

Relatos de viaje: Árbol vs. Rizoma

Kamen Nedev

I. Coge una metáfora

En verano de 2005, me encontraba en Atenas, durante mi primera visita a Grecia, disfrutando del agradable caos de la ciudad e intentando recuperar mis limitados conocimientos del griego antiguo para intentar descifrar los letreros de las calles y los titulares de prensa que veía en los quioscos. En un momento determinado, un letrero en concreto llamó mi atención de manera sutil, como capturando mi visión periférica. “Juraría que aquí pone ‘metáfora’, pensé. Media hora más tarde, en otra parte de la ciudad, de repente todo se me hizo meridiano. Había visto el letrero en cuestión en el metro de Atenas, y, por supuesto, se refería al transporte público. Al igual que con los orígenes etimológicos de muchos términos actuales, las asociaciones de desplazamiento, traslación y transposición en el término griego “metáfora” eran las que determinaron su uso para designar uno de los recursos literarios más utilizados en el ámbito cultural. Comenté el hallazgo con mi compañera, y eso dio pie a una larga conversación en la mesa de un restaurante, y un bonito recuerdo de viaje - quizás el elemento de nostalgia que todo viaje necesita.

No volví a pensar en aquello hasta que, mucho más tarde, una cita de Michel de Certeau me hizo darme cuenta de que mi lectura de su *The Practice of Everyday Life* había sido demasiado apresurada. Se trataba de “Spatial Stories”, un ensayo en el que De Certeau profundizaba más a fondo en el paralelismo entre el recurso literario de la metáfora y la noción de desplazamiento por el espacio urbano:

“En la Atenas moderna, los vehículos de transporte público se llaman *metaphorai*. Para ir a trabajar o volver a casa, uno coge una ‘metáfora’ - un autobús, o un tren. (...)

Las historias podrían adoptar esta noble denominación: cada día, atraviesan y organizan lugares; los eligen y los conectan; los convierten en frases e itinerarios. Son trayectorias espaciales.” [1](#)

Esta manera de formular la relación entre viaje y ficción, o el relato del viaje en relación al propio desplazamiento, ponía del revés la manera convencional de entender estos conceptos, y me obligó a replantearme todo lo que sabía acerca del espacio urbano, los espacios públicos, las prácticas creativas basadas en el paseo, y su uso por parte de artistas y agentes sociales desde los orígenes de la Modernidad. Se me hacía imposible no darme cuenta de que los escritos de Walter Benjamin sobre Baudelaire también habían estado apuntando en esta dirección - la práctica de paseo ocioso del *flâneur* no tanto como un comportamiento de un escritor miembro del ámbito bohemio en la gran ciudad, sino, precisamente, una forma de inscripción; no un escritor *peripatético*, sino el desplazamiento como una forma de relatar y, por tanto, crear y transformar el espacio urbano. [2](#)

II. Bottom-up vs. Top-down, Táctica vs. Estrategia

El planteamiento de De Certeau nos permite vislumbrar todo el potencial transformador de estas prácticas urbanas. Por una parte, permite entender la propia práctica espacial urbana como una narrativa - por otro, la inserta en el conjunto de relatos, el ámbito principal de producción de conocimiento en las sociedades humanas. Finalmente, encuadra estos conceptos dentro de su noción de “modos de hacer”, una mirada sociológica hacia el comportamiento y las tácticas de resistencia cotidiana dentro de un escenario que plantea la existencia social casi como un estado de guerra, sumido en una infinidad de minúsculos conflictos y actos de desviación y oposición. Fundamentalmente, lo que se nos propone es la imposibilidad de trazar un mapa a escala 1:1 de la existencia social - la práctica imposible de que la infinidad de micro-historias individuales sean asimiladas por una gran narrativa.

No se trata ya tanto de plantearse las estructuras narrativas de manera no-lineal, y de entender el relato como un mapa que permite recorridos/lecturas transversales, y cuyos puntos se encuentran en permanente estado de potencial (hiper-)vinculación, sino de tratar el mapa, la organización no-temporal de datos y espacios, como una narrativa en sí, como un relato que pide ser relatado y recorrido en todas sus direcciones. Y la exposición que nos ocupa nos presenta una instantánea de un proceso de investigación en el potencial emancipador de estas prácticas espaciales/narrativas.

El título la exposición, *Top-Down & Bottom-Up*, de alguna manera alude a este concepto. Un término derivado del procesamiento de datos y organización de conocimientos, frecuentemente empleado en diseño de software, pero también en el ámbito científico o de humanidades [3](#), denota la distinción metodológica y epistemológica entre partir de una formulación vertical de un sistema hacia sus partes individuales, o partir desde la base de instancias separadas y permitir que sean éstas las que determinen el diseño general. De alguna manera, estaríamos ante una formulación paralela a la establecida por De Certeau en el ámbito sociológico (y muy deudora, también, de los planteamientos de Deleuze y Guattari [4](#)): ante la propia imposibilidad de un sistema *top-down*, se impone la necesidad de aplicar un enfoque desde la base a la hora de establecer los sistemas de representación y producción de conocimientos.

Son las propias prácticas sociales del contexto actual las que exigen esta metodología. La popularización y creciente predominancia social de los *locative media* en la actualidad nos ofrece un escenario y unas prácticas de localización y cartografía colectivas en las que los flujos de información cobran más importancia que los espacios arquitectónicos; como si se tratara de hacer realidad lo que apuntaba De Certeau, se trata de entender la experiencia del espacio urbano, y, por tanto, el propio espacio como algo en estado de permanente transformación desde la base. [5](#)

III Relatos de viaje

Resulta interesante, en este sentido, observar la transformación en metodologías, procedimientos, y modos de representación en los proyectos que conforman la exposición de Antonio R. Montesinos.

Así, en *Áreas Gráficas* (2006) [6](#) el artista plantea al visitante un peculiar laberinto insertado en el espacio urbano, invitándole, de manera casi-brechtiana, a descifrar- y re-definirlo. Mientras que en proyectos anteriores, como *Panview*, de 2006, la formalización se resuelve como una una instalación *multimedia* que permite al visitante recorrer virtualmente las trayectorias de varios personajes a través de su quehacer diario en una ciudad, en *Narraciones Caminadas* (2008-2009), el artista plantea una serie de derivas urbanas que permiten, a través del encuentro y contacto social, trazar un mapa de lo cotidiano, de lo aparentemente insignificante. De alguna manera similar a la cartografía *free-style* de "Lindes", aquí más que ser sujeto de un acto de representación artística, el artista ofrece una imagen de un proceso de auto-representación colectiva.

Tanto el uso del registro de ficción, como el énfasis en la cotidianidad de la experiencia que se representa indican que el artista conoce esta relación entre representación, experiencia y relato narrativo de la vida en el espacio urbano - a la vez que entiende que ninguno de estos elementos podían seguir siendo las representaciones, experiencias y estructuras narrativas tradicionales.

Así, la exposición da una buena idea de que la investigación que lleva realizando el artista en el ámbito de formas de representación y comunicación multimedia no viene dada tanto por un interés en lo novedoso o la actualidad de ciertos desarrollos formales en el arte actual, ni de un esfuerzo por insertarse en ciertos canales de distribución de mayor impacto social en las últimas décadas, sino que parte desde la base de que los sistemas de representación con los que contamos en la actualidad son insuficientes para permitir una visualización de estos fenómenos. Y esta insuficiencia se puede ver en tres niveles diferentes.

Por un lado, estamos hablando de fenómenos sociales que se escapan tanto a cualquier método

tradicional de registro, como a los canales y espacios de recepción cultural y científica con los que contamos. En segundo lugar, nuestras herramientas de representación del que se está convirtiendo en el ámbito de espacio público privilegiado, la red de redes, resultan insuficientes. Finalmente, no podemos obviar que hay más de un punto de relación entre la representación visual y cultural y la representación política - y estos fenómenos, este trabajo desde la base, *bottom-up*, desde la micro-narrativa, son a su vez, actos de formulación de voluntad política, y, de alguna manera, no suelen necesitar de otro paso de representación.

De ahí que creo que la selección de proyectos que se ofrece aquí da una buena idea de la evolución de las investigaciones del artista tanto en formatos multimedia y dispositivos interactivos como en la problemática de representación implícita en los lenguajes narrativos e hipertextuales que plantea la sociedad-red de hoy en día. De alguna manera, el artista realiza una transición entre una representación *top-down* a una política de representación *bottom-up*.

Porque la cartografía de lo extraordinario de *Narraciones caminadas* no es otra cosa que una instantánea de un proceso de producción social de espacio, de entender el espacio como un texto social con múltiples procesos de escritura transversal; en resumidas cuentas, la misma transformación y permanente re-definición de los lugares que la popularización de los *locative media* actuales han hecho emerger a la superficie de la realidad social.

Por supuesto, el laberinto de *Áreas Gráficas* vuelve a aparecer, esta vez como una intervención en las tres dimensiones de las paredes de la exposición - *Si decides (Diodrama)* - que re-define el propio espacio expositivo como un rompecabezas - en el mejor sentido brechtiano, la visitante pagará su recién ganada libertad con el esfuerzo de tener que realizar su propia lectura, y la responsabilidad de dar sus propios pasos por el rompecabezas del espacio social.

“Todas las historias son historias de viaje - una práctica espacial. (...) Estas aventuras narradas que simultáneamente producen geografías de acción y desplazamientos por los lugares comunes de un orden, no son simplemente un ‘suplemento’ a los enunciados y retóricas pedestres. No se sienten satisfechas con esto último y su transposición al campo del lenguaje. En realidad, las historias organizan los paseos. Ellas hacen el viaje, antes o durante el tiempo en el que los pies lo realizan.” [7](#)

Mayo de 2009

Referencias

- 1. De Certeau, Michel “Spatial Stories”, en *The practice of everyday life*, University of California Press, 1988. [↵](#)
- 1. Benjamin, W, *The writer of modern life: essays on Charles Baudelaire*, Harvard University Press, 2006. [↵](#)
- 1. Townsend, A., “Locative-media artists in the contested aware city”. *Leonardo*. Vol. 39, n.o 4, 2006, págs. 345-347. [↵](#)
- 1. Deleuze, G., Guattari, F., “Introducción: rizoma”, *Mil mesetas*, Ed. Pre-textos, Valencia, 2000. [↵](#)
- 1. Art.nodes - Nodo “Locative media y práctica artística: exploraciones sobre el terreno” Vol. 8, 2008. <http://www.uoc.edu/artnodes/8/esp/index.html>. Recuperado el 20 de abril de 2009. [↵](#)
- 1. <http://www.armontesinos.net> [↵](#)
- 1. De Certeau, *Op. cit.* [↵](#)