



ARQ

ISSN: 0716-0852

revista.arq@gmail.com

Pontificia Universidad Católica de Chile
Chile

Tisi, Rodrigo

Reglas de deseos, de libertades y de juegos

ARQ, núm. 55, diciembre, 2003, pp. 56-59

Pontificia Universidad Católica de Chile

Santiago, Chile

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=37505515>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

Reglas de deseos, de libertades y de juegos

ARQ
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, dérives.

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

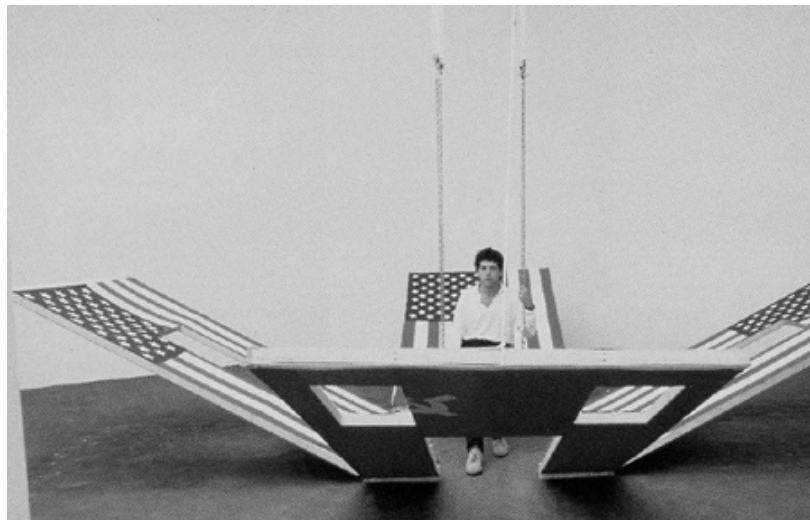
1. Construir supone tanto de deseo como de libertad como de juego.

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 resulta “regulado” de un aparato conservador y burgués.

Jugar a percibir la ciudad es distinto a la cotidiana constitución más simple, la ejecución de una acción descrita por la participación del espectador-usuario, a propósito de percepción espacial. Estas acciones son objeto de percibir aquel idéntico mismo que ya conocemos, de una forma menos habitual y menos tradicional. La *dérive* más sugerente de la *dérive* se refiere a que se concretiza a través de la acción y objetiva del entorno –la situación– genera a propósito de una acción constructiva con él. El comportamiento del espectador tiene que ver así con la percepción del juego. Dichas acciones materializan a través de la ejecución de reglas: a diferencia de soñar la ciudad, los situacionistas *actuar* en vez de soñar: jugar en la ciudad. La *dérive* suponía una acción fugaz y inmediato, sin preocuparse de su conservación en el tiempo. La estrategia situacionista fue

¹Según Frantz Fanon, el punto de vista del relieve psicológico con corrientes y vórtices en ciertas zonas. La *dérive* es una acción que acepta basarse en ella a ciertas reglas. Teoría de la



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* o percepciones específicas que tenemos del entorno, *performance* depende de la situaciónista y el ejemplo práctico. Acconci ponen de manifiesto las reglas a la hora de experimentar la situación espacial.

7. *House up a Building* interviene en el museo diseñado por el arquitecto en Santiago de Compostela. La intervención se materializa en el exterior del museo, más allá del límite estipulado por el arquitecto. El proyecto incorpora nueve pares de tubos que en un lado terminan en U y en el otro lado de la U se cuelga la estructura del museo en tanto que del lado de la U se cuelga la estructura del museo. Cada unidad se encuentra en un nivel del anterior, como peldaños en una escalera. De esta manera es que se le da utilidad al proyecto de Siza: a medida que se va de público a privado, desde una mesa, hacia otro asiento, hacia un refrigerador, hacia el lavatorio, hacia una ducha, hacia el baño, hacia la cocina. El proyecto propone recoger el agua lluvia para



8



10

