

Reglas de deseos,
de libertades y de juegosARQ
56

La segunda mitad del siglo XX fue testigo de un cambio global: de la sociedad de salones a la sociedad de calles. Anunciadas por Benjamin, veredas, esquinas, galerías y parques se convirtieron en telón de fondo de la vida del ciudadano moderno, encontrando en París y Nueva York sus expresiones más nítidas: ahora en la calle es posible tropezarse con la verdad.

Acconci opera en este dominio público, tomando a la calle (y los edificios que están en ella) como soporte de su trabajo.

Palabras clave: Vito Acconci, arte - siglo XX, instalaciones, situacionistas, dérivas.

The second half of the 20th century saw a global change, from salon to street society. Benjamin foresaw it: pavements, street corners, arcades and parks became the backdrop to modern city life, with Paris and New York offering the clearest examples. In the street today you can bump into the truth. Acconci operates in this public domain, taking the street and its buildings as the pillar for his work.

Key words: Vito Acconci, art - 20th century, installations, situationists, dérives.

Los situacionistas y Vito Acconci

1. Construir supone tanto de deseo como de libertad como de juego.

2. En la segunda mitad del siglo XX los situacionistas deciden reemplazar la lectura onírica de la ciudad por aquella lectura lúdica y espontánea que aparece a propósito de nuevas experiencias de lo cotidiano. El deseo de los situacionistas suponía descubrir una nueva forma de concebir y de percibir el territorio de la ciudad. Si bien es cierto que describen una tendencia para interesarse en las partes ambiguas y oscuras de la ciudad, también es cierto que sustituyen el error "surreal" en los espacios de la ciudad por la construcción de nuevas reglas para experimentarla. Los situacionistas apelan decididamente al uso de la libertad. La teoría de la *dérive*¹ va más allá de las reglas subjetivas que pudieran ser asociadas al surrealismo, ya que incorpora una parte racional que tiene que ver con la configuración objetiva de la ciudad. Los situacionistas nos proponen encontrar nuevas reglas perceptuales dando pie a nuevas posibilidades de experimentación, haciendo de aquellos espacios cotidianos espacios diferentes totalmente contrarios a los impuestos por

un sistema social-cultural que quizás es el resultado "regulado" de un aparato tradicional, conservador y burgués.

Jugar a percibir la ciudad de una manera distinta a la cotidiana constituye, de la manera más simple, la ejecución de una *performance* descrita por la participación consciente de un espectador-usuario, a propósito de nuevas reglas de percepción espacial. Estas reglas tienen el objeto de percibir aquel idéntico espacio, ese mismo que ya conocemos, desde un ángulo menos habitual y menos tradicional. El aporte más sugerente de la *dérive* se refiere al espacio que se concretiza a través de la fusión subjetiva y objetiva del entorno –la situación– y que se genera a propósito de una relación lúdica y constructiva con él. El comportamiento del espectador tiene que ver así con el ámbito perceptual del juego. Dichas aventuras se materializan a través de la experimentación y ejecución de reglas: a diferencia de la idea surreal de soñar la ciudad, los situacionistas deciden *actuar* en vez de soñar: jugar en vez de soñar. La *dérive* suponía una acción fugaz, un instante inmediato, sin preocuparse de su representación y de su conservación en el tiempo. La estrategia situacionista fue la de "liberar"

¹Según Francesco Careri: "Desde el punto de vista de la *dérive* existe un relieve psicogeográfico de la ciudad, con corrientes continuas, puntos fijos y vórtices que hacen difícil el acceso a ciertas zonas o la salida de las mismas. La *dérive* es una operación construida que acepta el azar pero que no se basa en él, puesto que está sometida a ciertas reglas". Ver: Debord y su Teoría de la *dérive* (1956).

aquellas reglas que eran ya por todos conocidas y establecidas, y reemplazarlas por las propias reglas que impulsaba el personaje (espectador-usuario) en turno. La idea de los situacionistas era la de usar el tiempo libre para explorar (idea contraria a la que impulsa el sistema capitalista que propone ocupar el tiempo libre consumiendo). Los situacionistas crearon un deambular no programado a través de la utilización del tiempo libre a la vez que crearon una nueva construcción espacial, como consecuencia de las mismas situaciones ofrecidas 'planificadamente' en la ciudad. De esta manera los situacionistas impulsaban buscar en lo cotidiano los deseos instantáneos de todos aquellos que habitan la ciudad.

3. En 1969, como parte de sus *Street Works IV*, Vito Acconci realiza una pieza auspiciada por la Liga de Arquitectos de Nueva York. En vez de crear una pieza que describe a alguien, Acconci elabora las reglas de una pieza que se preocupa de alguien. *Following piece* es el seguimiento de individuos cualquiera y aleatorios mientras caminan por las calles de la ciudad de Nueva York. Acconci sigue a una persona distinta cada día, la sigue hasta que entra en un lugar privado

(casa, oficina, etc.) en donde ya no tiene acceso. La jugada de esta pieza se refiere al uso del tiempo disponible, así como también el espacio público disponible en la ciudad. Acconci explica que podía estar siguiendo a la persona durante todo el día, cada día, a lo largo de todas las calles de Nueva York. De esta forma la pieza podría durar desde 2 minutos hasta unas 8 horas, dependiendo si la persona toma un taxi, entra a su casa, va a un restaurant o si simplemente camina por el parque. (fig. 1 y 2)

4. Francesco Careri señala que: "*Habitar es estar en casa en todas partes*". La construcción de "situaciones" fue la manera más directa de hacer surgir en la ciudad nuevos comportamientos, y también la forma de experimentar en la realidad urbana los momentos de lo que podría haber sido la vida bajo las leyes de una sociedad más libre.

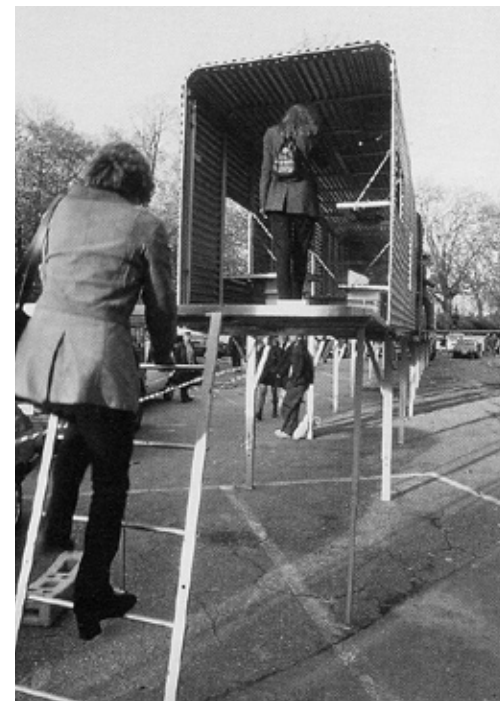
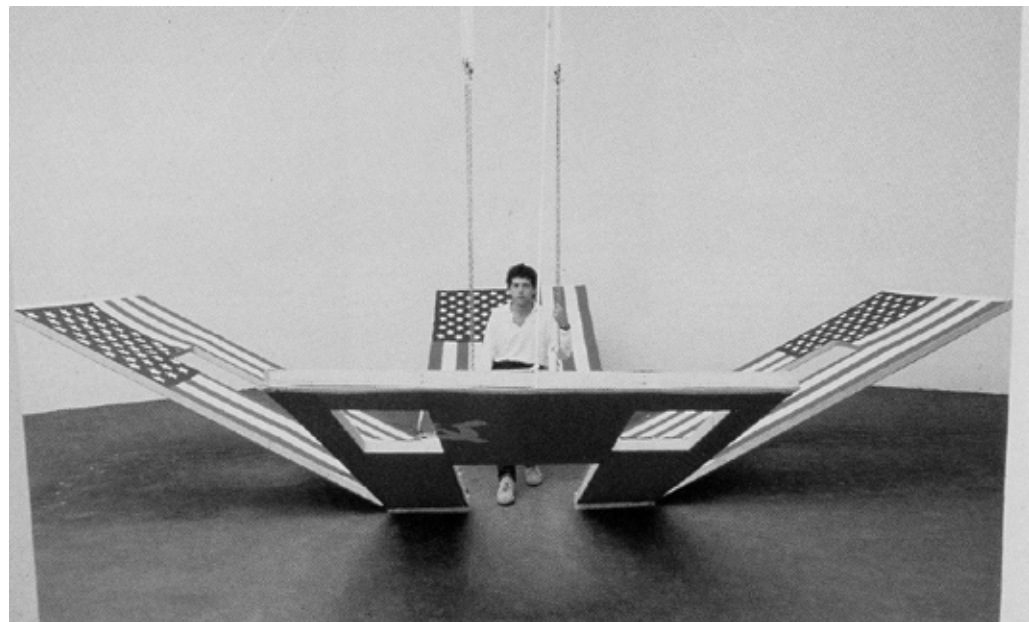
5. *Instant House* es una estructura de madera que organiza a la manera de una cruz cuatro banderas de Estados Unidos. En el punto central, en la intersección de las banderas, se produce un vacío donde cuelga un columpio. Las banderas están conectadas al columpio. Cada vez que alguien se sienta en él, el columpio baja y las banderas se

1 y 2 Vito Acconci. *Acción Following Piece*, Nueva York, 1969
3 Vito Acconci. *Instant House*, 1980. Unidad arquitectónica auto ejecutable: paneles de madera, banderas, cable y poleas
4 y 5 Vito Acconci. *Mobile Home*, 1980. Madera pintada, triciclos, camisas rojas, cable y poleas

6, 7, 8 y 9 Acconci Studio. *Mobile Linear City*, 1991. Camión, rampla, acero galvanizado corrugado, rejillas metálicas y cadenas

levantan construyendo un interior de banderas, con puertas y ventanas. Las banderas de Estados Unidos se ven desde el columpio, cubriendo el espacio interior de la casa instantánea, mientras que el exterior se constituye para los demás por medio de la elevación de la bandera de la Unión Soviética. (fig. 3)

Mobile Home es una casa longitudinal levantada por medio del uso de un triciclo. Cada extremo de la vivienda se define con el perfil alusivo a una casa convencional. En uno de los extremos se apilan cinco siluetas de viviendas convencionales, una dentro de la otra: la más pequeña dentro de la que le sigue en tamaño, y así sucesivamente. Las estructuras están sobre ruedas y ambos extremos están unidos por un cable. El cable tiene ropa tendida y funciona como un tensor unido a la bicicleta. El usuario, mientras pedalea, tira y despliega las viviendas a la vez que escucha cada vez más claramente, un fragmento musical de una banda de marcha instrumental. De esta manera el usuario se proyecta y se encierra con sonido en el extremo contrario: la vivienda receptora. Una vez desplegadas las cinco estructuras, el espectador queda inserto en un túnel de viviendas, un mausoleo de viviendas como señala Acconci. Cuando la persona

ARQ
57

desciende del triciclo, la casa se recoge volviendo a la posición inicial. En el momento en que dichas estructuras se apilan nuevamente, aparece un sonido. Este sonido se reconoce vagamente como una canción. (fig. 4 y 5)

Mobile Linear City es una ciudad lineal compuesta por 6 unidades de vivienda. Las viviendas se pliegan una sobre otra para viajar en el tolva de un camión convencional. Cuando el camión está detenido la ciudad puede desplegarse. Dentro de cada vivienda, diferentes tamaños de paneles se pliegan para dar cabida a la mesa, el asiento, la cama y los repiseros. Cada unidad está *pareada* con la siguiente y cada medianera está construida de material transparente o reflectante: algunas reflejan el interior mientras que otras permiten observar al vecino. La última unidad funciona como centro de servicios comunal. Los medianeros de este volumen se pliegan para constituir la cocina, el refrigerador, la ducha, el inodoro, etc. Cada unidad tiene iluminación opuesta a la cenital. (fig. 6, 7, 8 y 9)

SUB-URB es un complejo habitacional bajo tierra: representa literalmente un suburbio, una ciudad ubicada por debajo de la tierra. La vivienda utiliza una superficie artificial verde, que es suelo en el contexto del territorio pero que es techo en

el contexto de la habitación. Dicha cubierta es flexible en su ordenamiento, totalmente móvil. Así se posibilitan el acceso, la escritura y la clausura hacia el exterior. La superficie alberga en cada uno de los paneles móviles distintas letras del abecedario que permiten, según la posición, escribir mensajes a propósito de su ordenación. Cuando los paneles se ordenan hacia el medio la palabra *suburb* aparece. Dependiendo de la ordenación, los paneles dejan ver el interior del corredor subterráneo mostrando en ambos lados banderas estadounidenses. En el interior de la estructura existen habitaciones en ambos costados. Cada uno de estos lugares es una vivienda invertida (con el cielo sugerido hacia el suelo). En sus muros aparecen siluetas negras de imágenes animales. Son lugares *bajo* las condiciones normales y humanas de habitación. (fig. 10, 11, 12 y 13)

6. Las paredes y los perímetros tienen una existencia concreta así como también un sentido práctico. Su presencia divide la categoría espacial simbólicamente. Estos elementos fragmentan el mundo de acuerdo a los criterios establecidos culturalmente. Estos límites establecen el cómo se utiliza y el por qué se utiliza el espacio

10, 11, 12 y 13 Vito Acconci.
SUB-URB, 1983. Madera
pintada y teñida, estructura
de acero y astroturf

que habitamos. *Performance* depende de las percepciones específicas que tenemos de nuestro entorno, *performance* depende de reglas. El ánimo situacionista y el ejemplo práctico de la obra de Acconci ponen de manifiesto la relevancia de las reglas a la hora de pensar, proyectar y experimentar la situación espacial en que se está.

7. *House up a Building* interviene en la periferia del museo diseñado por el arquitecto Alvaro Siza en Santiago de Compostela. La obra de Acconci se materializa en el exterior del museo, justo en el límite estipulado por el arquitecto. La propuesta incorpora nueve pares de tubos telescópicos que en un lado terminan en U y en el otro en L. Del lado de la U se cuelga la estructura al muro del museo en tanto que del lado de la L se cuelga el módulo que configura el complejo de habitación. Cada unidad se encuentra en un nivel más arriba del anterior, como peldaños en ascensión. De esta manera es que se le da utilidad al muro del proyecto de Siza: a medida que se sube, se pasa de público a privado, desde un asiento, hacia una mesa, hacia otro asiento, hacia una cocina, hacia un refrigerador, hacia el lavaplatos, hacia la ducha, hacia el baño, hacia la pieza. La vivienda propone recoger el agua lluvia para su posterior

re-utilización. En verdad la propuesta de Acconci trata de recoger la visita de aquellos que quieren quedarse fuera del museo experimentando nuevas leyes para habitar el límite de Siza. (fig. 14 y 15)

8. En el *Formulario para un nuevo urbanismo* (1953), Gilles Ivain señala que: "*Arquitectura corresponde al modo más sencillo de articular el tiempo y el espacio*". La arquitectura, desde su punto de vista, corresponde a la manera de modular la realidad, de hacer soñar; no se trata tan sólo de articulaciones y de modulaciones plásticas, como lo son las expresiones de una belleza pasajera. Se trata de una modulación influyente, que se inscribe en el más profundo secreto de los deseos humanos y por lo tanto del progreso en el cumplimiento de los mismos.

9. En el show de jardines internacional *Floriade* de 1992, Acconci Studio propuso una instalación que durará 4 meses, al igual que la muestra. Se trata de una isla personal que vincula tanto tierra como agua. En el lugar de la propuesta se entierra un bote, lleno con tierra y pasto para albergar un árbol. Los remos están enterrados en tierra como si fueran para remar. Se puede subir al bote y de esta manera echar a navegar

los deseos. En diálogo con este bote aparece otro similar que, a diferencia del anterior, está enterrado en un pedazo de tierra flotante. El segundo bote también incorpora los mismos elementos del anterior, pero los remos esta vez están sobre el agua y a la deriva. (fig. 16)

10. La obra de Vito Acconci establece la posibilidad de pensar una configuración espacial alternativa. Sus obras presentan por medio de acciones espaciales la implementación de nuevas reglas de uso. El trabajo de Acconci Studio propone desde el diseño y la arquitectura la posibilidad de experimentación espacial a propósito de las distintas reglas de un juego perceptual. Es justo éste el punto que acá interesa tocar. Como planificadores de propuestas espaciales, los arquitectos nos vemos enfrentados a decretar acciones y reacciones a propósito de nuestro propio juego planificador. Acconci nos propone pensar y no olvidar la libertad participativa que tiene el usuario: obviamente él trae consigo sus propios deseos de utilización. ARQ

Agradecimientos a Acconci Studio, en especial a Vito Acconci y Mike Bellon, por entregarnos la totalidad de las imágenes para su publicación.

14 y 15 Acconci Studio. *House up a Building*, Centro Gallego de Arte Contemporáneo, Santiago de Compostela, 1996. Aluminio, rejillas metálicas, goma, planchas onduladas de fibra de vidrio, equipamiento de camping y luces fluorescentes

16 Acconci Studio. *Personal Island*, Zoetemeer, Holanda, 1992. Botes de remo en aluminio, tierra, pasto y árboles

