

IDENSITAT07



Local | Visitante 1: Calaf

Exposición expandida en el territorio | primera parte

Del 22 de diciembre de 2007 al 27 de enero de 2008

Casal de Calaf | Crta. Llarga, n.11. Calaf

Proyectos:

Lugar Específico 2A + P | Pétanque Électronique Roc Parés y Kenneth Russo, con la colaboración de Genís Tolosa | **Pleased to Meet You. Álbum de Fotos de Calaf** Nicolas Dumit Estévez | **Después de las Palabras** Lucía Acedo, Paul Galindo, Ophélie Herranz, Carlos Mínguez | **Objetos de Interpretación Espacial** Carne Nogueira

Inauguración:

Sábado 22 de diciembre de 2007, 19 h.

Presentación del proyecto **Pétanque Électronique**, a cargo de **Roc Parés y Kenneth Russo**



Local | Visitante 1: Calaf es la primera propuesta de un ciclo de cuatro exposiciones que se desarrollaran desde diciembre de 2007 al abril de 2008 en cada una de las poblaciones vinculadas a **IDENSITAT**. El concepto es el de una **exposición expandida por el territorio**.

Con el conjunto de las cuatro exposiciones se podrán visualizar los distintos proyectos y actividades que **IDENSITAT** desarrolla en su actual edición, así como cada una de las exposiciones servirá también para dinamizar actividades específicas en el marco de las distintas poblaciones, como son proyectos educativos, workshops, sesiones de debate, entre otras iniciativas.

IDENSITAT07



IDENSITAT es un proyecto de arte que se desarrolla con la voluntad de aportar mecanismos para la articulación de propuestas creativas en el ámbito del **espacio público** y en relación con el **lugar** o el **territorio**. IDENSITAT se posiciona como espacio de producción e investigación en red, basado en el campo del arte, para la exploración de nuevas formas de implicación e interacción en el espacio social.

El conjunto de actividades que promueve se definen por la **producción de proyectos**, a partir de la combinación entre la convocatoria abierta y la invitación, con la finalidad de promover propuestas para contextos específicos; por la realización de **acciones educativas**, mediante las cuales se detectan colectivos locales con los cuales se propone trabajar en la intersección entre estos proyectos y algunas de sus actividades; y por la creación de **proyectos de documentación** que participan como trabajos realizados en otros contextos. El conjunto de actividades se difunden, además de las intervenciones específicas, mediante formatos expositivos, publicaciones, debates y talleres.

IDENSITAT se inició en **Calaf** en 1999. Desde la tercera edición (2005-06) se incorporó **Manresa**. En la edición de este año se ha intensificado la red territorial con el desarrollo de proyectos en la ciudad de **Mataró**, en colaboración con **Can Xalant, Centro de Creación y Pensamiento Contemporáneo**, y la comarca del **Priorat**, a través del **Priorat Centre d'Art**.

Programa de exposiciones IDENSITAT07:

Local | Visitante 1: Calaf

Exposición expandida | primera parte
Del 22 de diciembre de 2007 al 27 de enero de 2008
Casal de Calaf | Crta. Llarga, n.11. Calaf

Local | Visitante 2: Manresa

Exposición expandida | segunda parte
Del 14 de febrero al 30 de marzo de 2008
Centre Cultural El Casino | Passeig Pere III, n. 27. Manresa

Local | Visitante 3: Mataró

Exposición expandida | tercera parte
Del 22 de febrero al 30 de marzo de 2008
Can Palauet | C. Palau, n. 32 – 34. Mataró

Local | Visitante 4: Priorat

Exposición expandida | cuarta parte
Lugar y fechas pendientes de confirmación

Organiza:

Ajuntament de Calaf | Ajuntament de Manresa | Generalitat de Catalunya. Departament de Cultura i Mitjans de Comunicació | Diputació de Barcelona. Xarxa de Municipis

Colabora:

Can Xalant Centre de Creació i Pensament Contemporani de Mataró, Priorat Centre d'Art, Centre Cultural el Casino de Manresa, Ajuntament de Mataró, Patronat Municipal de Cultura de Mataró, Centre d'Art Santa Mònica

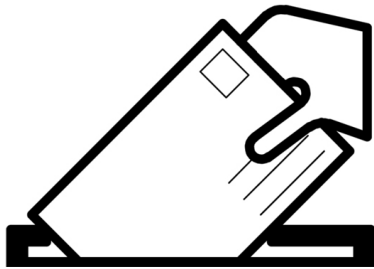


Pleased to Meet You. Álbum de fotos de Calaf **Nicolas Dumit Estévez**

La experiencia desarrollada por Nicolás Dumit Estévez con este proyecto ha consistido en la realización de una estancia de dos meses en Calaf, con la finalidad de conocer y relacionarse con el mayor número de habitantes posible.

A lo largo de este proceso de interacción el artista planteó formas de establecer dinámicas de relación entre él como visitante y los residentes de Calaf, llegando así a invertir, con el transcurso del tiempo, su condición de visitante para convertirse en un ciudadano más. Eso supone pasar de ser visible a diluirse en el flujo diario del espacio. El hecho de traspasar el umbral que separa la mirada turística de la actividad cotidiana, pasar de ser extraño a devenir local, implica conocer una serie de normas internas. Este ejercicio se convierte en imprescindible para posibilitar un intercambio de conocimiento, su transmisión recíproca y un proceso de relación.

Parte de este trabajo ha consistido al provocar una serie de encuentros con grupos y colectivos, y así ofrecer primeramente una lectura de su lugar de procedencia, el South Bronx de Nueva York, para pedir a cambio que se le permitiera articular una representación del nuevo lugar donde se ha trasladado para la realización del proyecto, Calaf. Otra parte de la propuesta ha consistido en generar la confianza necesaria con la gente para conseguir compilar alrededor de 1.000 imágenes realizadas por el artista o cedidas por los mismos habitantes. A partir de esta experiencia se ha realizado la publicación **Pleased To Meet You. Álbum de Fotos de Calaf** en un formato de álbum de fotos familiar. Este trabajo constituye una síntesis que va más allá de la mera documentación del proceso y que es el fruto de haber articulado una relación vivencial con la participación de numerosas personas que aceptaron formar parte de este proyecto colectivo.



DESPUÉS DE LAS PALABRAS.

El proyecto "Después de las palabras" trata del modo de ver la ciudad a través de las historias que suceden en ella.

A partir de una serie de postales enviadas a los habitantes de Calaf, se escribieron múltiples historias.

Mediante acciones basadas en operaciones de recorte, cambio de escala, descontextualización, relocalización y perversión de la dimensión, produciendo una nueva percepción de Calaf.

Todas las historias precipitadas por los lectores de las postales tienen tiempos paralelos, puntos de contacto, direcciones sincronizadas e interrupciones, desde cada uno de los habitantes escribe y lee su propia historia en relación con la ciudad.

El registro de las historias se expone en un lugar de encuentro en continua transformación, abierto al intercambio con los visitantes, lectores y escritores de Calaf.

después de las palabras
unió calafina, del 30 al día de junio
avispada de la pta 30 0280 calaf
móviles valdes 17,7% 2810 andrés
despuesdelaspalabras@hotmail.com
http://despuesdelaspalabras.blogspot.com/



Después de las Palabras

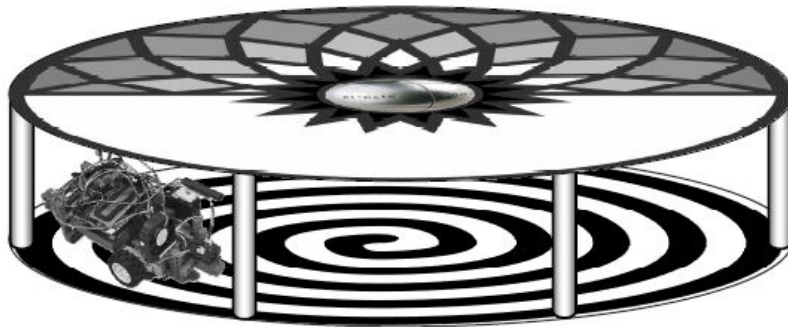
Lucía Acedo, Paul Galindo, Ophélie Herranz, Carlos Mínguez

«Después de las palabras» trata de la manera de ver la ciudad a través de las historias que suceden. A partir de una serie de postales enviadas a los habitantes de Calaf, se realizaron unas acciones basadas en operaciones de recorte, cambio de escala, descontextualización o relocalización, con el fin de producir nuevas percepciones del espacio.

El proyecto ha combinado el envío de postales según distintos criterios: alguna de éstas la recibieron a todos los habitantes empadronados en la población, otras sólo aquéllos cuyo apellido empieza por la letra «f», otras las personas que viven al número 8 de cada una de las calles de Calaf, o bien sólo las personas que se llaman María... Y así hasta un total de ocho modelos distintos de postales. Cada una de las postales comportaba la realización de una acción diferente, en la que se invitaba a participar según las diversas pautas establecidas. En un caso se pedía la devolución de la postal para incorporarse en una exposición paralela, en otro se citaba en las «Marías» en la Plaza de los Árboles con la finalidad de compartir un pastel de cumpleaños, también se sugería llenar la calle de globos de color rosa o se incitaba a buscar un tesoro que había escondido el grupo escolta de Calaf... Y así hasta un total ocho acciones.

Todas las historias desprendidas de las lecturas de las postales tenían tiempos paralelos, puntos de contacto, direcciones sincronizadas, interrupciones, factores con los cuales cada uno de los habitantes escribe y lee su historia en relación con la ciudad.

El registro de las historias se exponía en un espacio de encuentro que estaba en continua transformación y abierto al intercambio con los visitantes, los lectores y los escritores de Calaf, así como también actualmente se puede consultar a la web www.despuesdelaspalabras.blogspot.com. Han colaborado en el proyecto el IES Alexandre de Riquer, el Grupament Escolta Alexandre de Riquer y la Unió Calafina.



Pétanque Électronique

Roc Parés y Kenneth Russo, con la colaboración de **Genís Tolosa** en la ingeniería y la producción.

«Pétanque Électronique» es el prototipo de un juego que se inspira en la petanca y la reinterpreta. Plantea la posibilidad de realizar partidas a distancia a través de la tecnología de la red. El juego pone en relación la presencia real y la interacción virtual mediante la combinación entre la robótica e Internet.

El proyecto parte de la posibilidad de desdibujar la relación local / visitante a través de la mezcla entre el factor de la distancia física y la presencia virtual, ya que permite jugar a la vez desde distintos ámbitos locales. Cada equipo puede participar desde su ciudad. Un artefacto interpreta la posición de las fichas lanzadas por cada uno de los miembros del equipo y las coloca en el tablero contrincante, cosa que permite que el juego avance con una competitividad diluida, la fascinación por la magia tecnológica y la falta de destreza del artefacto robótico, que se convierte en el mediador de la partida.

El proyecto tiene la vocación de incidir en las cualidades de socialización que aporta el juego y hace un guiño irónico tanto a la relación competitiva que se establece en relación con él, como a la propia tecnología. Aunque se basa en un alto nivel de investigación tecnológica, tiene una formalización entre el diseño de producto tecnológico y la autoconstrucción. El juego existe cuando dos grupos de la misma localidad o diferentes localidades se pone de acuerdo para activarlo, por lo cual precisa de un nivel de mediación y organización para realizar la partida. El objetivo del proyecto es poder circular por diferentes sitios para promover encuentros al espacio físico mediante partidas virtuales. Se prevé que en un futuro el dispositivo pueda quedar a la disposición de las asociaciones y grupos del territorio que estén interesados en acogerlo en sus espacios.



Objetos de Interpretación Espacial

Carme Nogueira

Carmen Nogueira planteó dos estrategias para dialogar con personas de Calaf: la instalación de un elemento urbano en la Plaza Gran y la realización de un itinerario colectivo por el antiguo camino real. Su proyecto se basa en detectar los puntos de discontinuidad en el espacio y en la memoria colectiva, así como los antagonismos y contradicciones que permanecen ocultos en el espacio público.

El elemento urbano era un híbrido entre un banco y una entrada de parking. Se trataba de plantear una ruptura en el espacio, ya que el sitio que ocupaba el mueble recordaba que habitualmente allí había un coche. Este objeto permitió mantener conversaciones con la gente: alguien recordaba que en la plaza había habido una barandilla, una fuente, y que no hace tanto tiempo este lugar había sido el centro comercial, rodeado de tiendas. Esta pequeña y efímera interrupción del espacio habitualmente ocupado por coches también permitió hablar del futuro, así como se manifestó el deseo de que un día el lugar pueda recuperar la actividad y su uso deje de estar restringido al peatón. Asimismo, el objeto híbrido banco/entrada de parking fue un sitio desde el cual partir con itinerario por un viejo camino, el camino real. La deriva colectiva por este camino, desde el centro del pueblo hasta su periferia, permitía otros niveles de conversación y de reconocimiento del espacio: la transformación del territorio, el crecimiento urbanístico o la discontinuidad entre el ámbito rural y el urbano; así como ver la forma con que las diferentes políticas que se aplican a lo largo del tiempo modelan los lugares. El proyecto trata de las historias o la historia narrada por las personas, de la comprensión del pasado y la especulación del futuro, de la conexión entre la dimensión espacial y la dimensión temporal. Narraciones, mapas, derivas y objetos son elementos básicos para que las personas, los habitantes, reinterpreten el espacio donde habitan. La última parte del proyecto es la plasmación de la experiencia en un vídeo.



Lugar Específico

2A + P Architettura [Giafranco Bombaci, Domenico Cannistraci, Pietro Chiodi, Matteo Constanzo, Valerio Franzone]

El 13 de junio de 2007 tuvo lugar la inauguración del nuevo jardín de Can Bertran, un proyecto que se inició a mediados de año 2005 en el marco de la edición IDENSITAT 05, cuando el colectivo 2A+P emprendió un conjunto de sesiones de trabajo con el Casal de la Gent Gran de Calaf para la recuperación de un espacio verde de la población.

El proyecto de 2A+P partía inicialmente de la voluntad de plantear mecanismos para el desarrollo urbano que estuvieran íntimamente relacionados con el territorio, y así entrelazar el tejido natural con el social. El proyecto planteaba generar sistemas de ecología urbana. La materialización de este proceso en la construcción de un jardín fue posible a raíz de la localización de un emplazamiento que su propietaria había cedido al Ayuntamiento, con la condición que el lugar estuviera destinado a la gente mayor del pueblo, Can Bertran.

A partir de esta localización, se dio lugar a un proceso de colaboración con el Casal de la Gent Gran para la planificación y diseño del emplazamiento, así como a la colaboración con la concejalía de Urbanismo del Ayuntamiento de Calaf para la realización y construcción de la obra. Asimismo, una vez realizado el jardín, para su futura gestión también se ha procurado disponer de un mecanismo de colaboración entre el colectivo de gente mayor y el ayuntamiento.

IDENSITAT07



Idensitat 07

Direcció **Ramon Parramon**

Coordinació general **Oriol Fontdevila**

Accions educatives y coordinació **Quim Moya | Eva Quintana**

Exposició **Núria Parés**

Documentació fotogràfica y audiovisual **Xavier Gil | Laia Ramos**

Comité de selecció de projectos 2007 **Santiago Cirugeda | Amanda Cuesta | Alícia Murría | Ramon Parramon | Lorenzo Romito**

Organiza:

Ajuntament de Calaf | Ajuntament de Manresa | Generalitat de Catalunya. Departament de Cultura i Mitjans de Comunicació | Diputació de Barcelona. Xarxa de Municipis

Colabora:

Can Xalant Centre de Creació i Pensament Contemporani de Mataró | Priorat Centre d'Art | Centre Cultural el Casino de Manresa | Ajuntament de Mataró | Patronat Municipal de Cultura de Mataró | Centre d'Art Santa Mònica

