

# 03

## La deriva como metodología educativa para (des)apropiarse de la ciudad

 Amparo Alonso Sanz<sup>1</sup>

 Elia Torrecilla Patiño<sup>2</sup>

<sup>1</sup>*Universitat de València*

<sup>2</sup>*Universidad Miguel Hernández de Elche*

Experimentar la ciudad

B3

(Página siguiente) Figura 1. Los nostálgicos (2023). *Re-colección*. Fotografía independiente como título visual.



La historia aquí narrada comienza años atrás, cuando Amparo queda cautivada escuchando a Elia en un congreso, cuando la ve moverse como investigadora, performar como artista y enseñar como la docente que todavía no era oficialmente. Años después hemos compartido congresos, alguna estancia, clases, amistades y aquelarres. También hemos intercambiado lugares para investigar, docentes y otros intereses festivos.

Lo que es evidente es que ambas nos movemos en nuestro rol de artistas, profesoras e investigadoras (Elia en la Facultad de Bellas Artes de Altea y yo en la Facultat de Magisteri de València). En la *a/r/tografía* (Irwin, 2013) y la *a/r/tografía social* (Marín-Viadel, 2017) hallamos una metodología de Investigación Basada en las Artes (Hernández-Hernández, 2008) en la que como investigadoras actuamos indistintamente como docentes y como artistas tanto en la teoría, la *praxis*, como en la *poiesis*, integrando las tres dimensiones con un objetivo común (Marín-Viadel, 2017). Pero también encontramos en la deriva un modo de operar congruente, donde confluyen nuestros valores, pensamientos y actos (Ramon y Alonso-Sanz, 2019, 2020, 2022; Torrecilla, 2020; Torrecilla y Molina, 2017, 2020).

Ambas nos hemos influido mutuamente. Amparo ha contribuido en el perfil docente e investigador de Elia. Elia ha potenciado en Amparo la vertiente artística, al guiarla en sus derivas (si es que hay forma de orientarse en esta pérdida y azar), al darle valor a sus *c/a/r/tografías* con cada uno de sus viajes y al animarla a exponerlas en el espacio cultural *Fantastik Lab* que gestiona en Valencia.

En todo este tiempo no hemos dejado de jugar. Entre nuestros últimos proyectos y locuras planeamos una visita del alumnado de Magisterio de la *Universitat de València* al *Fantastik Lab*<sup>1</sup> en noviembre de 2023. Lo diseñamos como una deriva, porque la deriva es lo que

compartimos como artistas, como investigadoras y docentes. Nos interesa explorar la deriva como metodología educativa, con la que aprender y con la que enseñar, para (des)apropiarse de la ciudad porque es imposible una deriva feminista que atravesase, posea o se apropie de la urbe (Alonso-Sanz, 2020). Acuden aproximadamente 150 personas de segundo curso del Grado de Maestro/a en Educación Primaria a pasar allí tres horas. Dividimos la jornada en cuatro pasos que caminan en equipos de unas 12 personas aproximadamente.

### Paso 1. Caminar sobre los pasos de Elia Torrecilla Patiño

El alumnado entra hasta la segunda sala, un gran espacio donde yo les espero en un mundo al revés: paraguas en mano, con lluvia de sobres naranjas sobre nubarrón negro a los pies.

Me levanto y desaparezco entre la multitud para poco a poco abrirme paso y comenzar con una acción mínima en la que, paso a paso, voy extendiendo una cinta de papel que va mostrando en forma de escritura, mi presentación.

Les damos la bienvenida y mientras un grupo se va con Amparo a la sala para explicarles su exposición *Memorias c/a/r/tográficas* yo me quedo con el resto. Es la combinación perfecta: mientras yo explico mis deambulaciones y derivas como un proceso en sí mismo, Amparo muestra cómo traducir la experiencia urbana a una cartografía. Mientras yo voy de un lado a otro sin un rumbo fijo, Amparo cumple objetivos y los plasma, los analiza y los comparte desde su generosidad para hacernos conscientes de unas realidades que pasan desapercibidas. Por ello su exposición es una revelación de sucesos porque su caminar es una lucha pacífica por la justicia.

Mientras tanto, dentro pueden ver dos vídeos pertenecientes a la serie *La ciudad intermedia*: en uno de ellos camino sobre una grieta con unas botas que son la extensión de la grieta; en el otro, con unos zapatos que

<sup>1</sup> Enlace a la exposición de Amparo Alonso en *Fantastik Lab*: <https://infofantastiklab.wixsite.com/fantastiklab/copia-de-o-range-la-da-wilson-paola-m>



Figura 2. Alonso Sanz, A. (2023). *Acción de presentación de Elia Torrecilla y visita comentada a la exposición Memorias c/a/r/tográficas de Amparo Alonso-Sanz*. Par fotográfico.

son mitad oscuros, mitad claros, voy desplazándome sobre la línea que separa la luz de la sombra.

De este modo introduzco mi manera de entender la práctica artística basada en acciones mínimas y en la importancia del espacio público. Les propongo un viaje al pasado en el que el miedo va apoderándose de mí. El miedo me imposibilita salir a la calle, hasta el día en que decido plantarle cara y salir abrazada a una condición: la lentitud. Entonces comienzo a caminar muy muy lento, tanto, que apenas avance 5 milímetros a cada paso, con la sensación de adentrarme en una especie de agujero en el que el tiempo y el espacio adquieren un brillo hipnótico. Me sumerjo en un mundo de belleza tornasolada, y a lo lejos puedo escuchar los comentarios de

personas que apresuradas en un turístico casco antiguo se sorprenden ante una persona que parece tener el poder de parar el tiempo. Pero, sobre todo, el superpoder es el de superar el propio miedo.

Con esta experiencia personal y otras obras artísticas transmito a esos ojos que me miran atentos, la importancia del arte como lenguaje que permite generar grietas para acceder a otros mundos; al arte como herramienta para romper muros.

Una vez terminamos nuestras intervenciones es el turno de que el estudiantado lleve a la práctica y experimente desde su propio cuerpo, un conjunto de propuestas resultantes de las experiencias artísticas basadas en la deriva.

## Paso 2. Caminar sobre los pasos de Amparo Alonso-Sanz

Mientras el alumnado escucha la conferencia de Elia, por equipos van saliendo a la salita inicial donde se encuentra la exposición titulada *Memorias c/a/r/tográficas*. Allí se aproximan a una experiencia estética a partir de obra gráfica en papel y pinturas.

En un mundo ficcional en el que los viajes de otras personas, mediante fotografías de monumentos, atardeceres exquisitos, amaneceres jugosos y comidas exóticas se cuelan en nuestras vidas, a través de las redes sociales; invitándonos a un consumo frenético y voraz del patrimonio, Amparo ofrece una visión de las ciudades turísticas liberada de imposiciones culturales.

Ella no obedece a mandatos externos en sus descubrimientos urbanos. Practica la deriva en sus múltiples versiones lúdicas, influida por un gran número de referentes artísticos previos. Y con la misma irreverencia evita imponer al público una determinada mirada sobre las metrópolis.

La artista se limita a invitar a la acción de caminar, correr y recorrer para mirar y admirar calles, avenidas y otros hitos. Sabedora de las herencias conquistadoras que nos conducen a colonizar otros territorios ajenos, y sintiendo sin embargo en su sangre esa pasión exploradora, procura liberarse del ansia por atravesar la ciudad o poseerla, un concepto muy masculino. Acepta que la acción es efímera, y como testimonio solo queda una *c/a/r/tografía* en sus roles de artista, investigadora y docente. De este modo, se libera del ansia por cazar la mejor imagen y simplemente procura recordar y dejar constancia de sus sentires. Creando a partir de ello una nueva imagen con un alto poder estético que desconfigura lo visitado y configura una nueva realidad abstracta.

Su experiencia cosmopolita sugiere disfrutar del recorrido, recordarlo, registrarlo y con ello tomar conciencia de su ubicación espacial en un complejo entramado de barrios, distritos o zonas que también quedan sin descubrir.

La pintura le ha servido para trazar los recorridos realizados a pie, a solas o en familia, corriendo o de manera pausada por lugares como París, Roma, Ljubljana o Alicante. Esas rutas se tornan cruces de líneas doradas que componen un entramado o en ocasiones una mancha, porque no abarcan solo el espacio que los pies transitan, sino el entorno que alcanza el acto de observar.

Con sus obras da cuenta de las emociones percibidas en cada una de esas estancias prolongadas, en las que por más de un mes la turista se vuelve habitante. Ofreciendo mapas de museos que mueven a los flujos turísticos, que no necesariamente a los culturales. Invitando a manifestar las violencias que imperan en el espacio público. Descifrando las estructuras implícitas al urbanismo. Desvelando al fin y al cabo lo que subyace tras la experiencia estética de una pobladora.

## Paso 3. La deriva mediante acciones mínimas y placeres urbanos

Elia despliega su paraguas, preparada para caminar. De él pende un conjunto de sobres que contienen acciones mínimas. Cada equipo escoge al azar uno de los sobres numerados y corta el hilo. Los equipos se esparcen por el barrio para activar las propuestas de acciones mínimas que están descritas en cada sobre. Pasada una hora regresan al *Fantastik Lab* con las muestras de sus acciones.

El *Fantastik Lab* está situado en el Barrio de L'Olivereta, en la periferia del circuito artístico y también turístico de la ciudad. Tomando como fuente de inspiración las rutas dirigidas por guías locales por determinados puntos turísticos urbanos, se toma el paraguas como un objeto distintivo y se propone un uso divergente y de espíritu dadaísta:

El 14 de abril de 1921, en París, a las tres de la tarde y bajo un diluvio torrencial, Dada fija una cita frente a la iglesia de Saint-Julien-Le-Pauvre. Con



Figura 3. Alonso Sanz, A. (2023). *Paraguas con las acciones numeradas en sobres y mesa con el material distribuido por equipos*. Fotoensayo.

esta acción, los dadaístas pretenden iniciar una serie de incursiones urbanas a los lugares más banales de la ciudad. (...) Los dadaístas, de paso por París, queriendo subsanar la incompetencia de las guías y de los presuntos ciceroni, han decidido emprender una serie de visitas a ciertos lugares elegidos, en especial a aquellos que realmente no poseen ninguna razón de existir. (Careri, 2013, pp. 59-60)

El paraguas es un dispositivo utilizado en otras acciones de Elia y es el detonante de un conjunto de visitas, en lugar de guiadas, 'desviadas', donde las personas que asisten a la ruta se convierten en participantes activas. El objetivo es que, en este caso, el estudiantado, observe el barrio y su superficie, se acerque a sus paredes, a su suelo, detecte las grietas, se sumerja en los detalles, descubra a su vecindario, rompa las barreras y abrace la poética de lo cotidiano.

El barrio se convierte así en el escenario donde sacar lo mejor de cada cual para compartirlo con otras personas. Las calles y las plazas se transforman de este modo en un espacio de juego.

Del paraguas cuelga un conjunto de sobres naranjas numerados. Cada grupo elige a un representante para coger el sobre, y con cada sobre, el grupo dispone de un kit compuesto por los instrumentos necesarios para desempeñar su acción.

La actitud que les invitamos a adoptar es la de una tribu, una tribu de detectives con una misión que cumplir, y cuyo cometido se encuentra descrito en ese sobre naranja, a modo de esas instrucciones que Yoko Ono recopila en *Pomelo* (1964). Impregnado con cierto espíritu *Fluxus*<sup>2</sup> para contagiar y expandir, se propone finalmente al alumnado una serie de preguntas que van a motivar sus derivas:

- ¿Dónde podrías aprender algo nuevo en este barrio?
- ¿Qué puedes aprender como educador/a del barrio?
- ¿Quién te puede enseñar?
- ¿En qué le podrías ayudar?
- ¿Qué podrías aportar como educador/a al barrio?
- ¿Qué podrías mejorar en el barrio?

<sup>2</sup> Fluxus es un movimiento artístico internacional que comienza su actividad a partir de 1961 influenciados por el Dadá y la figura de John Cage. Su espíritu propone una renovación artística y una fusión entre arte y vida.



Figura 4. Artistas Abstractes (2023). *Lo que nadie lee*. Fotografía independiente.

Con sus sobres y correspondientes materiales e instrumentos, cada equipo se prepara para salir desde el *Fantastik Lab* cual tribus dispuestas a comenzar cada una su propia deriva y propagarse por el espacio para convertir las calles en un gran museo.

La deriva por el barrio sirve para recoger datos, objetos, aprendizajes y experiencias al interactuar con peatones, comercios, arquitecturas, etc. También para dejar testimonios, huellas e impactos en el espacio público y sus gentes (Ramon y Alonso-Sanz, 2019, 2020, 2022).

A continuación se enumeran las acciones diseñadas y planteadas como juegos explosivos (Lacalle y Monteverde, 2018) que proponen una serie de dinámicas que

permiten recuperar el espíritu lúdico y transgredir las normas sociales establecidas. Y como todo juego, estas acciones tienen sus reglas.

### Acciones mínimas y placeres urbanos

1. *Re-colección*. Envasad en tarros de cristal pequeñas muestras de desperdicios de la ciudad: mierdas de perro, restos de papeles del suelo, colillas. Clasificad las muestras obtenidas en categorías. ¡Imaginación al poder! Clasificadlas por ejemplo por colores, formas, olores, usos. Conseguir que en algún escaparate de comercios del barrio os dejen exponer algún tarro con esas pequeñas muestras de cosas valiosas. Regresad al *Fantastik Lab*. Ubicad el resto de las muestras en diferentes lugares de la cartografía.
2. *Lo que nadie lee*. Recolectad anuncios con texto (venta de pisos, fontanería, limpieza de casas, cuidado de personas mayores), grafitis, cartelitos, pegatinas que pasan desapercibidas entre el ruido visual de la ciudad. Si no podéis recortarlos, anotad en estos papelitos algunas de las palabras que más os llaman la atención. Metedlas en esta bolsa. Agitad el contenido. Regresad al *Fantastik Lab* y esparcid sobre la cartografía. Activad las palabras con la voz, a modo de poema dadaísta.
3. *Lo que no suena*. Graba individualmente audios con el teléfono de cosas/lugares de la ciudad que no sueñan, pero que las hacéis sonar. Activad el sonido de una barandilla, de una pared, de una tubería, de una abuela, de un niño... ¡Imaginación al poder! Podéis por ejemplo hacer cosquillas, rozar, rascar, golpear. Uníos todo el equipo y reproducid todos los sonidos para crear una composición sonora. Regresad al *Fantastik Lab*. Reproducid vuestra sinfonía del barrio.
4. *Robado de texturas*. Contempla individualmente un muro cualquiera lleno de manchas y texturas. Coloca un papel sobre el relieve de la pared escogida, frota con la cera la superficie para que se transfiera la imagen. ¡Ya tienes tu frottage! Colocad algunas de



Figura 5. El grupazo. (2023). *Robado de textura*. Par fotográfico.

vuestras creaciones con cinta adhesiva en la pared. Convertid la pared en una galería de arte. Repetid la experiencia y haced frottage sobre otras paredes, letras de tapas de alcantarillas, acera, asfalto... Regresad al *Fantastik Lab*. Colocad vuestras texturas en la cartografía.

5. *Positivado de huecos*. Cread relieves con barro, introduciendo arcilla en los huecos o aplastando sobre superficies. ¡Imaginación al poder! Pensad en rellenar agujeros como por ejemplo las cerraduras, grietas, ladrillos de fachada, tapas de alcantarilla... Escoged

la mitad. Situdad las piezas por el barrio para transformar las calles en museos. Regresad al *Fantastik Lab* con el resto. Ubicad esa otra mitad de las piezas sobre la cartografía.

6. *El susurro*. Susurrad a las grietas: "Hay una grieta en todo, así es como entra la luz" (Leonard Cohen, 1992). Escribid pequeños mensajes. ¡Imaginación al poder! Por ejemplo, escribid poemas, ofertas gratuitas de besos y abrazos; ánimos a personas desconocidas. Doblad algunos papelitos y escondedlos en las grietas, o distribuidlos por farolas, fachadas... Regresad al



Figura 6. Els de vesprada y Grup 3. (2023). *Positivado de huecos y El susurro*. Serie fotográfica.



Figura 7. Abstract Crew. (2023). *Pares de colores*. Fotoensayo.



Figura 8. Els incompresos. (2023). *Des-límite*. Fotoensayo.



Figura 9. Som art y Art Attack. (2023). *¡¡Exclama!! y Pisadas*. Par fotogràfico.



Figura 10. Som art. (2023). *A leer se aprende de pie*. Fotoensayo.

*Fantastik Lab* con el resto de mensajes. Ubicad esos mensajes sobrantes sobre la cartografía.

7. *Listado de sabias del barrio*. Preguntad en tiendas o casas por ellas, las mujeres sabias. Tocad a los timbres. Descubrid qué saben hacer único, excepcional o maravilloso. ¡Imaginación al poder! de todas las edades, géneros, culturas o religiones. Anotad sus nombres y habilidades en vuestra lista y dadles un aplauso atómico. Regresad al *Fantastik Lab*. Ubicad en la cartografía esos nombres en reconocimiento.
8. *Pares de colores*. Id a una frutería. Comprad o pedir regaladas tres piezas de frutas de un mismo color. Regalad una pieza de fruta a una persona que lleve una prenda o complemento de ese mismo color. ¡Imaginación al poder! Si no la encontráis, situad la fruta en un espacio urbano de ese mismo color. Fotografiad vuestro bodegón con el teléfono. Regresad al *Fantastik Lab* con vuestra foto. Situad el móvil con la imagen a la vista sobre la cartografía.
9. *Des-límite*. Situaros en la plaza Roma. Dad tres vueltas sobre vuestro propio eje. Caminad, en direcciones diferentes, en línea recta hasta que tropecéis con una pared o una carretera o algo que inevitablemente os impida continuar. Marcad ese límite/obstáculo con cinta de carrocero. Regresad al *Fantastik Lab*. Marcad límites semejantes en la cartografía con la cinta.
10. *¡¡Exclama!!* Caminad por el barrio. Detectad cosas que os llamen la atención. Ponedlas entre exclamaciones “¡!”. ¡Imaginación al poder! Por ejemplo, los jardines efímeros (esos jardines que crecen de manera espontánea en el asfalto), transeúntes destacables, personas desconocidas que merecerían ser famosas, mobiliario urbano roto, un adorno de una fachada, un chicle abandonado en el suelo. Lograd llevaros una muestra o testigo. Regresad al *Fantastik Lab*. Situad esa muestra o testigo sobre la cartografía.
11. *Pisadas*. Recorred la calle muy muy muy lento, a la razón de un milímetro por segundo. Explorad la lentitud en su grado máximo. Recoged el testimonio

de las reacciones de la gente (si las hay), y las vuestras propias (¿cómo te has sentido caminando muy lento?) mediante registro de vídeo con vuestro teléfono. Regresad al *Fantastik Lab* por la línea que divide la luz de la sombra. Dejad vuestra huella pisando la cartografía.

12. *Stop!* Cuando os crucéis con alguien que lleva un carrito de la compra, paraos súbitamente. Poned una alarma en el temporizador del móvil a los 5 minutos. Observad durante ese tiempo lo que sucede alrededor. Resumidlo en una palabra. Memorizadlas. Regresad al *Fantastik Lab*. ¡Imaginación al poder! Ahora en la cartografía habladla, repetidla, susurradla, gritadla o lo que más os apetezca.
13. *A leer se aprende de pie*. Coged un libro. Id leyendo por la calle. ¿Sabíais que los libros son orgullosos y si son prestados no vuelven? así que mejor que prestarlos es regalarlos. Dejad los libros en diferentes puntos del barrio. ¡Imaginación al poder! Por ejemplo, también podéis hacer un intercambio de libros en una librería, escuela, biblioteca o casa. Regresad al *Fantastik Lab* con algún libro diferente. Colocadlo en la cartografía.

#### Paso 4. Conclusión con c/a/r/tografía colectiva

Al regreso al *Fantastik Lab* cada equipo participa de la elaboración de una c/a/r/tografía colectiva. A medida que van situando sus objetos se crea una reflexión conjunta y colaborativa.

Cuando no se puede acompañar al alumnado en las derivas, por ser un número muy elevado de estudiantes, por no contar con un horario flexible o por carecer de recursos, una solución puede consistir en realizar acciones mínimas en el territorio de manera autónoma. Hemos comprobado que las acciones en el territorio pueden actuar como detonante de la deriva, a modo de iniciación.

En este caso no se trata de estudiantes de Bellas Artes familiarizados con la práctica del arte de acción o la performance, sino alumnado del Grado de maestro/a en

Educación. Sin embargo, al ser planteadas las acciones como experiencias lúdicas permiten al mismo tiempo practicar, errar, recopilar la experiencia en performances colectivas y foto-acciones. Al tratarse de acciones grupales el alumnado se siente arropado por el equipo, no tienen sensación de vergüenza, de sentirse expuesto en el espacio público (Torrecilla y Molina, 2017). Finalmente, son capaces de compartir y explicar a sus iguales las vivencias. Antes hacíamos referencia al espíritu Fluxus que impregna esta propuesta, pensando especialmente en las instrucciones Pomelo de Yoko Ono (1964) que se convierten en una invitación a ver, sentir y relacionarse con el mundo de otra manera. Y el alumnado lo ha visto así porque ha introducido modificaciones de la invitación inicial como ha ocurrido por ejemplo en la acción *A leer se aprende de pie*.

Otra de las cuestiones fundamentales es la idea base de la que partimos: extraer unas vivencias del barrio, practicando sus calles y su gente, pero dejando algo a cambio. El arte y la educación artística toma la deriva como metodología; la deriva pedagógica no debe ser una extracción, robo o apropiación, no debe ser algo invasivo, sino que debe estar basada en el intercambio, diálogo, cesión y regalo. Como se observa en las imágenes de cada acción que supone en realidad una huella, se extrae algo que es transformado en objeto artístico, y que es a su vez devuelto a la ciudad.



Figura 11. Alonso Sanz, A. (2023). *C/a/r/tografía colectiva*. Fotografía.

## Referencias

- Alonso-Sanz A. (2020). Una profesora 'flâneuse' en París. Cartografías en la formación inicial de docentes. *Arte, Individuo y Sociedad*, 32(2), 363-386. <https://doi.org/10.5209/aris.63670>
- Careri, F. (2013). *Walkscapes. El andar como práctica estética*. Gustavo Gili.
- Cohen, L. (1992). Anthem [Canción]. En *The Future*. Columbia.
- Hernández- Hernández, F. (2008). La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación. *Educatio siglo XXI*, 26, 85-118.
- Irwin, R. L. (2013). Becoming a/r/tography. *Studies in art education*, 54(3), 198-215. <https://doi.org/10.1080/00393541.2013.11518894>
- Lacalle, J. y Monteverde, J. (2018). *Invitación al tiempo explosivo*. Editorial Sexto Piso.
- Marín-Viadel, R. (2017). A/r/tografía Social: un enfoque metodológico en el contexto de las investigaciones sobre Artes Visuales y Educación. En R. Marín Viadel y J. Roldán (Eds.), *Ideas Visuales. Investigación basada en artes e investigación artística* (pp. 30-45). Universidad de Granada.
- Ramon, R., y Alonso-Sanz, A. (2019). La deriva paralela pedagógica. Un hilo educativo invisible entre Porto y Paris a través de narrativas personales: The pedagogical parallel drift. An invisible educational thread between Porto and Paris through personal narratives. *Revista Portuguesa de Educação*, 32(2), 74-90.
- Ramon, R. y Alonso-Sanz, A. (2020). Conversaciones visuales entre Porto y Paris: Deambulando para una educación artística en la ciudad. *Revista Matéria-Prima*, 8(1), 188-198.
- Ramón, R. y Alonso-Sanz, A. (2022). La deriva paralela como método en la investigación basada en las artes. *Arte, Individuo y Sociedad*, 34(3), 935-954, <https://dx.doi.org/10.5209/aris.76203>
- Ono, Y. (1964). *Pomelo*. Simon & Schuster USA.
- Torrecilla, E. (2020). *La aventura de aprender. Guía "Cómo hacer una performance"*. Ministerio de Educación y Formación Profesional.
- Torrecilla, E. y Molina, M. (2017). Performances mínimas en el espacio urbano y colaboraciones a distancia. Propuestas de "Acciones Desapercibidas" como experiencia entre lo local y lo translocal. *ANIAV - Revista de Investigación en Artes Visuales*, 1, 91-101.
- Torrecilla, E. y Molina, M. (2020). *La arquitectura como partitura. Un des-concierto andante de des-gentrificación simultánea entre Lavapiés (Madrid) y Russafa (Valencia)*. Ediciones Reactivas.

