

THE TALKING WALLS PROJECT



ESCOLTA LA SERRETA

Artur Muñoz/ Bitlab/ Gemma Villegas

Nom del projecte: The talking walls project

Nom de l'actuació: Escolta La Serreta

Lloc: Escola La Serreta, Alella

Dates de l'actuació: 12/11/2018 - 30/11/2018

Horaris de l'actuació: de 15 a 16,30h

Direcció: Carrer de Núria, 26-28, 08328 Alella, Barcelona

Disseny del projecte: Artur Muñoz

Disseny gràfic: Gemma Villegas

Direcció tècnica: Bitlab -Xavi Saucedo i Víctor Jiménez-

Organitza: Can Manyé Centre d'art i creació d'Alella

Patrocina: Ajuntament d'Alella, Escola La serreta i AMPA de l'escola La Serreta



THE TALKING WALLS PROJECT

The talking walls project és projecte d'art relacional que replanteja la intervenció mural. Si tradicionalment els murs s'han fet de manera pictòrica, *The talking walls project* explora les possibilitats d'una implementació sonora.

Algunes de les parets i dels murs que ens envolten han estat suports per explicar la nostra humanitat. Des dels *stencils* de mans d'Indonèsia d'ara fa 40.000 anys –que suposem són la resposta a l'anhel humà de perviure– a una intervenció de *postgraffiti*, trobem múltiples mostres de la relació entre la utilització o la construcció d'estructures parietals o murals i el seu ús pictòric, com ara mosaics romans, frescos romànics, la Capella Sixtina o les pintures negres de Goya. Ara bé, què passa quan les parets literalment parlen? *The talking walls project* canvia doncs el vector d'intervenció i inaugura una nova forma de relacionar-se o de generar art mural.



Per a *The talking walls project*, l'art contemporani ha de generar dispositius per a repensar el món, en aquest sentit l'art ha de fomentar l'adveniment de pensament crític. Alhora la proposta també entronca amb la idea d'art relacional, que entenem com un vessant de l'art contemporani que s'interessa tant les relacions que es creen al voltant de la peça d'art com per aquesta.

En aquest context els nostres objectius a través del projecte són:

1. Posicionar-nos de forma crítica davant l'entorn que ens envolta.
2. Fomentar les relacions socials i l'enfortiment comunitari.

Els mètodes que ens permeten assolir els objectius a través dels murals sonors són:

- 1'. Disseny i implementació de projectes d'innovació cultural en contextos artístics.
- 2'. Disseny i implementació de projectes d'innovació artístics/ tecnològics al territori de manera coparticipada amb les comunitats.

Fins al moment s'han realitzat dues intervencions. La primera a l'escola Gornal de l'Hospitalet amb el projecte "*Hasta las paredes hablan de esto*" i la segona a l'escola La Serreta d'Alella amb el projecte "Escolta La Serreta".

ESCOLTA LA SERRETA

“Escolta La Serreta” és una intervenció d’art relacional a través de la implantació d’un mur sonor a l’escola La Serreta d’Alella. El projecte està impulsat pel servei educatiu de Can Manyé, Centre d’art i Creació d’Alella i ha estat realitzat per Artur Muñoz, Bitlab (Xavi Saucedo i Víctor Jiménez) i Gemma Villegas. La proposta respon a les necessitats de l’escola detectades després d’una sèrie d’entrevistes amb el nou equip directiu (2016), de manera que els seus objectius són:

- Cohesionar la comunitat educativa de l’escola i provocar sentiment de pertinença.
- Donar visibilitat a l’escola dins el poble d’Alella, ja que donada la seva ubicació, queda visualment apartada de l’activitat de la vila.
- Realització d’una pintura mural.

Per tal d’assolir els objectius hem realitzat un procés d’entrevistes i de proposta/contra proposta fins arribar al disseny final.



El primer objectiu hem llegit que era cohesionar i provocar el sentiment de pertinença envers l’escola, curiosament aquest objectiu era fàcil d’assumir si realitzàvem amb èxit el tercer objectiu: la realització d’una pintura mural. Pintar una paret provoca que la sentim com a pròpia i pintar-la en comunitat genera un sentiment de pertinença al grup. Per aquesta raó vam establir que el projecte tingués com a nucli d’actuació intervenir conjuntament un dels murs exteriors de l’escola entre mares i pares, alumnes, mestres, consergeria i personal de menjador. El problema principal d’un projecte d’aquestes característiques apareix a l’hora de decidir què s’ha de pintar en el mur.



Si a l'escola mai eduquem als infants pensant que són matemàtics, sociòlegs, o historiadors, tampoc els hem de considerar artistes. Els estudiants són "aprenents de" o utilitzen certes disciplines –com per exemple l'esport– per desenvolupar certes capacitats com la psicomotricitat o la consciència del cos. El futbol o el bàdminton a l'escola no tenen la finalitat de "fabricar" esportistes sinó que treballen altres aspectes com la coordinació, la col·laboració o aprendre a guanyar i a perdre. Per tant com els nens no són artistes i els pares i els mestres, d'entrada tampoc, no sembla el més adequat deixar a les seves mans la decisió de què pintar.

Ara bé imposar una proposta externa no és una bona opció per al treball comunitari cenyint-nos als objectius és important que els usuaris sentin allò com a propi. En aquestes circumstàncies va caldre dissenyar un sistema que permetés certa llibertat en la intervenció i que a l'hora mantingués un interès artístic. Al final, la intervenció mural queda en el lloc i esdevé una peça d'art públic per a la resta de vianants. Vam pensar que una bona manera de treballar podia ser explorar i reinventar la proposta de Sol LeWitt que va explotar la idea de les instruccions. És a dir treballar amb la idea de generar obra gràfica feta a partir de fixar les accions que cal fer per produir-la. Quan un museu o institució vol fer una exposició de LeWitt contacta amb ell i aquest envia un text on s'especifiquen les ordres per a realitzar la peça d'art.

Les instruccions funcionaven molt bé al nostre projecte: donen marge creatiu als executors, mantenen un control de l'artista sobre la peça i es poden realitzar bé des d'una intervenció sonora. Quan Can Manyé ens va fer l'encàrrec ràpidament vam veure que el projecte encaixava amb *The talking walls project*. Clarament el segon objectiu – donar visibilitat a l'escola dins el poble d'Alella– es podia assolir generant un projecte singular d'innovació tecnològica com és la implantació d'un mural sonor que cridés l'atenció dels habitants d'Alella.

Així doncs vam dissenyar amb la idea d'un mur que es despertava quan els nens el cridaven i que demanava que el pintessin. De fet el que fa el mur és donar unes instruccions, en lloc d'escrites com és el cas de LeWitt utilitzant el so. Ara bé, ja que tot el dispositiu tècnic havia d'utilitzar una Raspberry, també podíem programar un sistema aleatori que permetés que cada instrucció fos diferent per a cada usuari. En aquest sentit el

projecte revisa la proposta de LeWitt i afegeix la voluntat de l'algoritme. Alhora aquesta aleatorietat permet que la interacció dels infants amb el mural sigui més natural, ja que cada salutació i cada comentari també són diferents en cada nova instrucció. La proposta funciona amb un sistema de botons, un botó vermell dóna la instrucció nova, mentre que un botó blanc repeteix la instrucció si no ens l'hem pogut recordar.



Direcció creativa

La direcció creativa del projecte ha tingut diversos àmbits: el gràfic, el que implicava els controls d'interacció i els dispositius tècnics i el del so.

En el sentit gràfic el projecte es desenvolupa a través d'una tipografia *stencil* pixelada. La direcció d'art de The talking walls project té com a referència l'estètica dels videojocs dels anys noranta moment en què les resolucions encara eren baixes i el píxel resultava un element ineludible en el disseny de la imatge. Des del principi vam establir una relació entre el píxel i la representació gràfica del so puig els mòduls de les lletres també recordaven d'alguna manera a les partitures *midi*.

A partir de l'ús de la tipografia vam proposar un sistema que a través de les instruccions pogués crear un patró amb l'ús de la contra-forma. La idea és replicar un dels mòduls de construcció de la tipografia –un rectangle– i que aquest es vagi repetint de forma constant però donant la suficient llibertat a l'usuari per tal que les seves decisions tinguin una conseqüència remarcable dins la imatge.

La instrucció és senzilla, hi ha una gamma de color preestablerta, al mur s'hi veu escrit "Escolta - la Serreta-Escolta", les lletres estan molt separades i ocupen els aproximadament els 130 metres lineals del mur. Quan l'usuari pitja el botó, una veu –que es presenta com el mur– el saluda i li dóna les instruccions per tal que realitzi una intervenció pictòrica. Aquestes instruccions bàsicament i després d'un sistema de comentaris i salutacions són:

Instrucció 1 fixe

Amb la plantilla pinta un rectangle

Instrucció 2 variable

de color negre/ de color vermell/ de color blau/ de color lila/ de color rosa/ de color blanc/ del color que vulguis

Instrucció 3 fixe

Al costat d'un element

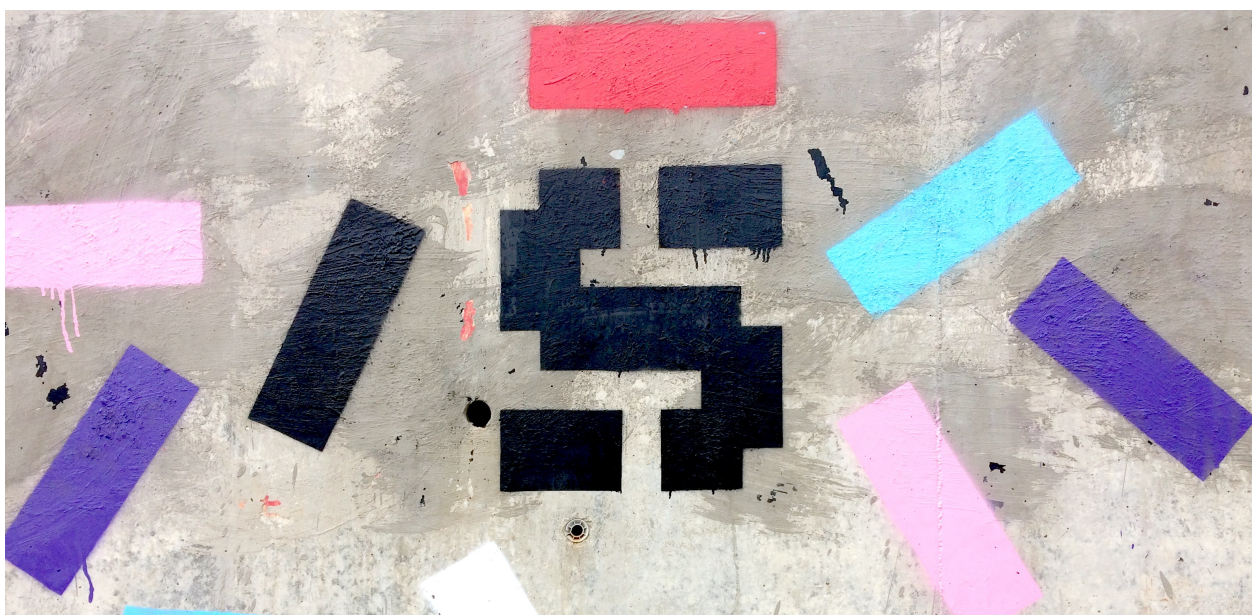
Instrucció 4 variable

de color negre/ de color vermell/ de color blau/ de color lila/ de color rosa/ de color blanc/ del color que vulguis

Instrucció 5 fixe

El teu rectangle ha d'estar a 10 cm dels elements del seu voltant i ha de tenir un angle diferent a la resta.

Així el resultat final està condicionat tant per la combinació que fa l'algoritme com per la voluntat de l'usuari. Un altre apartat important en l'àmbit de la direcció creativa va ser com i on implementar tant el sistema de botons com tot el dispositiu tecnològic. Finalment vam optar per una cantonada amb molta visibilitat i una instal·lació vista, amb un aspecte molt industrial. El mur és de formigó i necessitava d'un aparell amb la mateixa contundència estètica. Generar caixes o estructures només podia provocar la sensació d'afegit. En la proposta final l'usuari només té accés a una sòlida caixa de plàstic que alberga els dos botons. El so ve de darrere el mur d'una zona on bàsicament hi ha plantes. Sobre els botons a una alçada de 3 metres s'hi observa la placa solar que alimenta tot el sistema.



Pel que fa a la direcció d'art de la veu del mur vam comptar amb l'actor de doblatge David Navarro. La pregunta ha contestar era: com ha de ser la veu d'un mur? Les nostres referències sonores van ser tant la del personatge de "la roca" de la Història interminable (Petersen, 1984) com dels "Ents" del Senyor dels anells (Jackson, 2002). La veu del mur vam decidir que fos greu i pausada, perquè era una bona manera de caracteritzar que un mur és pesat, està sempre al mateix lloc i possiblement viu avorrit. Calia però anar amb compte i no semblar vell, ja que es tracta d'un mur de formigó de relativa jove construcció. Que la veu provingui del mur s'ha aconseguit amagant un altaveu a una caixa estanca, juntament amb la resta del sistema informàtic, a la cara interior del mur, de tal manera que quan algú acciona algun dels polsadors, la seva posició ja és favorable per escoltar i entendre la veu del mur.

D'aquesta manera des del dia 2 fins al dia 30 de novembre cada tarda de 15 a 16,30 hores les nenes i nens de totes les edats, juntament amb les seves respectives famílies i els mestres seguiran les instruccions del mur fins a omplir tota la paret.

Direcció tècnica

En l'àmbit purament tècnic el projecte plantejava uns reptes molt clars: Que els usuaris poguessin rebre una instrucció completament aleatòria cada cop que volguessin interactuar amb el mur, que existís la possibilitat de rebre la mateixa instrucció en cas de no haver-la entès, que el so de la instrucció provingués del mateix mur i que tot el sistema fos energèticament net i autònom.

El primer repte s'ha assolit instal·lant un polsador que permet, en accionar-lo, rebre aquesta instrucció aleatòria. Amb un segon polsador es repeteix l'última instrucció donada pel primer polsador. Que la veu provingui del mur s'ha aconseguit amagant un altaveu a una caixa estanca, juntament amb la resta del sistema informàtic, a la cara interior del mur, de tal manera que quan algú acciona algun dels polsadors, la seva posició ja és favorable per escoltar i entendre la veu del mur.



Finalment pel que fa a l'autonomia i consum energètic s'ha optat per dues plaques solars petites, connectades a dos controladors d'energia solar que al seu torn estan connectats a dues bateries de 12V i que permeten alimentar els dos elements bàsics del sistema: una Raspberry Pi on s'executa tot l'algoritme que crea les instruccions aleatòries i l'altaveu de 50W de potència que reproduïx la veu del mur de la Serreta. D'aquesta manera el mur de la Serreta pot estar permanentment viu de forma autònoma.

Un projecte amb capes

És important tenir en compte que el projecte funciona en tres vectors. D'una banda com un vehicle que permet assolir les necessitats de l'escola: construir pertinença i comunitat, generar notorietat i decorar el mur exterior de l'escola. De l'altra el projecte també s'erigeix com una ficció per als infants. Els nens juguen amb una paret que interacciona amb ells i que els fa tenir una experiència nova i divertida. En un tercer vector, vinculat a la reflexió estètica, la peça també ens planteja una innovació en el camp de les arts i del muralisme urbà, doncs és través del so que es genera la imatge i és també a través de l'algoritme i de la lliure aplicació d'una norma que generem un impacte estètic. En aquest sentit el projecte d'art explora les capacitats creatives del fet particular com a generador de la globalitat i ens fa qüestionar els patrons pels quals regim la representació pictòrica. El que veiem al mur no és evidentment figuració, però tampoc és una abstracció; A la paret de l'escola La Serreta trobem el rastre d'una actuació i la conseqüència d'una instrucció que des del *random* és capaç de generar una imatge que resulta atractiva i contundent i per aquests motius pertorbadora.



THE TALKING WALLS PROJECT