

EL ARTISTA COMO TESTIGO: TESTIMONIO DE UN ARTISTA

ROLF ABDERHALDEN C.*



*Artista transdisciplinar; codirector de Mapa Teatro-Laboratorio de Artistas. Profesor de la Universidad Nacional de Colombia.

Resumen

Entre los distintos elementos temáticos que pone de presente este trabajo realizado a lo largo de cinco años: patrimonio arquitectónico, encuentro de disciplinas artísticas y científicas, participación comunitaria, intervención social, recuperación de la memoria, entre otros; las nociones de *actor* y de *actor social*, ‘dramáticamente’ descorren sus linderos al ser asumidas por *artistas* del grupo Mapa Teatro como *sujetos* de una experiencia relacional de espacio-tiempo-acción en el centro de la urbe, y muestran hasta qué punto o desde qué puntos es posible re-edificar lo que entendamos por “construcción de ciudad”.

Palabras clave

Actor, artista, mito, no-lugar, relato, ruina, testigo.

Abstract

Among the distinct thematic elements that are presented in this document carried out for five years: architectonic heritage, the encounter of artistic and scientific disciplines, the communitary participation, the social intervention, the recovering of the memory (in terms of material and non material heritage), among others, the notions of actor and social actor “dramatically” draw back their frontiers when they are assumed by the artist of the group Mapa teatro like subjects of a relational experience of space-time-action in the center of the city, these artists show until which point or the perspectives from which it is possible to re-build what we understand by “construction of city”.

Key Words

Actor, artist, myth, no-place, witness, narration, ruins.

Soy solamente un portavoz del proyecto al que voy a referirme. Uno de sus muchos autores, uno de sus muchos *actores*. Este proyecto, que forma parte del trabajo que hemos realizado con Heidi Abderhalden desde hace veinte años en Mapa Teatro, vincula a un grupo muy diverso de personas, artistas y no artistas, de distintos ámbitos y disciplinas. Y vincula también a una zona muy significativa de Bogotá, el Barrio Santa Inés-El Cartucho. En este lugar —hoy desaparecido del mapa de la ciudad— Mapa Teatro realizó entre el año 2001 y el año 2005 un proyecto artístico transdisciplinario: el “Proyecto C’úndua”. Este proyecto, que pone de manifiesto las estrechas relaciones que pueden tener el arte y la realidad, el teatro y la ciudad, la presentación y la re-presentación, tuvo una resonancia singular por sus características e implicaciones, tanto de orden estético como político, antropológico y sobre todo de orden humano, *relacional*.

De hecho, el Proyecto C’úndua podría inscribirse en la esfera de lo que actualmente algunos teóricos del arte llaman *arte relacional*.¹

En 1998 la administración distrital emprendió un ambicioso plan de renovación urbana en Bogotá. Y para ello tomó decisiones *radicales* que tuvieron consecuencias importantes sobre la configuración urbana y social de la ciudad y, en particular, de la zona Centro. En ese momento el Barrio Santa Inés, conocido genéricamente como *El Cartucho*, constituía un lugar estigmatizado, cargado no solamente de una larga y rica historia urbana, sino también de una infinitud de mitologías que nos acompañaron a todos; para mí el Barrio Santa Inés, que apenas conocía desde mi lejano barrio del norte, fue motivo de miedos y fantasías en mi infancia: era

un sitio específico del miedo —*el centro de temor*— de la ciudad.

El Barrio Santa Inés, hoy un hueco en la memoria colectiva de nuestra *urbis*, tiene una larga historia: es uno de los barrios *fundacionales* de Bogotá. Con la decisión tomada en 1998 de demolerlo completamente, de hacer *tabula rasa* para construir en su lugar un parque, un hueco cubierto de verde, se ha puesto fin a una parte de nuestra historia, de nuestra historia social y urbana que es, en definitiva, una historia de *modos de hacer*, de prácticas sociales inéditas, de historias de vida irremplazables, de inigualables historias de sobrevivencia. El fin de la historia de una *singularidad* local que deviene, al desaparecer, un no-lugar, homogéneo y global.

En *El Cartucho*, esa calle flotante bajo la cual se conoció todo un barrio, se generó lo que Giorgio Agamben denomina: un *campo virtual*. Agamben entiende por campo virtual aquel espacio físico en el cual el establecimiento legitima un *estado de excepción*: una porción de territorio queda entonces por fuera del orden jurídico establecido. En este campo virtual de la ciudad se organizó un *modus vivendi sui generis*, con sus propias leyes y sus propias reglas, bajo la mirada ciega del Estado.

Allí vivió y sobrevivió, durante décadas, una comunidad humana muy heterogénea: recicladores, bodegueros, pequeños comerciantes, prostitutas, hombres solos y familias; pero también, por las condiciones económicas favorables de las múltiples formas de hospedaje y alojamiento que se desarrollaron en la zona, inmigrantes de otras regiones de Colombia, desplazados por el hambre o la violencia. Debido a ese particular estado de excepción que la caracterizaba, la zona se convirtió

1. Bourriaud Nicolas, *Esthétique Relationnelle*, Paris. 2000.



Obra: "Testigo de las ruinas"
Teatro. En la foto: Ralf Abdehalden, Viena, Austria. Foto: Rolando Vargas. Año: 2005

en un punto estratégico de la ciudad para toda suerte de negocios y transacciones, legales e ilegales, pero también para el desarrollo de las actividades más ingeniosas de la *economía del rebusque*.

Entre los años 2001 y 2005, Mapa Teatro-Laboratorio de Artistas desarrolló un proyecto artístico. En 2001, a nuestra llegada a Santa Inés-El Cartucho, el equipo de Mapa Teatro se confrontó con la visión de un paisaje urbano parcialmente devastado. La construcción de la primera fase del Parque Tercer Milenio avanzaba paralelamente a la negociación y compra de los inmuebles restantes. La imagen aterradora de la demolición de las casas desalojadas despertó inmediatamente en nosotros el impulso de querer detener el tiempo y de no

dejar borrar las huellas tangibles de la historia. El patrimonio arquitectónico de la ciudad se desplomaba ante los ojos de sus moradores y los nuestros.

A lo largo de esta experiencia, demoledora en todos los sentidos del término, íbamos tomando conciencia de que cada demolición de un inmueble iba borrando la perspectiva de una memoria fundamental —fundacional— de la ciudad. Una memoria arquitectónica y una memoria social y cultural pero también un patrimonio intangible, constituido por una narratividad que no cuenta sino con la oralidad como fundamento de existencia.

Nuestro proyecto inició con una primera acción artística que partía del mito de Prometeo: "Prometeo



1er Acto". ¿Por qué recurrir al mito? El mito es *el relato* por excelencia. Su naturaleza originaria hace de él un potenciador de relatos; éstos se repiten como los sueños, configurándose y desconfigurándose continuamente en una estructura móvil que siempre se vivifica. Los relatos de la comunidad eran para nosotros una parte sustancial de la arquitectura de la memoria del barrio. Una forma de resistencia ante el olvido, una posible huella entre las ruinas.

Prometeo es junto al águila, la figura fundamental de este mito. Prometeo roba el fuego a los dioses para dárselo a los hombres. Prometeo transgrede una ley, un acuerdo pactado entre él y los dioses, al darle el fuego a los hombres. Cuando los dioses descubren que Prometeo ha transgredido la regla es condenado

a un exilio en el Cáucaso: allí es encadenado a una piedra donde un águila se alimenta diariamente de su hígado. A su vez, Prometeo se alimenta de las heces del águila, manteniendo así un ciclo que hace posible la supervivencia, tanto del águila como la suya. Tres mil años después, los dioses deciden que el castigo ha sido suficientemente largo y envían a Heracles a liberar a Prometeo. Una vez en el Cáucaso, Heracles debe franquear el muro de hediondez que rodea a Prometeo antes de alcanzarlo para liberarlo. Esta imagen y la descripción de este lugar coincidían para nosotros con el paisaje devastado de Santa Inés-El Cartucho.

Este mito, traducido y reinterpretado por muchos autores de todos los tiempos, entre ellos Kafka y

Gide, fue retomado por uno de los más importantes dramaturgos de nuestro tiempo: el alemán Heiner Müller. Este autor “post-dramático” revisa el mito, lo actualiza pero, a diferencia de sus antecesores, lo coloca en una nueva perspectiva: una especie de tensión paradójica, una *contradicción* que hace que su fábula no puede concluir de manera definitiva y unívoca.

Escogimos la versión del mito que hace Müller porque en ella Prometeo, una vez frente a Heracles, no está muy seguro de desear su liberación. Heracles no entiende cómo Prometeo no quiere ser liberado después de tantos años y de tanto esfuerzo. Prometeo duda y señala estar acostumbrado al águila: no sabe si podrá vivir sin ella. Es en este punto, precisamente, en este *turning point* de la fábula que se genera el “centro de temor”² de la historia: Prometeo le tiene más miedo a la libertad que al pájaro.

Abandonar El Cartucho representaba para muchos de los habitantes, la posibilidad de una liberación y, al mismo tiempo, un destierro. Así llegamos al lugar: con la intención de proponer a un grupo de pobladores del barrio *lecturas* posibles de este mito.

En este punto, me parece importante subrayar que el artista y el etnógrafo sostienen, desde un inicio, miradas y pociones distintas sobre el mismo objeto o, en este caso, sobre los mismos sujetos. Por lo general, un científico social llega con *hipótesis* que serán *objeto* de verificación; el artista tiene, ante todo, *intuiciones* que le permitirán o no *hacer visibles* objetos, prácticas, imágenes, relatos. Aunque esta oposición puede parecer hoy un tanto

reductora debido a la óptica transversal que aplican actualmente en su trabajo tanto artistas como investigadores sociales, es interesante observar que la finalidad o el *destino* de un proyecto como este no hubiera sido el mismo desde la perspectiva de un “puro” investigador social.

Así, sin saber muy bien qué íbamos a hacer de todo esto y mucho menos cómo iba a terminar, nos acercamos a un pequeño grupo heterogéneo de la gran la comunidad de El Cartucho, representado por mujeres y hombres de distintas edades, estratos socioeconómicos y procedencias. Con esta *comunidad experimental* llevamos a cabo, a lo largo de un año, un laboratorio de creación que tenía como punto de partida el texto escrito por Heiner Müller. Este texto funcionó tal como funciona un *ready made*: un objeto encontrado que es sacado de su contexto para ser interpretado y re-significado por una multiplicidad de lecturas, de miradas y de gestos. A medida que el texto se leía, cada uno o iba reinventando su propio relato, reactualizando el texto original y reescribiendo su propio mito.

Al final de este laboratorio, que tomó la forma de un *laboratorio del imaginario social* como lo llamó Heiner Müller, se llevó a cabo una noche de diciembre de 2002 en un barrio semi-destruido, un acto “performativo”, *una instala-acción*, con la participación de un grupo de habitantes: “Prometeo: 1º acto.” En esta presentación de carácter público, en la cual se encontraban muchas de las personas que habitaban el sector pero también otro público de la ciudad, se pusieron en escena los relatos y las narraciones visuales, sonoras y gestuales nacidas de la experiencia del laboratorio.

Un año más tarde, en otra noche de diciembre de 2003, se presentó “Prometeo: 2º acto”: sobre las

2. Expresión de Müller que designa el lugar en el texto donde se haya el *nudo* dramático.

ruinas del barrio, miles de veladoras sirvieron para delimitar nuevamente calles y paredes de algunas casas de antiguos habitantes. En ausencia de toda huella, habíamos propuesto a cada uno de los participantes escoger el lugar más significativo de la casa: algunos escogieron el dormitorio o la sala, otros el baño o la cocina, según la relación que hubiesen tenido con esos espacios. Instalamos allí, en ese fragmento temporalmente *re-contruido* de barrio, los muebles y los objetos escogidos y, allí mismo, se *re-instaló* cada uno de los participantes por espacio de una noche. Pequeñas acciones, individuales y colectivas, alternaron con proyecciones de video sobre grandes pantallas que daban cuenta de lo que había sucedido, durante un año, tanto en sus vidas como en el barrio. Al final, el grupo de participantes, y un centenar de antiguos habitantes de Santa Inés-El Cartucho, bailaron al son de un bolero sobre las ruinas del barrio. Como cuando el dios Shiva baila sobre la destrucción: algo en la vida renace y se regenera.

La tercera acción artística de este proyecto se llevó a cabo en la sede de Mapa Teatro: una casa republicana de arquitectura muy similar a algunas de las casas del Barrio Santa Inés. La casa funcionó, físicamente, como una instalación y, simbólicamente, como una metáfora del barrio: cada espacio activaba, a través de diferentes dispositivos de interactividad, una dimensión particular de la memoria viva de Santa Inés-El Cartucho. En el umbral de la puerta de entrada de la casa fue instalado el grito del “campanero” que se activaba con el paso de los visitantes. *Restos* de la última casa demolida —escombros, puertas, ventanas— se encontraban en el patio central de la casa, bajo dos proyecciones de video enfrentadas, en las cuales esa misma casa era, al mismo tiempo, demolida y re-construida sin cesar

(por la imagen editada al revés). El reciclaje, una de las principales actividades de la economía informal de esta zona, estaba presente en otra habitación por medio de carros de reciclaje tradicionales: monitores de televisión sustitúan los objetos de reciclaje con imágenes de distintos recorridos de recicladores por la ciudad. Una balanza permitía a los espectadores controlar su peso y, al mismo tiempo, ver su equivalente en material reciclado sobre una imagen proyectada. El sonido, el olor, el tacto y la imagen de miles de botellas suspendidas en el techo de otra de las habitaciones de la casa, generaba en el visitante una experiencia sensorial y semántica, sencilla y compleja a la vez. La imagen proyectada de la fachada de la última casa demolida aparecía en una habitación vacía solo al traspasar el umbral de la puerta. Al ingresar por esa puerta (un hueco en la pared) a la habitación siguiente, el espectador entraba —literalmente— al interior de una habitación: allí se podía ver, proyectada sobre una pared, la imagen de la habitación de uno de los antiguos habitantes del barrio que la describía enumerando cada uno de sus objetos. En otra habitación *vacía* el visitante podía percibir grietas y huecos en las paredes: al acercarse a las grietas podía escuchar relatos (sonoros) con las voces de antiguos habitantes que narraban historias relacionadas con sus cicatrices; al acercarse a los huecos podía ver esas cicatrices proyectadas sobre la pared de la habitación contigua. Al salir de allí, se encontraba en un corredor cerrado por numerosos guacales que bloqueaban el paso. Entre estos, un monitor de televisión permitía ver la acción de reciclaje de los mismos guacales y el recorrido del reciclador por distintos lugares de la ciudad. Finalmente, el espectador ingresaba en una última habitación donde encontraba viejas radios iluminadas que emitían, cada una, un relato particular sobre la vida del barrio.

La cuarta acción “La limpieza a los establos de Augías” inició en 2004 con la construcción del Parque Tercer Milenio y fue realizada en dos lugares de la ciudad: el lote del antiguo barrio Santa Inés, donde se construía el Parque Tercer Milenio, y el Museo de Arte Moderno de Bogotá. El título de la obra hace referencia nuevamente a una narración mítica: “Los trabajos de Heracles”, uno de los cuales es “La limpieza de los Establos de Augías”. Esta obra, una video-sonido-instalación, enlaza en tiempo real los dos lugares, llevando al espacio del museo dos imágenes del lote en construcción: la imagen de la valla que lo encerraba y el interior del lote en proceso de construcción. En uno de los costados de la valla se instalaron doce monitores de televisión que transmitían en loop la grabación de la demolición de la última casa de El Cartucho, en el llamado “Callejón de la muerte”. Frente a esas doce “ventanas del pasado” se construyeron tres columnas que contenían cada una una cámara. El registro directo de la cámara era transmitido, via internet, a la sala del Museo donde era proyectada, a escala real, sobre una gran pared. Otra cámara fue instalada en la terraza del único edificio que no fue demolido (Medicina Legal): desde allí se registraba, también en tiempo real, el proceso de construcción del parque que era un proceso invisible para el público de la ciudad. Había pues un ir y venir entre el lugar original del proyecto, Santa Inés-El Cartucho, y un lugar de destino público como el museo, en el marco del Salón Nacional de Artistas. Sin embargo, en ninguno de estos espacios se podía abarcar por completo el proyecto. Aquellos que querían ver la transmisión tenían que desplazarse hasta el Museo y quienes querían ver el objeto real y la instalación tenían que trasladarse hasta el Parque. Este ir y venir entre dos espacios físicos de la ciudad implicó

igualmente un desplazamiento en el tiempo: un continuo movimiento entre las imágenes del pasado y las imágenes del presente; no un ejercicio mecánico del recuerdo sino una experiencia dinámica de la memoria, entendida esta en el sentido de Benjamin, como “constelación” de tiempos heterogéneos. Asimismo, el proyecto generó un movimiento de personas entre un lugar de la ciudad y otro: obreros y antiguos habitantes del Barrio Santa Inés-El Cartucho visitaron por primera vez el Museo de Arte Moderno de Bogotá y visitantes usuales del Museo se desplazaron, por primera vez, al antiguo Barrio Santa Inés.

También, contrario a lo que muchos pensaron, la instalación que se hizo sobre la valla con los doce monitores de televisión permaneció intacta hasta el final de la exposición: para los residentes de la zona, las imágenes tenían más valor más que los objetos. La necesidad simbólica primó sobre la necesidad económica.

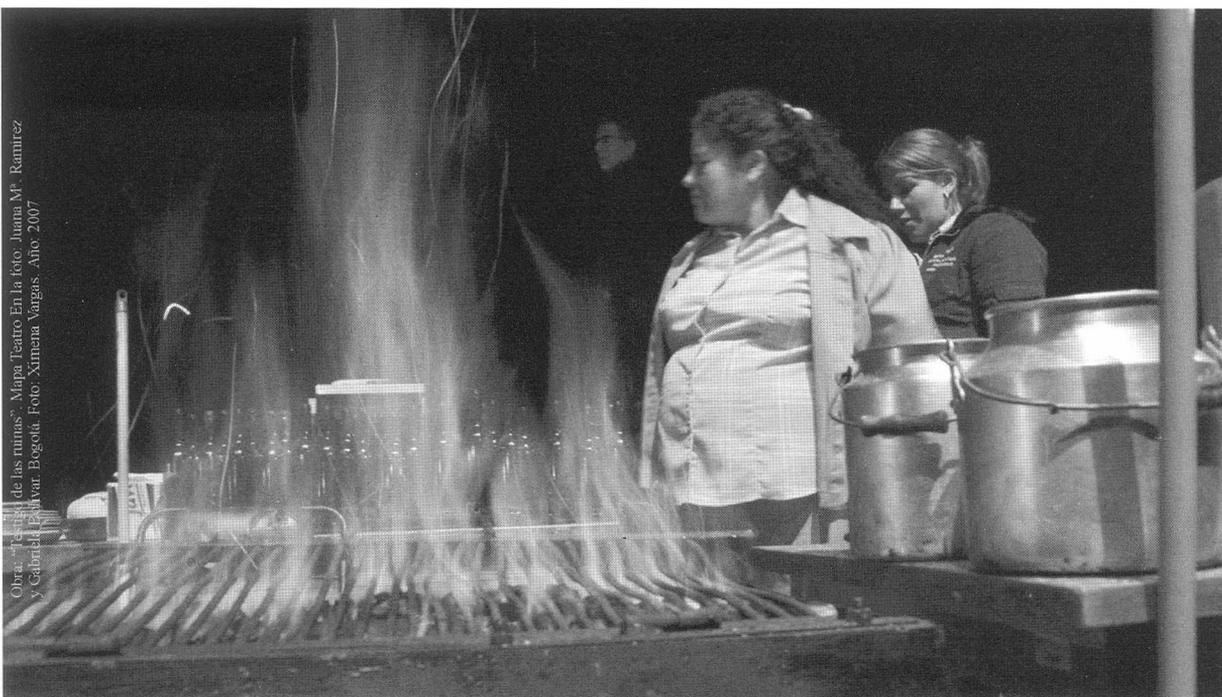
Este fue un proyecto en construcción, como la obra, que culminó con la inauguración del Parque Tercer Milenio en agosto de 2005. Con todo el material reunido desde el comienzo de las demoliciones en 1998 hasta la finalización de los trabajos del Parque en 2005, realizamos un último proyecto artístico: “Testigo de las ruinas”.

Este montaje, que combina audiovisual y performance, condensa nuestra experiencia como *testigos* de uno de los proyectos urbanísticos más ambiciosos de la ciudad en el umbral de los dos milenios. Sintetiza nuestra opción como artistas confrontados a las grandes paradojas de lo real: nuestro rol testimonial. Presentado en escenarios

teatrales o museales, pero también en espacios no convencionales, “Testigo de las ruinas” reúne en un dispositivo de cuatro pantallas en movimiento, las imágenes, los testimonios y los relatos de antiguos habitantes de la zona antes, durante y después de la desaparición del Barrio Santa Inés y de la aparición de un no-lugar, el Parque Tercer Milenio. Ante y a través de la mirada de la última habitante de El Cartucho, que realiza en vivo la misma acción de sus últimos años en el Barrio (preparar arepas y chocolate), asistimos a la ceremonia de despedida de un episodio importante de la historia de nuestra

ciudad. Este acto de despedida constituye, sin embargo, un acto de resistencia frente al olvido y la desaparición de la huella. La vitalidad de esta mujer, su carcajada final en medio de la soledad del Parque, son un testimonio contundente de la fuerza vital de los seres humanos frente al desastre producido por las arbitrariedades del poder.

El Parque Tercer Milenio fue ganador del premio al mejor proyecto en espacio público de la Bienal de Arquitectura en Colombia en 2006. Se trata, en realidad, del premio a un cementerio.



Obra: "Festividad de las ruinas". Mapa Teatro. En la foto: Juana M. Ramirez y Carolina Salazar. Bogotá. Foto: Ximena Vargas. Año: 2007