

**NOT: propuesta de
juegos colectivos
para la exploración
creativa del entorno.**

**NOT A
SoHo**

NOT: propuesta de juegos colectivos para la exploración creativa del entorno.

1ª reimpresión: diciembre 2018.

Tirada: 70 copias.

Edición de Not a SoHo: Oihane Sánchez Duro, Iker Vázquez Arteche, Laura Díez, Raffaella Regina, Olesya Dronyak, Pablo M. Garrido y Karla Tobar Abarca. Bilbao (Bizkaia).

ISBN: 978-84-09-07760-1

Depósito Legal: BI-29-2019

Creative Commons:



Reconocimiento-NoComercial-SinObrasDerivada
CC BY-NC-ND

2

Este proyecto ha sido financiado por la asociación cultural Wikitoki Elkarte.



Índice

- 06** Introducción. ¿Pero qué es esto?
Oihane Sánchez Duro
- 09** JUEGO 1 Gamificación
Iker Vázquez Arteché
- 15** JUEGO 2 Co-nfianza
Laura Díez
- 21** JUEGO 3 Not a Poem
Olesya Dronyak
- 27** JUEGO 4 Abecegrama
Oihane Sánchez Duro
- 33** JUEGO 5 NOT A SecondLife
Karla Tobar Abarca
- 35** PÓSTER
Para que lo arranques
- 43** JUEGO 6 Picos y palas
Pablo M. Garrido
- 49** JUEGO 7 Not An Action
Raffaella Regina
- 55** JUEGO 8 Elkarri kontu-kontari
Not a SoHo
- 60** Referencias.
Compilación
- 70** Agradecimientos.
No podían faltar

NOT

do inter to a
e-

Huele mal

you said
me the
you

the
the

the
the
the
the

the
the

the
the
the

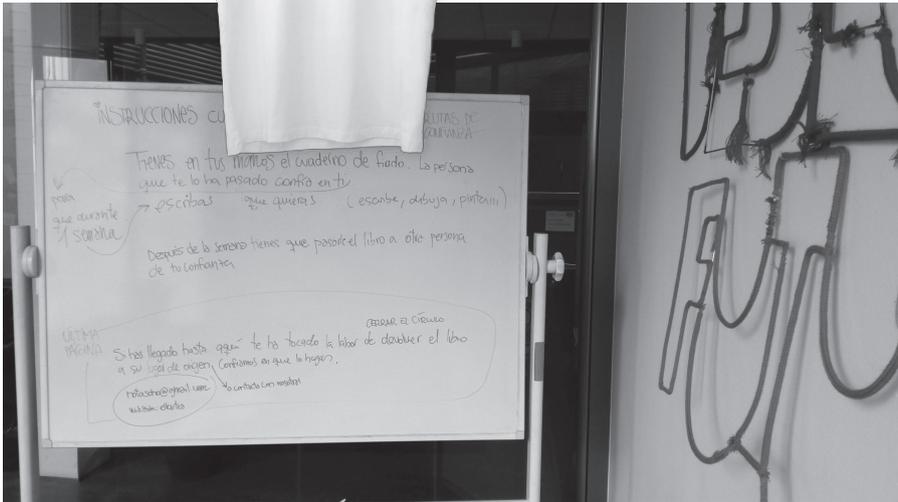
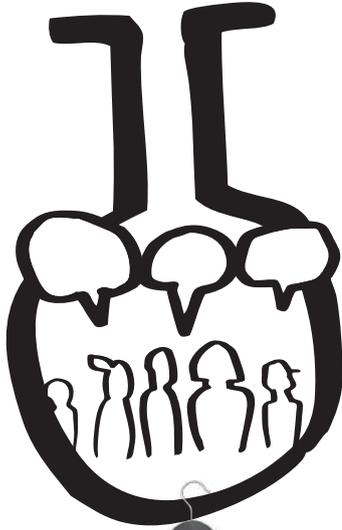


three
joy

work

NGAG
estris

o so



Introducción

El proyecto participativo Not a SoHo (“esto no es un SoHo”) nace en diciembre de 2017. Nos reunimos por primera vez en el local vecinal Xake Espazioa, situado en Bilbao La Vieja, con el ánimo de reflexionar sobre el papel del arte y la cultura en la transformación de espacios urbanos concretos.

Existe una preocupación constante por los procesos de resignificación que se dan en este viejo barrio de Bilbao, en el que se intuye cierta instrumentalización de su propio tejido socio-cultural, y en el que identificamos dos elementos clave intrínsecos al mismo: la propia comunidad artística, y la pluralidad de colectivos de diferentes culturas y orígenes que residen y/o trabajan aquí: tanto el valor simbólico de la cultura como los vecinos suponen un aliciente que dota de especificidad la zona.

Uno de los principales retos es llevar a cabo un mayor conocimiento del tejido socio-cultural de Bilbao La Vieja, a fin de mitigar la brecha existente entre los distintos colectivos y asumir el contexto como una parte intrínseca de las acciones a realizar. Nuestras líneas de actuación han sido:

- (1) Configurar espacios de encuentro e intercambio entre los grupos señalados y la ciudadanía en general.
- (2) Partiendo del arte como herramienta, fomentar la búsqueda de diálogo entre la comunidad artística y tejido socio-cultural local a través de la puesta en común de problemáticas cotidianas que se dan en el espacio urbano en el que cohabitan.
- (3) Externalizar dichas problemáticas invisibles que aúnen el arte, lo cotidiano y el territorio concreto, expandiendo los límites de los formatos al uso y materializar diversas inquietudes.

Con ello, organizamos en el marco de Bilbao Art District la actividad Ecos BLV: generando espacios de encuentro, dividida en dos sesiones: un coloquio en el espacio público de Bilbao La Vieja, al que se invita a participar a la artista Olga Ruiz y a la activista y fundadora de Ahizpatasuna Afaf El Haloui, como representantes de la comunidad artística y el tejido socio-cultural local con la motivación de generar un diálogo en la calle.

- 6 El material obtenido en el coloquio formó parte de una acción-intervención artística, en la que juntamos las perspectivas y las metodologías de tres artistas para llevar los ‘ecos’ de Bilbao La Vieja a otros barrios de la ciudad. A fin de expandir los límites del formato y visibilizar las cuestiones planteadas y surgidas durante el encuentro Ana Capilla, Beñat Krolem y Raffaella Regina realizaron un recorrido performativo por el ensanche de Bilbao que finalizó en el Casco Viejo.

Durante la residencia experimental en Wikitoki nos hemos enfocado en la búsqueda de otras formas de relacionarnos con el tejido social y cultural de Bilbao la Vieja.

Ponemos en marcha un proceso experimental asumiendo que no existen fórmulas fijas, pero sí espacios de posibilidad: intersticios desde los que podemos actuar desarrollando nuevas propuestas.

Así, nos hemos olvidado durante un tiempo de los formatos aprendidos para hacer desde el arte y la cultura, y nos hemos dejado llevar por apetencias y curiosidades.

Hemos seguido una metodología basada en propuestas de actividades, desarrolladas por cada miembro del grupo, y que han ido motivando y promoviendo nuevas acciones.

Nuestra intención ha sido la de generar un “kit” de juegos, más que un recetario sobre “cómo hacer las cosas” que no nos terminaba de convencer. De este modo, optamos por ir volcando las diferentes propuestas en cuadernillos, un formato que recuerda a los cuadernos de actividades y pasatiempos.

Esta recopilación que tenéis en vuestras manos surge con esa idea, y están a disposición para su copia, modificación, remezcla, libre aplicación y en definitiva, cualquier cosa que los transforme.

¿Y qué hacemos ahora? Explorar el espacio urbano contemporáneo desde una perspectiva lúdica que alimente aprendizajes mutuos... y enfrentar el reto de crear un espacio de encuentro para nosotras mismas y para todas.

Oihane Sánchez Duro

BREVE CV DEL COLECTIVO

11 de Diciembre de 2017

Primera reunión.

11 y 18 de Mayo de 2018

Participación en BiAD. Propuesta “Ecos BLV. Generando espacios de encuentro”.

Julio - Diciembre 2018

Residencia en Wikitoki (Residencia de Colaboración Wikitoki - Convocatoria 2nda Residencia Experimental). Propuesta “Recetario de fórmulas urbanas”

15 de Diciembre de 2018

Participación en Gau Irekia. Propuesta “Fábrica de deconstrucción”.

***¡EMPECEMOS!
LET US BEGIN!
HASI GAITEZEN!
¡INIZIAMO!
ПОЧИНАЄМО!***

JUEGO 1

Gamificación

Iker Vázquez Arteche

1. Introducción del juego

El primer juego del colectivo en Wikitoki (o actividad, ejercicio, acción...) es una continuación de nuestra forma de trabajar como grupo. Partiendo desde nuestras particularidades articulamos dispositivos que surgen de manera natural al juntarnos y discutir sobre los temas que nos interesan.

Gamificación surge de uno de estos procesos. Decidimos reunirnos una vez por semana y exponer material interesante para el proyecto presentado a la residencia. Uno de esos días Karla nos hizo una presentación y pase de dos creaciones: la primera, el antifilm "Scusa signorina" de Mihovil Pansini del año 1963; la segunda, el proyecto "Scanner Pack" de la propia Karla del año 2016. También nos hizo referencia al libro "Walkscapes. El andar como práctica estética" de Francesco Careri y quedamos en leer varios apartados concretos del libro para comentarlos en la siguiente quedada.

Después de la puesta en común de las lecturas recomendadas se decidió empezar con las actividades. La primera tenía que estar basada en el juego o lo lúdico, la deriva y el flaneûr, el laberinto y/o el algoritmo de Tremaux. A esta base conceptual se le añadieron algunas referencias más. Una es la "Guía de recomendaciones para intervenciones en el espacio público", desarrollada por Urbanbat en 2017, y especialmente la recomendación número 17: la primera estrategia es extender y generar relaciones y conciencia. Otra es la residencia de Inteligencias Colectivas en Azkuna Zentroa de Bilbao en 2016 y su proceso de paseos-deriva en grupo.

Con estos mimbres se tejió el juego. El objetivo era tomar conciencia de cómo nos relacionamos entre nosotras y cómo nos relacionamos con el barrio como grupo por medio de derivas. Buscar lo que nos interesa del barrio (a cada una y como grupo) buscando nuestros intereses en la calle y en la vida cotidiana.

2. Cómo jugarlo

El juego es una búsqueda en grupo en un espacio acotado. Lo que hay que buscar son varios lugares acertando adivinanzas, y en esos lugares hay que buscar cinco preguntas escondidas. Encontrando los sitios y respondiendo a las cuestiones planteadas se supera el juego.

10

En primer lugar hay que saber unas normas generales del juego para después adaptarlo al lugar donde se quiera jugar. En estas pautas están descritas las normas generales en **negrita** y lo que nosotras hicimos en *cursiva*.

> **Delimita un espacio físico (será el tablero de juego y nosotras las fichas).**

En nuestro caso, Bilbao la Vieja, San Francisco y Zabala. Este espacio es nuestro propio laberinto simbólico y del que jugando vamos a poder salir.

> **Haz los preparativos.** Una o varias personas se tienen que encargar de todo lo necesario para el desarrollo del juego. Antes de quedar hay que:

- Elegir varios lugares concretos del espacio acotado. *Nosotras elegimos cinco bares, los cinco al lado de los sitios con historias del pasado histórico del barrio: la mina San Luis, el Convento Imperial de San Francisco, la II guerra carlista, el puente colgante de Bilbao y el puente de San Antón.* Los sitios elegidos son los sitios hacia donde nos dirigirán las adivinanzas y también donde se deben esconder las preguntas. Se puede ir atrás en la historia como hicimos nosotras o se pueden buscar lugares con historias personales, historias de colectivos del barrio, lugares de encuentro o cualquier sitio que los que preparan el juego consideren que resultará interesante para los participantes.

- Crear tantos códigos QR como espacios elegidos, cada uno con una pregunta relativa a la historia del lugar. *El día que nosotras lo hicimos usamos códigos QR, pero se puede usar cualquier otro dispositivo (escribir post-it y pegarlos, estar cominchado con alguien, escribir en el espacio público...).*

- Poner los QR en los espacios seleccionados. Es aconsejable esconder las preguntas el mismo día que se vaya a hacer el juego ya que dependiendo dónde o cómo se escondan pueden no durar.

- Prepara un cuadernillo o librito que incluya: un mapa del espacio delimitado, un texto con la explicación y las reglas del juego, varias adivinanzas (nosotras hicimos cinco) y varias hojas en blanco para poder escribir o dibujar.

> **Haz una quedada.** Prepara tantos cuadernillos como participantes por lo que hay que saber cuántas personas se apuntan. Los cuadernillos, carpetas o cualquier otro artefacto elegido, además de útiles, después de la experiencia serán un recuerdo en soporte físico y no digital. Elige una hora para empezar. El juego se puede hacer a cualquier hora, de día o de noche. Calcula primero el tiempo que se puede tardar en hacer el recorrido que propongas. *Nosotras tardamos casi tres horas en recorrer el barrio y acabar el juego, y fueron en total 5 adivinanzas y 5 preguntas.*

> **Explica el juego a las participantes.** Aunque la narración y las reglas están en los cuadernillos explica el juego y responde a todas las dudas que surjan. *Nuestra presentación fué la siguiente:*



NOT A SOHO

EN EL TERRENO RENOVADO DEL CONVENTO DESAPARECIDO UN ESPACIO ENREDADO A VECES NOS HA ACOGIDO.

SAREAN.
 El Convento de San Francisco ocupó el espacio en el que ahora se encuentra la Plaza Corazón de María. El año 1775 el papa Pío IV dio licencia a la Compañía Franciscana del Convento de San Mateo de Basagoiti para trasladarse a los terrenos donados por la familia Arcaizaga de Salgado. En 1839 el Emperador Carlos IV le otorgó el título de Convento Imperial de San Francisco de Asís. El templo fue demolido el año 1719. La calle San Francisco debe su nombre a este convento.

Plaza Alfonso?
 Plaza del Corazón de María. El nuevo Cuartel de Intendencia. Una hermosa vivienda que perteneció al Cuartel fue una Real Orden de octubre del año 1858 y fue Francisco Lora por 446.850 reales.



“Bilbao la Vieja, San Francisco y Zabala son el límite del laberinto. Hay varias puertas de salida, pero no podéis atravesar ninguna sin antes contestar a cinco preguntas. Además, aunque el juego se puede jugar de manera individual o por equipos, en este caso tendréis que hacerlo en grupo.

Las preguntas están escondidas en cinco espacios del barrio. Primero tenéis que averiguar de qué espacios se tratan, y para ello tenéis que acertar cinco adivinanzas. Si no se saben las respuestas la única opción es preguntar a la gente del barrio. No vale Google ni nada parecido. Después tenéis que buscar la pregunta de cada lugar, que está escondida, y responderla. Una vez hayáis contestado a todas las cuestiones de manera correcta, ¡seréis libres!

Hay varias reglas que seguir, que son las del algoritmo de Tremaux. Son cuatro sencillas pautas para poder salir de un laberinto, que en este caso nos servirán para andar por él:

- 1. No se puede seguir el mismo camino dos veces.*
- 2. Si se llega a un cruce nuevo se puede elegir seguir cualquier camino.*
- 3. Si un camino nuevo os lleva a un cruce en el que ya habéis estado o a un callejón sin salida hay que dar marcha atrás hasta la entrada del camino.*
- 4. Si un camino viejo os lleva a un cruce viejo tomad un camino nuevo. Si no lo hay, elegid cualquiera.*

En la siguiente página está la primera adivinanza. Antes de leerla decidid si queréis seguir el orden de las páginas o hacerlo de manera aleatoria. El juego comienza en cuanto toméis esta decisión.”

> Asigna roles a las participantes (si quieres). Estos roles no deben ser limitantes, es decir, cada una tiene unas obligaciones pero no son más importantes que el propio juego, por lo que no deben interferir ni en el desarrollo ni en el disfrute de la experiencia. *En nuestro caso el rol de Olesya era el de supervisora. Su labor era la de comprobar que se cumpliesen las cuatro reglas del algoritmo de Tremaux; el rol de Laura era el de cartógrafa. Debía dibujar en el mapa del librito el recorrido que se iba haciendo; el rol de Raffaella era el de registradora. Tenía que documentar los cinco espacios que íbamos a visitar; el rol de Karla era el de registradora también, ella tenía que documentar lo que pasaba en el juego; Pablo era el tercer registrador, en su caso tenía que documentar lo que pasaba fuera del juego. En los tres últimos casos el concepto documentar se dejó abierto a la interpretación y gustos de cada una. El rol de Oihane era el de periodista, escribiendo/describiendo mediante escritura automática palabras o frases que le iban surgiendo a lo largo del juego. Por último el creador del juego adquiere el rol de máster, dirigiendo el juego, dando pistas si es necesario, pero sobretudo tratando de que todas participen y se diviertan.*

> **Reparte los librillos**, uno para cada una.

> **¡A jugar!** Empieza por la primera adivinanza. Ella te llevará al primer espacio, y ahí busca la pregunta. Si no se sabe la respuesta hay que encontrarla de alguna manera. Una vez contestada el máster debe completar la respuesta con más información que previamente se ha buscado y copiado. Una vez resuelta la adivinanza y encontrado el primer espacio, y después de haber encontrado y respondido la primera pregunta... ¡A por la siguiente adivinanza!

3. Resultados y/o experiencias

VERBOS > Presentar / Exponer / Proponer / Leer / Ver / Oír / Escribir / Dibujar / Hablar / Escuchar / Poner en común / Decidir / Hacer / Registrar / Disfrutar / Seleccionar / Editar / Compartir

PALABRAS CLAVE > Pasado / Presente / Futuro / Capas / Historia / Personas / Modos / Relaciones / Juego / Preguntas / Co-creación / Espacio / Público / Privado / Compartido / Deriva / Caminar / Enfoque / Conversación / Encontrado

4. Referencias

- Antifilm "Scusa signorina" de Mihovil Pansini (1963).
- Proyecto "Scanner Pack" de Karla Tobar Abarca (2016).
- Libro "Walkscapes. El andar como práctica estética" de Francesco Careri (2002).
- "Guía de recomendaciones para intervenciones en el espacio público" de Urbanbat (2017).
- Residencia de Inteligencias Colectivas en Azkuna Zentroa de Bilbao (2016).



JUEGO 2

Co-nfianza

Laura Díez García

1. Introducción del juego

El juego “Cuaderno de fiado” surge a partir de una reflexión en torno al texto de Aida Sánchez de Serdio que forma parte del capítulo dedicado a la confianza del libro “Glosario Imposible” editado por Hablar en arte, junto con el concepto de fiado que usado en el terreno económico hace referencia a aquel lugar donde no pagas directamente sino que se anota para un próximo pago, una práctica cada vez más en desuso. La confianza se define con términos ligados a la esperanza que depositamos en otros y la familiaridad, pero resulta un vocablo de bastante complejidad. Planteamos trabajar en torno a la confianza como una metodología de trabajo propia que supera las meras relaciones de compra-venta. Se trata de un territorio de negociado contestado que se basa ampliamente en los afectos y los cuidados, por lo tanto podemos pensar en la confianza como una compensación emocional frente a la incertidumbre como expresa Aida Sánchez en su texto (Des)confiar en los extraños. Estos cuadernos de fiado, estos vales de confianza son conversaciones encadenadas, de fiado en fiado. Se trata de un cuaderno donde contar tu día a día, un diario sobre la vida cotidiana que se pasa de una persona a otra. Cada persona tiene una semana para expresarse como quiera. Después debe pasar el cuaderno a otra persona en quien confíe para que contribuya a escribir un relato. Nosotras, por nuestra parte, confiamos en que la última persona que intervenga el cuaderno, lo devuelva a la dirección señalada: Wikitoki. Este juego propone analizar cómo se establecen las redes de confianza a través de la experiencia y el testimonio compartido.

confianza // fiar // compromiso // esperanza // afectos
// cuidado // comunicación // intercambio // incertidumbre
// riesgo // colaboración // altruismo // creencia //
Sentimiento // experiencia // dialogo // relato // testimonio
// capacidad de espera // ausencia de juicio // negociación
// funcionamiento // conflicto // vulnerabilidad //
empatía // razón // reciprocidad // corresponsabilidad //
deseo // punto de encuentro // acuerdos

Lo cartelitos de “No se fía” están a la orden del día.



2. Cómo jugarlo

Todo el mundo puede crear y empezar su cuaderno de fiado, este no tiene porque tener unas características concretas, eso sí debes establecer las pautas de uso en la primera hoja según aquí se describen.

Si un cuaderno de fiado cae en tus manos debes saber que es parte de un proceso encadenado de co-creación.

1- Coje el cuaderno entre tus manos, ya sea uno nuevo o uno proveniente de otra persona y escribe o dibuja una historia, una anécdota... aquello que te apetezca compartir que quieras, sientas o consideres importante. Puede ser contar como es tu día a día como si fuese un diario íntimo compartido. Puede ser escrito en cualquier idioma, tipo de escritura o técnica.

2- Tras pasar una semana y haber hecho tu contribución este debe pasar a otras manos, las de aquella persona en la que confíes para seguir el desarrollo del cuaderno.

3- Cuando esté completo la última persona en la que se haya confiado lo deberá mandar a la dirección de Wikitoki (2º, Harrobi Plaza, 5, 48003 Bilbo) que estará indicada en el inicio del cuaderno o ponerse en contacto con Not a Soho (notasoho@gmail.com).

4- Si deseas compartir alguna imagen del cuaderno de fiado cerrado en redes sociales puedes (#cuadernodefiado18) pero no se puede hacer público el contenido de su interior ya que esta información se expande por otros medios.

3. Resultados y/o experiencias



ADVERTENCIAS

- Se debe estar predispuestas al conflicto, es una prueba. Si no, corremos el riesgo de cancelar el disenso.
- Se debe estar abierta a complejidades y contradicciones: es un experimento.
- No buscar una seguridad garantizada ya que nosotras también fallamos.
- Este juego conlleva por lo tanto ser consciente de que participas de un juego en el que habrá muchos jugadores futuros que desconoceremos.
- Su participación implica ser consciente de que será muy difícil poder llegar a ver el resultado final del cuaderno.

4. Referencias

“La palabra “confianza” deriva de “confiar”. Sus componentes léxicos son: El prefijo con- (todo, junto) como en: conectar, consolidar y consumir. La raíz -fi- del verbo fiar, del latín fidere (confiar) y este de fides (lealtad, fe y confianza).

El sufijo -anza, como en fianza, esperanza, tardanza y venganza. Es equivalente a -ancia/-encia, (del latín -antia/-entia) compuesto de dos sufijos -nt- (agente) y -ia (cualidad). De ahí tenemos también: coherencia, contingencia, experiencia...”

(<http://etimologias.dechile.net/?confianza>)

“Las sociedades humanas caracterizadas por la incertidumbre, el riesgo y la complejidad requieren colaboración y cierto altruismo en la mayoría de los ámbitos, lo cual a su vez precisa de confianza”.

“Corremos el riesgo de cancelar todo disenso” “No podemos ni debemos trabajar buscando una seguridad garantizada. Abrirse a la vulnerabilidad implica que aquellos que nos cuidan deben poder fallarnos igual que nosotros un día también les fallaremos”.

“(Des)confiar en los extraños” texto de Aida Sánchez de Serdio, dentro del libro “Glosario Imposible” editado por Hablar en arte.



Ceci n'est pas une feuille



Durante el desarrollo de este juego una planta, una Fittonia, acompañó nuestra práctica en diferentes casas. Si deseas compartir además del cuaderno una Fittonia estas son sus características y sus bases de cuidado:

La Fittonia (Fittonia verschaffeltii) es una planta de interior de tipo rastrero. Se caracteriza por su pequeño tamaño, perfecto como tapiz para realizar composiciones con plantas de mayor tamaño.

La fittonia es relativamente fácil de mantener. Aunque puede aguantar bien en zonas poco iluminadas, lo mejor es colocarla en un lugar bien iluminado, evitando, en todo momento que los rayos del sol incidan en la planta ya que la quemarían.

Necesita un riego frecuente, evitando que el sustrato se seque. Además es necesario que la humedad del ambiente sea alta por lo que es conveniente pulverizar con agua la planta, en especial en verano. El abonado cada 2-3 semanas diluido en el agua de riego. En este caso un fertilizante para plantas de hoja verde. En cuanto al sustrato, son plantas que no necesitan de mucho sustrato, por lo que podemos colocarlas en pequeños recipientes o contenedores rellenos de sustrato universal.

JUEGO 3

Not a Poem

Olesya Dronyak

Construye poesía.

“Siempre se han cometido errores, pero los errores más grandes son los poemas que uno ha escrito.” (Tristan Tzara)

1. Introducción del juego

El ejercicio **Not A Poem** surge de la intención de explorar el barrio Bilbao La Vieja como el entorno con una imagen social propia, un imaginario específico, y buscar un modo de hacerlo que reúna lo crítico, lo artístico y lo lúdico.

Hoy en día vivimos una realidad construida y continuamente reconstruida por los medios de comunicación que forman parte esencial de cómo nos representamos a nosotras mismas partiendo de cómo nos representan. Tendemos a ver nuestro alrededor a través de los instrumentos mediáticos, entre los cuales los artículos de prensa tienen mucho poder, y aún más ahora en el mundo digital. En plena crisis de la representación y de la creación de ciudades marca, se ha facilitado el contexto en el que los mensajes dominantes condicionan la construcción de imágenes específicas de los barrios concretos.

Partiendo de esta premisa, nos hemos referido a algunas ideas y metodologías del movimiento dadaísta reflexionando sobre las implicaciones que estas puedan tener para una investigación crítica de nuestro entorno y de su imagen mediática. Aludimos, en particular, al concepto de duda destacado por el dadaísmo como uno de los conceptos principales con el que re-acercarse al conocimiento artístico y a su relación con la vida, especialmente dirigiendo la duda y sus múltiples posibles manifestaciones contra las convenciones establecidas por la sociedad burguesa. Llegamos a la idea de que queremos apropiarnos de la visión que ofrecen los media sobre el barrio de Bilbao La Vieja. Con tal propósito usamos **la duda y el azar** como instrumentos disruptivos, como lo hizo el movimiento dadaísta, para así hacer una (re-)construcción de la relación entre la realidad del barrio, su imagen, su representación en los medios y con cada una de nosotras.

Así nace el Dadaema, o Not A Poem, **el juego colectivo de re-reflexión** en el que cada participante experimenta el hecho de escribir un poema dadaísta a base de reciclar-re-escribir los artículos de prensa donde se habla del barrio. La metodología del dadaema se inspira en las instrucciones de cómo escribir un poema dadaísta tomadas de un manifiesto que fue escrito por Tristan Tzara en 1920 ("Dada manifiesto sobre el amor débil y el amor amargo"). Preservamos las ideas principales de recortar palabras de periódicos y que el azar los convierta en poesía, pero al mismo tiempo las actualizamos y personalizamos para nuestra investigación artística sobre y en el barrio de Bilbao La Vieja. El proceso tiene como objetivo generar dudas y preguntas sobre una de las problemáticas del barrio: la imagen que otros construyen sobre él y cómo se relacionan entre sí las personas que lo habitan. Cada dadaema funciona como una deconstrucción de la imagen que se ha construido sobre Bilbao La Vieja.

2. Cómo jugarlo

Antes de describir el juego, cabe mencionar que tanto su organización como cualquier punto de las instrucciones se puede modificar y adaptar a cada grupo y sus necesidades de investigar su entorno y desarrollar una actividad de exploración lúdica. Como en nuestro caso nos centramos en la imagen del barrio de Bilbao La Vieja, para preparar la actividad, hemos buscado en la web varios artículos de prensa que tienen “Bilbao La Vieja” como su palabra clave. Para este juego hemos encontrado veinte artículos de diferentes editoriales y los hemos imprimido en papel adhesivo.

Al tener artículos impresos, cada participante de la actividad sigue las siguientes instrucciones, una por una, para crear su dadaema:

INSTRUCCIONES

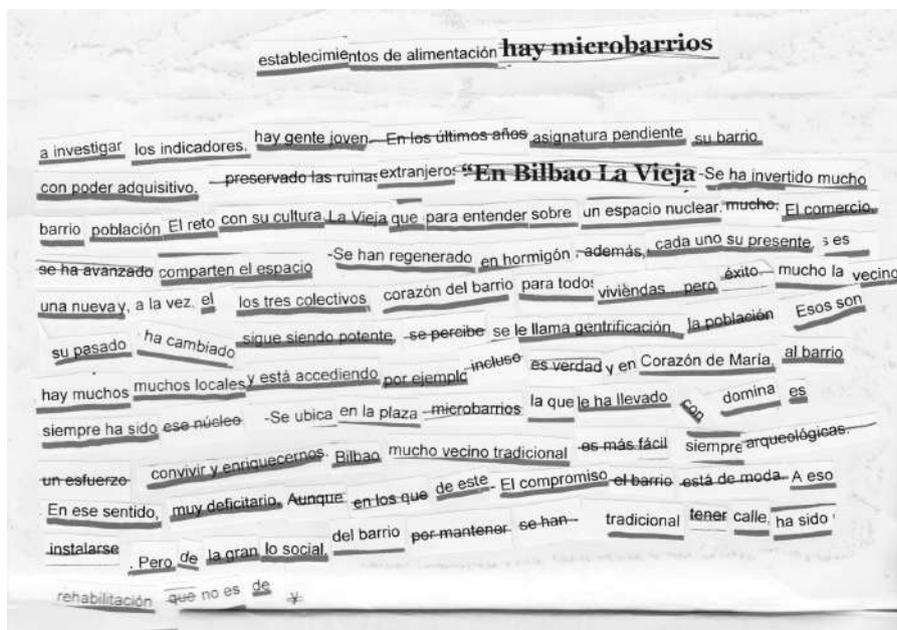
1. Escoge de los artículos impresos un artículo de la longitud que quieras y según el título que te guste más o que más atrae tu atención.
2. Lee el artículo y haz dos acciones durante la lectura:
 - Subraya con una línea gruesa las frases con las que estás muy de acuerdo o de las que no dudas.
 - Tacha con una línea fina las frases con las que estás muy en desacuerdo o si tienes dudas sobre lo dicho.
3. Coje unas tijeras.
4. Recorta con cuidado cada una de las palabras o de las frases subrayadas y tachadas que forman el artículo y mételas en una bolsa. Se puede recortar entre una y cuatro palabras en un mismo recorte.
5. Agita la bolsa.
6. Saca cada recorte uno tras otro y compón un poema pegando las palabras y las frases en un folio en el orden en que hayan salido de la bolsa.
7. Elige la primera palabra tachada y la última subrayada como el título de tu poema.
8. Ahora puedes compartir tu dadaema con otras participantes del juego.

Más pautas para preparar el juego: En vez de usar papel adhesivo, otra opción sería imprimir los artículos en papel normal y posteriormente usar el pegamento para pegar cada palabra o frase recortada o poner todas las palabras y frases recortadas sobre un folio (en el orden en que hayan salido de la bolsa) y cubrirlas con un papel adhesivo transparente.

3. Resultados y/o experiencias

La primera prueba de este juego se hizo en una de nuestras reuniones durante la residencia en Wikitoki. Después de elegir y leer y antes de recortar los artículos, hablamos y reflexionamos sobre lo que hemos leído cada una e intercambiamos primeras impresiones en cuanto al contenido y con lo que estábamos de acuerdo o en desacuerdo. Identificamos algunos patrones comunes que recurren en diferentes artículos tales como el lenguaje concreto, los mensajes desde ciertas perspectivas, y perspectivas ausentes. Compusimos dadaemas y las leímos en voz alta. También participamos con esta actividad en el festival Gau Irekia 2018 donde montamos una “Fábrica de deconstrucción” y el público que ha acudido ha creado sus propios dadaemas sobre Bilbao la Vieja.

A continuación están algunos de los dadaemas que hemos creado:



leyenda «La cultura es el gancho»,

«Cuando consiguen ahorrar,» «Será una gentrificación impulsa operaciones inmobiliarias»

comunicación y de instancias oficiales», **sino gracias al turismo** multiculturalidad **y la hostelería** «Deberíamos generar

imaginario colectivo **los vecinos** dos grupos distantes, se estaba convirtiendo esa llamada de **que el lugar,**

una respuesta común» **«se van»** alquileres, encanto de Airbnb que aporta un valor su vida no es fácil.

africana y la delincuencia, en la la fuerza tractors **cambio rápida,** de moda, en **Pero** uno de sus acicates,

otros rentabilizan pero, en realidad, **lenta y con dificultades»** a la prostitución, la emigración sus residentes

e incrementa los **dedicado a la moda** una especie de uso», «Se habla de la El señuelo de **un invento de los medios**

es una moneda de simbólico al lugar, y la cultura, **«El arte no** atención», vinculado en el **el pintxo, sí»**

el perfil de **un entorno 'cool'** El discreto se hace lavado de imagen. Fue **también** varía

Son **ha alertado un radical** pero de **zona** como de **ambos**

programa cultural, para revitalizar un barrio,

durante la 'performance' 'Desovillar', con más personas de a otra persona, Isabel León y Ana Matey **«VAYA TIO!» en Bilbao** que va de una La Vieja El barrio conexión, el entres,

acercar a los barrios **cuanto sentimos porque** nudo es mayor, Sin embargo, más espeso **Alguno también espeso:** 8 de Junio de 2018 Foto: Oskar M. Bernal

pesada de realizar... la obra, Una expresión cultural **se hace un lío** acercar el barrio a todos **supermercados latinos y tiendas**

sacar literalmente su obra **el distrito** sepletas de inmigrantes 'dinamizar' desapareciendo', aclara, la acción en vivo **afros, strep de chinos,**

Euskadi e internacionales. cada vez el 'performance' al final aprovechar la riqueza y

Bilbao La Vieja «Mira, mira parece que, árabes de nombre impronunciable, «lema», la calle San Francisco

de participación, tensión termina la diversidad cultural, de la comunicación, las artistas **en absoluto silencio** con las acortas más

désencorarlo. La a personas de otros **hacer un burka** iniciativas de este tipo **para acercar hasta aquí cuando te acercas a**

'performance' **cuadrado de Bilbao** que es complicada, la comunicación en **era tirantezca,** los hilos son **barrios y otros distritos,**

a perder el tiempo **accusando el silencio** y rehabilitar estas zonas, plasman su experiencia **para quitar miedos**

la dificultad o la unión y es más difícil **rehabilitación africanos-s,** Las artistas **amoc al arte,** comprende poco, toda la **en un proceso de**

la otra persona, **la curiosidad de un** **ag van subsaharianos,** porque Por eso es tan **suza negra por metro** «Pero ¡ojol es un man

comunicación y creación **con más peluquerías** la enreda, te tira, ideológicas, **mucho** muchas ocasiones: **sin ataduras** «Simplemente hablamos

4. Referencias

Tzara, Tristan.

“Dada manifiesto sobre el amor débil y el amor amargo”. En *Siete manifiestos dadá* (Título original: *Sept manifestes Dada*). Jean Jacques Panvert Editeur, 1963. Traducción de Huberto Haltter. <https://bit.ly/24o0pfO>.

En su versión original en francés *Dada manifeste sur l'amour faible et l'amour amer* fue publicado por primera vez en la revista *La vie des lettres*, no.4, 1921.

Van Dijk, Teun A.

Estructuras y funciones del discurso: una introducción interdisciplinaria a la lingüística del texto y a los estudios del discurso. Madrid: Siglo Ventiuno De España Editores, décima edición en español, 1996.



JUEGO 4

Abecegrama

Oihane Sánchez Duro

1. Introducción del juego

Desde que el colectivo inicia su andadura allá por diciembre de 2017, nos han acompañado una serie de conceptos sobre los que hemos debatido profundamente y que han ido modelando tanto nuestro hacer como recorrido.

Abecegrama tiene como objetivo crear un glosario particular sobre los conceptos que hemos ido trabajando desde el colectivo, en especial, durante el periodo comprendido por la segunda residencia experimental realizada en Wikitoki. En este tiempo, aquellas abstracciones que nos rodean han ido tomando forma, y con ellas, nuestra actividad.

Abecegrama surge como una respuesta a la necesidad de poner sobre la mesa aquellas nociones con las que nos identificamos, y que de alguna manera, forman parte de nosotras mismas, de nuestra práctica y del entorno que nos rodea: el glosario funciona al mismo tiempo como un retrato o radiografía de Not a SoHo.

Uno de los antecedentes que motiva la propuesta es la publicación *Glosario Imposible*, editada por Hablarenarte en 2018. A través del formato de la entrevista y el relato de diferentes experiencias, varios agentes culturales abordan conceptos en cierta medida complejos pero de gran vigencia en la práctica cultural y artística (colaboración, contexto, obra, autoría, confianza, fracaso, retorno, agentes, institución, autonomía).

2. Cómo jugarlo

El desarrollo de nuestro peculiar glosario se propone como una actividad en grupo, dividida en dos partes. La primera parte consiste en aportar el mayor número de conceptos por cada letra, siguiendo el orden del abecedario (A, B, C,...) antes de que se agote el tiempo, y pasar a la siguiente letra. Debido al tiempo que requiere, la segunda parte se ha llevado a cabo en diferentes momentos.

En esta etapa, se trata de ofrecer una definición por cada concepto: los participantes escogen una palabra de las anotadas en la lista. Seguidamente, disponen de 2 minutos para elaborar una definición propia para ese concepto. Una vez finalizado el tiempo, compartimos entre todas las definiciones y las recogemos en un documento.

El objetivo es poner en común los diferentes puntos de vista, mutables en base a la experiencia y background personal.

3. Resultados y/o experiencias

A continuación se muestran las palabras y definiciones recogidas:

A: Arte, autogestión, anti, andar, ansiedad, arbitrariedad

B: Bar, Bilbao, barrio, base, bordes, boceto

C: Contexto, concepto, contemporáneo, colaborativo, cogestión, continuar, calle, colaboración, contar, casa

D: Diálogo, directorio, dadaísmo, diversión, discurso, debate, dirección, duración, diversidad, dualidad, duda

E: Entorno, ecosistema, emoción, expresión, euskera, esperanza, estudio, espacio, estético, estética, entusiasmo

F: Fantasía, ficción, fuerza, futuro, flexibilidad, fluxus, finalidad

G: Grupo, gesto, glosario, geografía, gentrificación, globo, género, germen, gasto, goce, ganas

H: Hilo, hueco, huerta, holístico, humor, humanos, homogéneo, hacer, hechos, historia, huellas, hito

I: Idea, intersticio, imposible, interrogante, imparable, impase, indicios, invisible, ilógico, importancia, introductorio

J: Juego, juerga, jaleo, joven, juntos

K: Kalimotxo, kiosko

L: lugar, lejos, luz, lecturas, lazos, libertad, lúdico, lio, lección, limite, locura

M: Mundo, mujer, miedo, mito, miseria, mistificar, memoria, misterio, monotonía, muelle

N: Negación, nota, noción, novedad, naturaleza, nombre, nosotras, nihilismo

Ñ: Ñoño, Ñaque

O: Organización, orgánico, objetivos, objeto, ovni, operativo, obra/s, operación, obligación, omitir, obstáculo

P: Propuesta, público, privado, proyecto, problema, país, pronostico, procrastinar, precariedad, precio, poesía, popular, poder, pirata, pueblo

Q: Quién, qué, querer, QR, quinto

R: Ruido, relación, realidad, roce, rabia, risas, rico, rutina, ritmo, resaca, resistencia, registro, resurgir, recapacitar, resto, reflexionar, riguroso

S: Soho, social, sistema, solución, solidaridad, sueños, simple, semilla, siembra, soledad, síndrome, Second Life, sorpresa, sicario

T: Tecnología, tiempo, tiranía, trance, transitar, trampas, transformar, trans-, trabajo, trueque, trozo, totalidad, tutoría, torcer

U: Utopía, único, utilidad, uso, unicidad, universal, unívoco, unidireccional, ubicuidad, ubicación, umbral, universidad

V: Vida, vasco, vía, voluntad, voluntariado, violencia, vecina, visibilidad, vigilancia, viejo, valiente, visibilizar, velocidad, vacío, voz, voltereta, virtual

W: Wikitoki, Walkscapes, Whatsapp

X: Xenofobia, xirimiri
Y: Yo, ya, yuppies, yayos
Z: Zona, zombi, zulo

AUTOGESTION

Gestión desde la independencia, sin necesidad de instituciones supervisoras. Colaboración desde el respeto mutuo. Gestión autónoma. Cuando un trabajo o proyecto, sea individual o colectivo, se gestiona con independencia de instituciones interesadas. Por un lado, la autogestión requiere proactividad, y por otro, facilita entornos creativos. Con independencia de la institución, aprovechando recursos propios, redes, comunes,... gestión en grupo, en colectivo. Que no dependes de nada ni de nadie en la gestión. Sistema que alimenta indirectamente la institución.

ANTI

Preposición que se preparara para potenciar posturas primarias. Oposición, la posición "o". Una posición en búsqueda de una alternativa a lo convencional, a lo preestablecido como una norma. Respuesta o postura en desacuerdo con lo normativo, a lo establecido desde el sistema dominante. Línea de pensamiento, posición cultural y política. Decisión consciente de estar en contra de algo. Oponerse a un sistema preestablecido con la posibilidad de crear otro sistema paralelo. Que designa algo que está "en contra de..."

AUTONOMIA

Propiedad de la persona (o grupo, colectivo...) que es capaz de desarrollar sus inquietudes (necesidades, objetivos...) partiendo desde uno mismo. Propiedad que permite lograr libertad. La habilidad y la posibilidad de actuar sin control o influencia externos. Que se desarrolla según sus propios fundamentos. Que se diferencia de otros campos y/o busca diferenciarse. Relacionada con la autogestión y otros modelos más independientes. Situación personal o profesional por la cual se responde de sí mismo en sus actos. Gestión autónoma. Una persona autónoma cuenta con sus propios recursos y medios para gestionar diferentes aspectos de su vida.

30

BARRIO

Espacio de acción que se desarrolla donde la gente vive y se relaciona. Lo opuesto a urbanización de chalets o pueblo dormitorio.

Se usa para marcar o denominar una zona de una ciudad administrativamente. Las 'fronteras' de un barrio no son rígidas y pueden variar conceptualmente, pero al mismo tiempo pueden tener valor y significado para sus habitantes en cuanto a las cuestiones de identidad y relaciones sociales.

Territorio más o menos definido en relación a un núcleo urbano. Actividad cotidiana más o menos autónoma. Puede caracterizarse por un contexto socio-cultural específico.

Realidad social y estructurada de personas que habitan una zona con un sentimiento de pertenencia a un contexto físico concreto donde se establecen sus vínculos afectivos.

Parte de la ciudad con algunas características propias. Los límites de un barrio no siempre están bien definidos. Un barrio es una zona de una ciudad o de un pueblo, las personas que viven y se mueven en su interior definen sus características intrínsecas.

CONTEXTO

Marco característico, particular, diferencial, propio de un lugar, situación, momento concreto... (Por ejemplo, contexto histórico, político, social, cultural, económico,...).

Los contextos pueden ser temporales, físicos o afectivos y delimitan nuestras acciones diarias, las significan y las determinan.

Ámbito, entorno con reglas y características propias.

CO-GESTIÓN

Gestión compartida: reparto de responsabilidades, de recursos,...

Elaborar y coordinar de manera acompañada una iniciativa, teniendo en cuenta los cuidados mutuos.

Gestión compartida, trata de organizar algún asunto de forma compartida o cooperando.

COLABORATIVO

Modelo de gestión. Trabajo, proyecto, iniciativa,... desarrollada en colaboración entre distintos entes que buscan un mismo fin (grupos, personas, asociaciones, empresas,...). Intereses y/o beneficios mutuos. Relacionado con el intercambio en cierta medida.

Acción de carácter colectivo que nace del hacer codo con codo, las dos partes implicadas tienen poder de decisión.

Propio de un hecho, espacio, persona que colabora, coopera. Requiere la presencia de más personas. Está más relacionado al ámbito del trabajo.

CALLE

Espacio urbano (a veces público, a veces privado o que se privatiza). Camino que

transcurre por la ciudad, como las carreteras, y distribuyen el flujo de personas. Lugares de encuentro e intercambio. Calzada creada entre una doble hilera de viviendas, comercios... Espacio por el que se transita con la intención de desplazarse de punto a punto. Espacio de la ciudad donde se desarrolla la vida de las personas. Espacio abierto a la circulación de medios de transporte y transeúntes.

CONTAR

Narrar, contar una historia a menudo de carácter local. Relacionado con la memoria colectiva (propia de un contexto socio-cultural). Ligado a la cultura popular. Cuenta-cuentos.

Narrar desde un filtro subjetivo experiencias vividas, a las cuales se les otorga la importancia vivida para decidir compartirlo con otra persona.

Eloquir (del latín): transponer una historia, un hecho, a alguien más. Hacer que una idea se difunda a través de su verbalización.

DIVERSIÓN

Emoción. Momento distendido, ya sea particular o compartido con otros. Por ejemplo, practicar un juego, un deporte, una actividad, asistir a un espectáculo, a un evento,... asociado al ocio y el entretenimiento. Muy interesante la etimología de la palabra "diversión"

Versión o visión diferenciada de la habitual que nos produce entretenimiento y en ocasiones es causante de la risa. ¡Que es guay, que mola! Posible metodología de investigación.

Acto que permite escapar de la rutina por un tiempo variable y dedicarse a otras actividades divertidas. Algo que permite diversificar la acción repetitiva.

...

4. Referencias

Hablarenarte. *Glosario imposible*. Madrid, 2018.

Francesco Careri. *Walkscapes. El Andar Como Práctica Estética*. Barcelona: Gustavo Gili, 2013.

JUEGO 5

NOT A SecondLife

Karla Tobar Abarca

"Reality is overrated"

EVA and FRANCO MATTES aka 0100101110101101.org

1. Introducción del juego

La propuesta de juego **NOT A SecondLife** surge del interés por proponer una alternativa de juego en el espacio virtual. En los juegos anteriores exploramos diferentes lugares del barrio, su historia y las relaciones sociales que lo conforman, pero pocas veces ensayamos estas mismas relaciones en un espacio virtual. Por esta razón escogimos la plataforma *Second Life* que es un mundo online que se inició en 2003 y que tiene aproximadamente un millón de usuarios regulares. Es un espacio versátil y anónimo en el que es posible crearse un cuerpo, una identidad y circular libremente por ambientes fantásticos de tres dimensiones.

Para el desarrollo de esta propuesta tomamos como punto de partida referencias bibliográficas y artísticas que reflexionan sobre las cualidades estéticas y de socialización online dentro de las que contamos sobretodo con el trabajo del dúo de artistas Eva y Franco Mattes o también conocidos como 0100101110101101.org, con sus pieza *Re-enactments* (2007) que es una serie de performaces realizadas en las que producen obras originales en este universo virtual y *13 Most Beautiful Avatars* que forma parte de su proyecto fotográfico llamado *Portrait* (2006-7) que es una serie fotográfica de avatares "celebrity" y que se exhibió luego en una galleria de arte en *Second Life*.



ut ne àiàòò àl èyulnl
nu ètèèèèèè. àì à àì
-ò èèèè. èèèè è èèèè
.èèèèèè è èèèèè
ut ne àiàòò àl èyulnl
èèèèèè è èèèèè
èèèè. èèèèèè è èèèèè
èèèèèè. èèèèèè.
!èèèèèè! èèèèèè!
èèèèèè èèèèèè
èèèèèè èèèèèè
èèè è èè èè èè èè
èè èè èè èè èè
èè èè èè èè èè
èè èè èè. èè èè èè?
èè èè. èè èè èè èè.

**“El juego o lo lúdico
como ocio, sino como
investigación urbana
la competencia sin
Buscamos en grupo
conjunta, la creación
creen nuevas relaciones
Entendemos el espacio
ciudad como un laboratorio
estar y experimentar**

Not a So

**ico entendido no
omo otra forma de
na. No se fomenta
o la colaboración.
po la experiencia
n de situaciones que
ciones y vivencias.
pacio público de la
ratorio donde andar,
erimentar.”**

Ho 2018



2. Cómo jugarlo

Como mencionamos anteriormente, teníamos como objetivo explorar nuestra propia interpretación de cuerpo-avataar y recorrer un “barrio” virtual. La propuesta era experimentarlo juntos e ir capturando la experiencia mediante selfies de Second life y capturas de pantalla del ordenador. Para iniciar el juego, los participantes recibieron el siguiente e-mail que sirvió de invitación:

2018/08/30

Hola a todos!!

El Sábado nos tenemos que encontrar en Second Life, la propuesta del juego es vivir esa experiencia virtual en grupo, tendríamos que encontrarnos a una hora, ¿al mediodía?

Para hacerlo es necesario: . crear una cuenta, . descargarse Second Life . crear un Avatar. teletransportarnos al mismo mundo de fantasía.

A modo de documentación del juego, lo ideal sería hacer capturas de pantalla sobre los lugares y experiencias. Descargaros Second Life y jugar un poco, aunque la torpeza de andar por estos mundos también es importante como experiencia.

Aquí os dejo el link: <https://secondlife.com>
y un par de capturas de pantalla de mi Avatar!!!

Saludos, Karla

Con esta información, nos reunimos en Second Life y ¡jugamos!.

3. Resultados y/o experiencias

En cuanto a los resultados del proyecto, a parte de las capturas que obtuvimos de la experiencia, creemos que lo más destacable de la propuesta es la posibilidad del disfraz y el anonimato. En este ambiente digital, tuvimos la oportunidad de conocer otros avatares, de ir de fiesta juntos y luego perdernos individualmente en busca de esos espacios rotos que el código y el diseño online nos provee.





4. Referencias

<https://secondlife.com/>

<https://0100101110101101.org/reenactments/>

<https://0100101110101101.org/portraits/>



JUEGO 6

Picos y palas

Pablo M. Garrido

1. Introducción del juego

El cine quinquí es un género cinematográfico que fue de gran interés en la España de los años 80. Gran parte de estas películas contaron las vivencias de delincuentes de la época, muchas de ellas basadas en hechos reales y que a menudo les hicieron saltar a la fama. La gran inseguridad que vivieron las calles en aquella época debido al terrorismo, la brutalidad policial y el consumo extendido de las drogas abonaron el terreno para la creación del imaginario quinquí en el cine. Este contexto dotó al género de un hiperrealismo sin precedentes: los actores eran a menudo adictos a la heroína y las escenas de consumo eran mostradas con primeros planos sin tratar de ocultar nada. El tema central del cine quinquí es la delincuencia y la marginalidad que lo rodea. Sin embargo, el antihéroe acostumbraba a ser de etnia gitana, lo que fomentó la estigmatización a la imagen de esta población.

El cine quinquí como herramienta de estudio del contexto puede aplicarse perfectamente a la ciudad de Bilbao. El cierre de Altos Hornos supuso la desgracia para miles de familias. Los Altos Hornos de Vizcaya fueron una de las bases del esplendor económico de la ciudad de Bilbao, de hecho, los planes urbanísticos de los siglos XIX y XX se centraron en la construcción de viviendas para los trabajadores que acudían en masa desde distintos puntos de la península. Como ejemplo están los planes de construcción de casas baratas que aún hoy perduran en Bilbao, Barakaldo y los pueblos que circundan el puerto. El cierre de Altos Hornos dejó en el paro a muchísima gente de clase obrera. Los padres, después de haber trabajado sin descanso durante toda su vida se quedaron sin sustento, y los hijos, apenas habían entrado a trabajar se vieron en las calles.

El pesimismo imperaba en Bilbao y la ciudad quedó sumida en un círculo vicioso. La desestabilidad radicalizó a la población aún dividida por el franquismo, que tuvo que vivir literalmente entre el fuego cruzado de los terrorismos de ETA y del Estado. Muchos vieron la salida en el consumo de drogas, entre las cuales el caballo fue el más común, condenando a varias generaciones que aún sufren las consecuencias.

Si hoy quisiéramos conocer aquella realidad, un buen acercamiento desde el cine quinquí es la película *El Pico* (1983), de Eloy de la Iglesia. La película cuenta la historia de dos amigos adolescentes que viven en el Bilbao de principios de los 80. Uno es hijo de un guardia civil de alto rango, proveniente de Castilla, mientras que el otro es hijo de un político de la izquierda abertzale que trata de presentarse a lehendakari. Las pugnas de las dos sociedades golpean a los muchachos, que tratan de vivir apartados del odio de sus padres. Ambos chicos

caen en el consumo de heroína y la gravedad de su situación obliga a los padres a firmar una tregua.

La película supone además un registro de lo que fue la ciudad de Bilbao antes de la reconversión propiciada por el efecto Guggenheim, ya que predominan los planos abiertos de la ciudad y diferentes puntos del Nervión. Es por ello que supone un documento historiográfico valiosísimo.



2. Cómo jugarlo

Tomando la película *El Pico* como referencia, realizamos un ejercicio de investigación. Lo ideal es realizar el visionado de la película en un espacio cómodo. En nuestro caso fue realizado en el espacio de Wikitoki, pero se puede quedar para verla en el salón de una casa. Comprar palomitas para todo el mundo, así como otras chucherías y refrescos, es una opción a tomar en consideración. Habrá quienes prefieran llevar comida casera al punto de encuentro para compartir y botellas de vino, lo que es más conveniente si se quieren estrechar más fuertemente los lazos entre participantes. El consumo de drogas durante el visionado no está recomendado, si bien no podemos prohibir a nadie hacer lo que le venga en gana en el calor de su hogar, aseguramos que la sensación catártica de consumo durante la película será más que suficiente.

Una vez reunido todo el mundo, preparada la película en el reproductor que hubiera más a mano, hay que desplegar un mapa de Bilbao y sus alrededores. Siempre será mejor cuanto más grande sea y mayor el área de terreno abarcado. Lo ideal sería que apareciera Bilbao y todo el desarrollo de la ría hasta el mar. Existen mapas en internet que se pueden descargar, aunque la persona más mañosa del grupo podría ser capaz de componer un mosaico con sectores del mapa de Google, Google Earth u OpenStreetMap. Si no se quiere o no se puede depender de internet, existen en las oficinas de turismo mapas gratuitos a disposición del turista que incluso pueden tomar las personas residentes en Bilbao. También existen callejeros o mapas más grandes y elaborados que se pueden comprar, pedir prestados o ser sustraídos. Si todo lo anterior ha

sido difícil, siempre puede traer cada cual su propio mapa y al final reunir las conclusiones.

Una vez listo, se pulsa el botón del play y se ve la película. En este punto confiamos en que la película haya sido adquirida legalmente mediante la compra de un ejemplar original cuyo sello de autenticidad mantenga un perfecto estado, y sea vista cumpliendo las condiciones de la ley de derechos de autor. Como con todo el cine quinqu ambientado en la España de finales de los 70 a finales de los 80, los ejemplares en Blu-Ray compiten en demanda con los últimos estrenos hollywoodienses. Las tiendas de material audiovisual, como puede ser Fnac, tienen a la venta más ejemplares de *El Pico* que cualquier otra cosa. Recomendamos acudir a la sección Película *El Pico*, ubicada entre las secciones de *Videojuegos* y productos *Apple*. No existen excusas para usar una versión pirateada y lo condenamos con vehemencia.

Ahora llega la parte divertida. Mientras se ve la película hay que fijarse con atención en las ubicaciones que vayan apareciendo y, cuando se reconozca alguna, hay que poner un marcador en el mapa. Por ejemplo, si reconocemos la Plaza Nueva en una de las escenas, el integrante más despabilado la marcará en el mapa.

Una vez acabada la película tendremos un mapa lleno de puntos de referencia. Nos habremos dado cuenta de que Bilbao ha cambiado muchísimo en las últimas décadas. A partir de ahora, esta parte es libre y se puede emplear tanta creatividad como ganas tenga el grupo de llevarla a cabo. Lo más recomendable sería coger el abrigo y visitar las ubicaciones marcadas, donde se puede contemplar el panorama con detenimiento para reflexionar; o bien organizar visitas guiadas; o bien realizar intervenciones; o bien hacerse selfies; o bien llevar a alguien para una cita romántica... bueno, en este caso el sentido común es imprescindible. Al final, lo esencial es darse cuenta de los cambios urbanísticos y sociales por los que ha pasado la ciudad y debatir acerca del estado actual. Este ejercicio podría repetirse con más películas y contextos.

3. Resultados y/o experiencias

En nuestro caso, pudimos realizar la actividad en una de las salas de Wikitoki usando un proyector. Durante la película pudimos hablar mucho y aprender. Quienes crecieron en Bizkaia aportaron gran experiencia a quienes venían de fuera y la película no dejó indiferente a nadie. Construimos una lista de ubicaciones y las ubicamos en el mapa. Tenemos pendiente acudir a las ubicaciones para plantear propuestas, aunque es una labor que puede realizar cualquier otra persona si quiere.



Puerto de Bilbao.



Playa de Sopela.



Quiosco del Arenal.

4. Referencias

Exposición "El grito de la calle. Quinquis de los 80"
Alhóndiga Bilbao (ahora Azkuna Zentroa), 2011

https://issuu.com/alhondigabilbao/docs/el_grito_de_la_calle/4

<https://www.youtube.com/watch?v=GEEymqIWV5s>

<https://www.youtube.com/watch?v=XFOJ5qtg72U>

<https://www.youtube.com/watch?v=7muvFojjgfY>

<https://www.youtube.com/watch?v=HMSYrJxQSJY>

<https://www.youtube.com/watch?v=gElgbywbd00>

48

<https://www.youtube.com/watch?v=6LL26AoN9ms>

Guía expositiva para el profesorado

http://www.gaztebizz.eus/fitxategiak/04/gaztebizz/dokumentuak/20111130132520609_profe_cast.pdf?hash=53fd0efd5d60bfd684defb4eff977a71

JUEGO 7

Not An Action

Raffaella Regina

“La calle es el país de los juegos”
Sabiduría popular

1. Introducción del juego

Cuando se juega hay que tener bien claros los elementos que se tienen entre manos. Siendo el último juego de los siete, *Not an Accion* nace con la idea de aglutinar algunos elementos de los juegos propuestos por Karla, Olesya, Laura, Iker, Pablo y Oihane y “remezclarlos” para crear un juego-acción final.

“Mañana vamos a salir al barrio con nuestros bocadillos (...y no estoy hablando de comida!). Mi propuesta coge forma a partir de la observación de lo que hemos hecho en estos meses. Vuestras actividades han sido inspiradoras para mí y me gustaría poder “jugar” con ellas”.

Elementos inspiradores/ puntos de partida:

Se han tomado como referencia algunas características de los juegos de los otros miembros del grupo, en específico:

- El barrio de Bilbao la Vieja y algunos lugares que han sido escenario del juego *Gamificación*.
- Las palabras de *Abecegrama*.
- Los escenarios de *Not A SecondLife* y los textos que surgieron en el experimento de *Not a Poem*.
- Los cuadernos de la *Co-nfianza*.
- Las ambientaciones bilbaínas en *Picos y Palas* y la adicción.

2. Cómo jugarlo

El juego se compone de dos partes: una que se desarrolla en un lugar cerrado y la segunda en el espacio urbano. En el primer caso hay que elegir un lugar cómodo, con sillas y materiales variados que se enumerarán a continuación. Para la segunda hay que pensar en algunos sitios de la ciudad que puedan adaptarse a nuestro cuento, elaborado en la primera parte del juego. Uno de los jugadores tendrá que desempeñar las funciones de coordinador: controlar que se respeten las fases e invitar a los participantes a respetar el orden de las acciones que constituyen el juego. Además de esto, tendrá que comprar gominolas, chuches o cualquier suculencia altamente adictiva para premiar a los jugadores al terminar el juego.

50

PRIMERA PARTE

Materiales: tijeras, 3 hojas blancas o de colores cada participante (se aconseja un formato de por lo menos 20x30 cm), rotuladores de punta gruesa negros.

Los participantes tendrán que escribir tres frases cada uno, una por folio, en letras grandes.

- La primera frase tendrá que contener una o más palabras cogidas del *Abecedario*.
- La segunda frase que se escribirá podrá ser la última pronunciada por el jugador antes de empezar a jugar, una frase interesante o que le gusta, una observación etc...
- La tercera frase será un pensamiento un poco loco o sin sentido. Esta frase tendrá que ser recortada y mezclada con las frases "locas" de los otros participantes para formar una grande frase dadaísta como en el juego *Not a Poem*.

Una vez hechas las frases se leen y se intenta crear con ellas un dialogo, como si se tuviese entre manos los bocadillos de un comic.

SEGUNDA PARTE

Decidido el orden de los bocadillos se bajará a la calle y se buscarán posibles escenarios. Habrá que dejarse guiar por el instinto y sacar muchas fotos.

3. Resultados y/o experiencias

Los resultados obtenidos son una serie de fotografías algunas de las cuales se pueden observar a continuación. Es importante la parte lúdica del proceso. Los jugadores han disfrutado del proceso jugando con las palabras y creando el guión de su propio comic. ¡Las calles han sido conquistadas con éxito!

4. Referencias

Roselee Goldberg, Performance art, Thomas & Hudson, 2011.

Hans-Georg Gadamer, La actualidad de lo bello: el arte como juego, símbolo y fiesta, Paidós, 1991.

A.A.V.V., Manual de emergencia para practicas escénicas, Continta me tienes, 2014.

<http://revista.escaner.cl/node/8162>







JUEGO 8

Elkarri kontu-kontari

Todas, todos, todes, todxs, tod@s...

1. De dónde viene la idea

Después de la experiencia en el mundo virtual a través de Second Life, pensamos que sería interesante trasladar esta actividad, cercana a los videojuegos, al mundo analógico y crear nuestros propios escenarios, personajes y mensajes.

Planteamos esta actividad dirigida a las niñas y niños de la escuela Miribilla Eskola, como medio para jugar, compartir y divertirse a través de la creación plástica de pequeños universos basados en su cotidianeidad.

Durante la residencia en Wikitoki habíamos creado unos pequeños imanes que representaban nuestro colectivo. Pensamos que éste era un material muy personalizable y manejable: no habría más que colocar sobre una superficie imantada (el escenario) aquellos elementos que produjeran los alumnos.

2. Descripción de la dinámica

La dinámica ha consistido en imaginar y construir escenas y situaciones posibles sobre un escenario en el que ellos y ellas mismas han sido los y las protagonistas.

dos imanes por persona y después la creación colectiva de un escenario, uno por cada grupo compuesto entre tres y cuatro alumnos.

Para empezar, repartimos trozos de papel adhesivo y les sugerimos crear su propio personaje. Preferiblemente, éste debía ser un retrato de sí mismos, pero optaron por todo tipo de posibilidades: además de retratos, encontramos representaciones de ellas y ellos mismos en videojuegos que ya manejaban, personajes de series infantiles y otros elementos. Dibujarse a sí mismos como robots ha sido una opción muy extendida en todos los grupos, creemos que es muy sugerente.

Una vez finalizado el personaje, el siguiente paso consistía en pegar este papel adhesivo sobre el fragmento de imán (una manta o superficie imantada de escaso grosor), que gracias a su flexibilidad resultaba muy sencillo de recortar.

56 Con esto, ya habíamos preparado nuestro primer imán. El siguiente paso era el de dar voz al personaje mediante un globo de texto sobre el que podían escribir lo que desearan. Este elemento también lo pegamos y recortamos, generando el segundo imán.

Ahora tocaba crear el escenario: una superficie de cartón piedra a la que le

habíamos dado una base de pintura metálica. Además de colocar aquí los imanes, podían personalizar el cartón a su antojo. Desde campos de fútbol, pasando por una galaxia lejana repleta de planetas, hasta una calle normal y corriente sobre la que representaron distintos comercios.

Por último, compartieron sus propuestas con la clase.

3. Resultados y/o experiencias

La actividad ha tenido muy buena acogida por parte del centro y, especialmente, entre los alumnos, quienes se mostraron muy interesados y participativos durante todo el proceso.

Desde aquí, agradecer a Miribilla Eskola la confianza depositada en nosotras.







Referencias

Todas juntas

IKER

- Antifilm "Scusa signorina" de Mihovil Pansini (1963).
- Proyecto "Scanner Pack" de Karla Tobar Abarca (2016).
- Libro "Walkscapes. El andar como práctica estética" de Francesco Careri (2002).
- "Guía de recomendaciones para intervenciones en el espacio público" de Urbanbat (2017).
- Residencia de Inteligencias Colectivas en Azkuna Zentroa de Bilbao (2016).

LAURA

"(Des)confiar en los extraños" texto de Aida Sánchez de Serdio, dentro del libro "Glosario Imposible" editado por Hablar en arte.

OLESYA

Tzara, Tristan.

"Dada manifiesto sobre el amor débil y el amor amargo". En *Siete manifiestos dadá* (Título original: *Sept manifestes Dada*). Jean Jacques Panvert Editeur, 1963. Traducción de Huberto Haltter. <https://bit.ly/24o0pfO>.

En su versión original en francés *Dada manifeste sur l'amour faible et l'amour amer* fue publicado por primera vez en la revista *La vie des lettres*, no.4, 1921.

Van Dijk, Teun A.

60 *Estructuras y funciones del discurso: una introducción interdisciplinaria a la lingüística del texto y a los estudios del discurso*. Madrid: Siglo Veintiuno De España Editores, décima edición en español, 1996.

OIHANE

Hablarenarte. *Glosario imposible*. Madrid, 2018.

Francesco Careri. *Walkscapes. El Andar Como Práctica Estética*. Barcelona: Gustavo Gili, 2013.

KARLA

<https://secondlife.com/>
<https://0100101110101101.org/reenactments/>
<https://0100101110101101.org/portraits/>

PABLO

Exposición "El grito de la calle. Quinquis de los 80"
Alhóndiga Bilbao (ahora Azkuna Zentroa), 2011

https://issuu.com/alhondigabilbao/docs/el_grito_de_la_calle/4
<https://www.youtube.com/watch?v=GEEymqIWV5s>
<https://www.youtube.com/watch?v=XFOJ5qtg72U>
<https://www.youtube.com/watch?v=7muvFojjgfY>
<https://www.youtube.com/watch?v=HMSYrJxQSJY>
<https://www.youtube.com/watch?v=gElgbywbd00>
<https://www.youtube.com/watch?v=6IL26AoN9ms>

Guía expositiva para el profesorado

http://www.gaztebizz.eus/fitxategiak/04/gaztebizz/dokumentuak/20111130132520609_profe_cast.pdf?hash=53fd0efd5d60bfd684defb4eff977a71

RAFFAELLA

Roselee Goldberg, *Performance art*, Thomas & Hudson, 2011.

Hans-Georg Gadamer, *La actualidad de lo bello: el arte como juego, símbolo y fiesta*, Paidós, 1991.

A.A.V.V., *Manual de emergencia para practicas escénicas*, Continta me tienes, 2014.

<http://revista.escaner.cl/node/8162>



Esto es lo que hacemos...

En diciembre de 2018 cumplios un año juntas.

***¡FELICIDADES EQUIPO!
CONGRATULATIONS TEAM!
ZORIONAK KUADRILLA!
¡COMPLIMENTI SQUADRA!
ВІТАННЯ, КОМАНДО!***



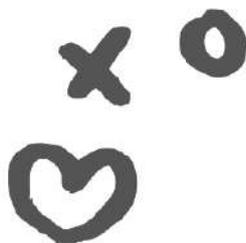


Ecos BLV: generando espacios de encuentro





Fábrica de deconstrucción



NOT A SoHo

TALLERIA / TALLER

19:00 **MILMO HISTORIO**
 SIN PRECIO
 FÁBRICA DE DECONSTRUCCIÓN
 NOT A SoHo

VII. EDIZIOA
GAU IREKIA
 2018
 ABENDUAK 15 DICIEMBRE
 San Frantzisko, Bilbo Zaharra, Zabala
 Giza eta Kultura Festa - Fiesta Socio-Cultural

Denon / Egunkari
#GAUIREKIA
 @sarengunea



Fábrica de deconstrucción



INSTRUCCIONES

1. Lee las instrucciones una por una y haz las acciones correspondientes después de leer cada punto.
2. Escoge de los artículos impresos un artículo de la longitud que quieras y según el título que te guste más o que más atrae tu atención.
3. Lee el artículo y haz dos acciones durante la lectura:
 - Subraya con una línea gruesa las frases con las que estás muy de acuerdo o de las que no dudas.
 - Tacha con una línea fina las frases con las que estás muy en desacuerdo o si tienes dudas sobre lo dicho.
4. Coje unas tijeras.
5. Recorta con cuidado cada una de las palabras o de las frases subrayadas y tachadas que forman el artículo y métela en una bolsa. Se pueden recortar entre una y cuatro palabras en un mismo recorte.
6. Agita la bolsa.
7. Saca cada recorte uno tras otro y compón un poema pegando las palabras y las frases en un folio de color rosa en el orden en que hayan salido de la bolsa.
8. Elige la primera palabra tachada y la última subrayada como el título de tu poema.
9. Puedes colgar tu poema en la cuerda de dadaemas producidas dentro de esta fábrica de deconstrucción.

**NOT A
SoHo**

La; ya!

¿Lo imaginan?

de los mercadillos merece contarse. artistas callejeros

, La Mina para vivir la ría son adictivos

Va cargándose en primera fila,

de la zona de segunda mano. transformación, y los cócteles a los artistas

. Ya no de paseo. antes de su, sin olvidar te recordaban

ha desarrollado. La cerveza consolidados. de historias

es Hoy en día en la calle. es el rey. soberanista

Relajarse o amantes, un buen fin en Bilbao

en tierra el espacio a su son

alguna. una vida propia trepidante

La vida late artesanal

La historia ni ya

ESTI!!
/C

... y el colectivo ahora lo formamos:

Laura Díez (León, 1987)
www.antespacio.com

Oihane Sánchez Duro (Sestao, 1991)
www.oihanesanchezduro.com

Karla Tobar Abarca (Quito - Ecuador, 1981)
www.copyordiscard.com

Olesya Dronyak (Rohatyn - Ucrania, 1987)
samekino.com

Pablo M. Garrido (Cuenca, 1993)
cargocollective.com/pablomartinezgarrido

Iker Vázquez (Bilbao, 1977)
www.ikervazquez.com

Raffaella Regina (Milano - Italia, 1982)
www.artikistas.com



Agradecimientos

De todo corazón

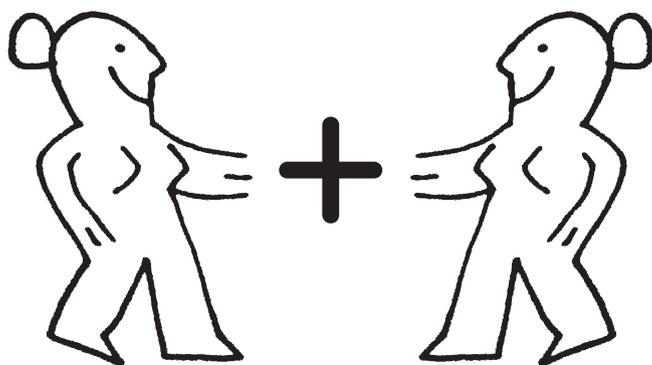
A Ricardo por animarnos, a Ziortza y a María por el acompañamiento, a Gorka, a Saioa... y al ecosistema **Wikitoki** en general, por el apoyo recibido y las sonrisas compartidas.

A Marina y Sandra de **Sarean**, porque Gau Irekia mola mucho.

Al equipo directivo y docente de **Miribilla Eskola**, por su disposición y profesionalidad. También especialmente a los niños y niñas de 5º y 6º curso de Educación Primaria con las que hemos jugado y aprendido un montón.

A **Bilbao Historiko** en general y a Juanmi en particular.

Y a toda la **gente** que ha estado con nosotras, las personas que en 2017 estuvieron en las primeras reuniones y aportaron sus visiones, críticas e ideas para el desarrollo del proyecto de Not a SoHo, las artistas que han colaborado con nosotras, las vecinas que han participado en nuestras actividades, amigas...



**NOT A
SoHo**

WIKITOKI

regionaldiak
residencias

NOT A SoHo

Correo electrónico
notasoho@gmail.com

Página web
notasoho.tumblr.com

Redes sociales
www.instagram.com/notasoho
www.facebook.com/notasoho



Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada
CC BY-NC-ND

Diseño y maquetación
Iker Vázquez Arteché