren berezko terminologia erabiliz. Izan ziren eta jada ez dauden gauzak, adibidez, Artiach gailera-fabrika, artea, artisautza eta teknologia uztartzen dituzten aldi baterako beste jarduera batzuek ordezkatu baitituzte, "maker" espirituan txertatuta, kasu honetan Espacio Openek bultzatuta. Horri "aldi baterako txandakatzea" deitzen diogu, modu ziklikoan okupatutako espazioak baitira, zonbi espazioek duten jarduera aritmikoaren ondorioz.



Espacios zombi proiektuaren irudi grafikoa. Ramon Parramón,

2018an Valentzian garatutako proiektuan, adibidez, 1 Formulako zirkuitua izan zena artean inskribatuta zegoen zati batzuetan, hau da, hiri-bilbearekin nahasten ziren espazioko "erraien" zatiak zeharkatu ahal izan genituen. Kasu horretan, 1 Formulako zirkuitua, espazio abandonatu bihurtua, "aldi baterako txandakatze" horren ondorioz, espazio birtualean berpiztu zen, Play Stationeko bideo-joko arrakastatsu bihurtu baitzen.


Zonbi bat, budu erritualean, borondatea hartu zaion pertsona bat da. Toni Negriren eta Michael Hardten arabera (2003), zombiaren eta banpiroaren metafora dira azken kapitalismoaren metaforarik adierazgarrienetako bi. Lehenik eta behin, XX. mendean, odola pixkanaka zurrupatzen zizun banpiro bat bezala jardun zuen, eta, orain, XXI. mendean, zonbi bihurtuta, erabat txikitu zaitzake, irensteko duen ase ezineko beharra dela-eta. Kapitalismo sotil eta ikusezin batetik, konplexurik gabeko kapitalismo oldarkor batera. Kultura-tradizioan, kapitalismo garaikideak, kontsumitzeko gogo aseeginaren ondorioz, pertsonengan, publikoengan dituen ondorioen metafora bat da zombia. Hiri postkapitalistan, zombiaren metaforak espazioetan hartzen du forma. Eta espazio horiek eragina dute pertsonak bertan bizitzeko dituzten moduetan.

Jorge F. Gonzalo (2011) filosofoaren "espektrotopia" kontzeptua ere ekarri nahi genuke, hiri-ereduen konfigurazioak eremu zombifikatuak sortzen nola laguntzen duen azaltzeko. Bilbok bere biziberritze-eredua sortzeko prozesuarekin izan duen esperientzia, Bartzelona hiriak egin zuen bezala, bi "espekto" izatera irits daitezke, beren eraldaketa-prozesua behin eta berriz erreproduzitzen saiatzen diren bi "mamu". Bi ereduak oso antzekoak dira, eta iritsi zaizkigu hiri bakoitzak bere iragana ezabatzeko ahaleginak egin ondoren, eta, jarraian, suspertzeko eta "neurri

gaineko eszitazioko" "eredu" berri bat sortu nahi izan ondoren. Hori al da "kapitalismo sortzailea" deiturikoaren mota berria, Boltanski L. Chavelok (2002) iragarritakoa? Hau da, bere burua kopiatzen duena eta, azkenean, espektro handi gisa jokatzeko duena, edo denok parte hartu dugun eredu fantasma handi gisa.


Zonbi espazioak, hainbat testuingurutara egokitzen den praktika modura

Lehenik eta behin, esan beharra dago Espacios zombi proiektuak artearen eta antropologiaren arteko diziplinaz haraindiko artikulazioa duela abiaburu. Praktika artistiko gisa, kritika urbanoaren planteamendutik egiten da, kritika instituzionalaren tradizioan txertatuta. Praktika antropologiko gisa, bat egiten du hiri-antropologiaren azterketa kritiko horrekin, eta hainbat metodologia eskaintzen ditu, hala nola behaketa parte-hartzailea, elkarrizketak egitea eta ibilbideak antolatzea, lantzen ari diren espazioei lotutako eragileak integratuz. Bi diziplinek aukera ematen dute beti errazak ez diren bi alderdi uztartzeko: begirada kritikoa, eta analisi kritikoa elementu formal bihurtzeko borondate propositiboa. Formalizatzea izan daiteke erabilgarria den planteamendu bat egitea, testuingurua eraldatzeko ikuspegitik, edo aztertutako alderdiak biltzea, zonbi gisa definitutako espazio horien berezko konplexutasuna ikusarazteko.




SPAIZOMBI


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 sobreexcitación y el mantenimiento de grado cero.



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



SOBREEXPOSICIÓN. 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.

“Espacios Zombi” proiektua taxutu den leku bakoitzean (Badalona, Bartzelona, Palma Mallorcakoa eta Valentzian), metodologia hau erabili da: testuingurua esploratzeko lehen fasea eratu, analisi espezifiko bat egin, eta ekintzak zabaldu dira, gehienetan tailer irekietatik abiatuta taxutu ondoren. Tailerren helburua da proposamen zehatz batzuk planteatzea, aztertutako elementuetatik eta modu kolektiboan egindako eztabaidetatik abiatuta. Kasu guztietan, gonbidatutako beste eragile batzuek ere parte hartu dute, hiri-testuinguru azterketan adituak diren aldetik, eta testuinguruko biztanleen inplikazioa ere egon da tartean, baita beste artista edo kultura-eragile batzuen ere, interesa izan baitute proposamen edo formalizazio esplizituen definizioan parte hartzeko. Emaitzak erakusketa-formatuan edo argitalpen espezifiko bidez aurkeztu dira.

Palma Mallorcakoa proiektua egin genuenean, kontzeptuen glosario bat zabaldu genuen, "Zonbi espazioa" ideia espazio turistikoa masifikatuaren esparruan aplikatzeari zentzua eman nahian. Kontzeptuei lotutako ikonoak espazio jakin batzuekin erlazionatzen ziren, lekuko argazkien, geolokalizazioaren eta glosarioko kontzepturen bat kodetzen zuen ikonoetako batzuen bidez. Emaitza masa-turismoari buruzko erakusketa batean aurkeztu zen (Ciutat de Vacances, Es Baluard, 2017). Bertan, "pandemia", "zero eremua", "haginkariak", "alderraiak", "gehiegizko eszitazioa", "aldi baterako txandakatzea" eta antzeko terminoak jaso ziren, zonbi terminologiarekin lotuz eta espazioen azterketari aplikatuz.



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 Zombik batera biltzen du leku jakin batzuetan taxutzen den ideia, nola analisi-proiektu kolaboratibo eta, kasu jakin batzuetan, propositibo bat zabaltzeko aukera; baina haren helburua da hirien eraldaketa-prozesuei aplikatutako gaitasun kritikoa aktibatzea. Beraz, testuinguru jakin bati dagozkion espazio-denborazko inguruabarrei lotutako praktika da.

Bibliografia:

- Boltanski L, Chápielo E (2002): El Nuevo espíritu del capitalismo. Ed. Akal Madril.
- Borja J./ Castells M (1998): Local y global. La gestión de las ciudades en la era de la información. Ed. Taurus: Bartzelona.
- Delgado M (2007): Sociedades Movedizas. Pasos hacia una antropología de las calles. Ed. Anagrama. Bartzelona.
- Fernández Gonzalo J. (2011): Filosofía zombi. Bartzelona. Ed. Anagrama.
- Lefebvre H. (2013): La producción del espacio. Ed. Capitán Swing. Madril.
- Maza G. eta Ramírez D (2016) (Bilduma): "Espacios zombi" (Irakurketen dosierra). Valentzia, 2016, www.idensitat.net.
- Negri A. Hardt M (2003): EL trabajo de Dionisos. Madril, Ed. Akal.
- Parramón, R. (2020): Especies de procesos y especies de espacios. PH 101 aldizkaria (2020) (monografiko berezia): 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. Geografia eta Historian lizentziaduna Bartzelonako Unibertsitatetik. Gizarte Hezkuntzako graduondoa - Bartzelonako Unibertsitatea. Gizarte-antropologian doktorea Tarragonako Rovira i Virgili Unibertsitatean, honako tesi honekin: Producción, reproducción y cambios en la marginación urbana. La juventud del barrio del Raval de Barcelona 1986-1998. Gizarte-hezitzaile gisa lan egin zuen Bartzelonako Udalean, Ciutat Vella barrutian, 1987-2004 urteen artean. 2005. urteaz geroztik, Tarragonako Rovira i Virgili Unibertsitateko Antropologia Saileko irakaslea da, eta hainbat irakasgai ematen ditu Antropologiako lizentziaturaren barruan, baita Hiri Antropologia masterrean ere. Reuseko Arkitektura Eskolan (URV) irakasle gisa ere parte hartzen du, baita Elisava Diseinuko Goi Mailako Eskolan (2010-14) eta Jarduera Fisikoaren eta Kirolaren Zientzien Fakultatean (CAFE) (2014-2018) ere, Ramón Llull Unibertsitatean. Idensitat-eko kidea da, eta, bertan, kirolarekin, sormenarekin eta lurraldearekin edo turismoarekin lotutako hainbat proiektu garatuz parte hartu ohi du. Hala, bere lan nagusiek lotura dute bazterkeria sozialaren erreprodukzioarekin, espazio publikoaren erabilerarekin, zailtasunak dituzten gazte-taldeekin egindako kirol-jarduerarekin, ikerketarekin, eta hainbat auzo eta hiritako proiektu komunitarioen garapenarekin. Beste ikerketa-ildo bat immigrazioarekin eta nazioz gaindiko migrazio-prozesuekin lotutako gai buruzko lanak dira, baita kultura bisualeko eta turismoarekin lotutako hainbat proiektu ere. Gai horiei buruz hainbat artikulu eta liburu idatzi ditu.

Ramon Parramón. Idensitat proiektu kolektiboaren zuzendaria eta sortzailea da. Proiektu horren bidez, artista eta kultura-kudeatzaile gisa egiten duen ikerketa-praktika garatzen du. Serra Húnter irakaslea Bartzelonako Arte Ederren Fakultatean (UB). Arte Ederretan lizentziaduna Bartzelonako Unibertsitatean, eta doktorea Vigoko Unibertsitatean. Irakasle laguntzailea eta Artearen bidezko Bitartekotza eta Hezkuntzako PERMEA Masterreko (UV-CMCV) (2018-) eta UOC-UdGko Kultura Kudeaketako Masterreko klaustruko kidea. Lehenago, Bartzelonako (UAB) EINA Centre Universitari de Disseny i Art-eko zuzendariordea izan da (2019-2021). ACVIC, Centre d 'Arts Contemporanes-eko zuzendaria ere bai (2010-2018). Bartzelonako Elisava Escola Superior de Disseny i Enginyeriako Master eta Graduondoko ikasketaburua (2000-2010), eta Arte eta Diseinuko Ikerketako Unibertsitate Masterreko irakaslea (EINA- UAB) izan da (2017-2022). Bere ikerketa-ildoek praktika artistikoen eta espazio sozialaren arteko harremana dute ardatz. Gai horiei buruz, artikulua argitaratu ditu hainbat liburu eta aldizkaritan.

IDENSITAT, sormen-prozesuen bidez, lurraldearen espazio-, denbora- eta gizarte-dimentsioetan eragiteko moduak esperimendatzen dituen arte-proiektu bat da. Hainbat espazio eta testuingurutan hedatzen diren beste proiektu, ekintza eta esku-hartze batzuk barne hartzen dituen sistema gisa egituratzen da. Estrategia-multzo bat bultzatzen du, ikerketa, ekoizpena, kudeaketa, hezkuntza eta komunikazioa uztartzen dituzten jarduerak egiteko. Sistema hau, aldi berean, lankidetzadynamiketan oinarritzen da, arte-praktika garaikidea beste diziplina batzuekin erlazionatzeko, espazio sozialeko zenbait eremurekin konekta daitezkeen mekanismoak garatuz.

IDENSITATEk hainbat arlotako artistekin eta sortzaileekin lan egiten du, eta harremanetan jartzen ditu bertako testuinguruetan lan egiten duten pertsonekin eta kolektiboekin. Ekoizpen-ingurune ibiltaria eskaintzen du, bultzatzen dituen proposamenekin zeharkatzen du lurraldea, eta hausnartzeko guneak sortzen ditu, espazio publikoari lotutako eraldaketa-proposamenak eta analisiak egiteko.