

# // zona intrusa

Un projecte artístic i pedagògic pels instituts d'educació  
secundària i batxillerat de Mataró



Amasté // Bubble Business // Jordi Mitjà // Platoniq  
Projecte a cura d'Oriol Fontdevila

Ajuntament de Mataró

# índex

|    |                                 |      |
|----|---------------------------------|------|
| 1. | Presentació.....                | p 03 |
| 2. | Objectius generals.....         | p 05 |
| 3. | Metodologia.....                | p 08 |
|    | a) Eixos temàtics               |      |
|    | b) Connexions curriculars       |      |
| 4. | Unitat mòbil.....               | p 13 |
|    | a) Exposició als instituts      |      |
|    | b) Publicació                   |      |
| 5. | Media Lab.....                  | p 22 |
|    | Zapping!                        |      |
|    | Mamá, quiero un emancipator...  |      |
|    | D.I.C. (Diari íntim col·lectiu) |      |
| 6. | Extensions.....                 | p 36 |
| 7. | Arxiu.....                      | p 38 |
|    | a) Exposició final              |      |
|    | b) Meeting point                |      |
| 8. | Annex.....                      | P 39 |
|    | Crèdits & CV                    |      |

1.

## presentació

zona intrusa és un espai flexible i de temporalitat efímera, que irromp de manera itinerant en els diversos centres d'educació secundària i batxillerats de Mataró, amb estades d'una setmana.

El desplegament d'activitats que es proposa amb zona intrusa parteix de la voluntat d'interrelacionar un seguit de treballs artístics de creadors actuals amb els continguts de les matèries curriculars, ja estiguin aquestes vinculades o no a l'estudi de manifestacions pròpiament artístiques.

Els dispositius que es preveuen posar en circulació en els diferents centres són els següents:

### UNITAT MÒBIL

1 exposició per a ubicar en els espais d'accés lliure dels instituts:  
2 dels treballs artístics que es presenten tindran com a contenidor un mòdul d'obres, previst per a instal·lar-se en el pati d'esbarjo dels diferents centres; mentre que 1 tercer treball consistirà en un ordinador que es proposa instal·lar a la biblioteca del centre.

1 publicació informativa de distribució gratuïta dirigida als alumnes, sobre els continguts de l'exposició i les activitats relacionades.

### MEDIA LAB

Programa d'activitats per a desenvolupar-se a l'aula en horari lectiu, amb un seguit de propostes que busquen interrelacionar-se amb diferents aspectes curriculars i en relació a diferents assignatures: 1 programa de vídeo (introducció) + 2 activitats pràctiques concebudes i dissenyades pels artistes participants + extensions teòriques que es plantegen com a reforç d'alguns dels continguts.

Totes les activitats seran desenvolupades per monitoratge especialitzat.

## **ARXIU**

Exposició final sobre les diferents activitats desenvolupades amb els alumnes. Aquesta es concebrà com un arxiu del material que s'hagi generat i tindrà lloc a la sala municipal Espai F.

Meeting point: taula rodona amb la participació dels artistes del projecte, orientada als alumnes. Es preveu que aquesta activitat tingui lloc a Can Xalant Centre de Creació i Pensament Contemporani, fora de l'horari lectiu dels instituts i el mateix dia d'inauguració de l'exposició.

### Temporalització unitat mòbil + media lab

El període destinat a la itinerància de l'exposició és del 29 de gener al 30 de març. Aquest període es distribueix en estades d'1 setmana als diferents centres.

### Temporalització arxiu

Exposició del 13 d'abril al 20 de maig a l'Espai F.

El Meeting point tindrà lloc a Can Xalant el divendres 13 d'abril a les 17h.

## 2. **objectius generals**

a)

Un programa transdisciplinar: l'art com a mecanisme de coneixement integral

zona intrusa és un espai de coneixement i de debat que es desenvolupa de manera transdisciplinar a partir de les pràctiques artístiques. Es concep l'art com a mecanisme de coneixement integral, complex i que excedeix la compartimentació acadèmica; si bé amb la possibilitat de relacionar les seves aportacions amb els currículums i interessos concrets de diferents matèries.

*« Mitjançant l'art tenim l'oportunitat de propiciar un tipus de coneixement intel·lectual, capaç de complementar els processos formatius.»* Fernando Hernández, 2003

Les pràctiques artístiques ben sovint queden reduïdes a un conjunt de matèries concretes del currículum escolar, les quals es relacionen amb procediments relatius a l'habilitat tècnica, o bé orientats específicament a fomentar la sensibilitat i lectures de la imatge a un nivell estètic.

zona intrusa parteix del plantejament que l'art no és tan sols un compendi d'habilitats. I que, tampoc, l'art no és només estètica.

Contràriament, a partir de concebre les experiències artístiques com a complexes tan a un nivell cultural com cognitiu i que, a un nivell instrumental, funcionen també com a sociabilitzadores –això és, intermediadores de la nostra relació amb el món; s'esdevé la possibilitat d'activar les capacitats representatives de l'art (generar imatges) i les relacionals (generar relacions i codis socials) en relació a diferents camps del coneixement i d'una manera diàfana i globalitzadora.

L'art permet obrir, des d'aquest punt de vista, un camp de coneixements a l'entorn del subjecte i del seu entorn que excedeix les àrees específiques de les diferents disciplines; i dona peu, en canvi, a un coneixement complex que relaciona a l'individu (la identitat, el desig, l'àrea emotiva) amb la col·lectivitat (els imaginaris socials, la representativitat); a partir d'incidir tanmateix en les múltiples transferències i processos que s'estableixen entre aquests dos pols.

b)

La cultura visual: les construccions del coneixement i de l'imaginari a debat

zona intrusa parteix de plantejaments pròxims a l'alumnat per estimular el seu sentit crític. A partir de tractar a l'entorn de les representacions de l'adolescència i les interpretacions que els mateixos adolescents generen sobre el seu entorn, es buscarà tractar de manera àmplia sobre qüestions com són la identitat, l'hàbitat o el consum cultural.

*« Mitjançant l'art tenim l'oportunitat de dirigir-nos i plantejar estratègies per fer front a, precisament, un dels majors desafiaments que planteja el món real al respecte de l'educació reglada i als ulls de l'adolescent: la cultura visual. »* Fernando Hernández, 2003

c)

L'art com a mecanisme social: una possibilitat per vincular l'educació amb l'esfera pública

zona intrusa és la possibilitat d'una escola crítica, de coneixement híbrid i que estableix una relació amb qüestions del present i que afecten directament als seus usuaris. Mitjançant la

pràctica artística i la consideració dels mecanismes de la cultura visual, es procura actuar d'aquesta manera en el desajustament que existeix entre l'experiència dels alumnes i els programes curriculars dels centres de l'educació reglada.

*« Mitjançant l'art tenim l'oportunitat de posar en relació els continguts curriculars concrets amb unes realitats socials més àmplies. »* Fernando Hernández, 2003

Amb **zona intrusa** es vol provocar un major acostament dels continguts que s'imparteixen als centres educatius amb la realitat social que afronten els alumnes en el seu dia a dia. Es vol contribuir, mitjançant les reflexions que es generen a través de treballs artístics i la investigació en la cultura visual, en dotar als alumnes de criteris, interpretacions i respostes crítiques a l'hora d'afrontar la manera en com les construccions i formes del coneixement s'esdevenen a fora de l'àmbit escolar i en el pla de la quotidianitat, en el context de la societat del coneixement i, també, de l'estetitització difusa que tendeix a impregnar progressivament i cada cop amb més virulència totes les parcel·les de la vida.

A través de generar una panoràmica àmplia sobre les problemàtiques de l'individu en relació als processos socials, així com fent una incidència especial en l'anàlisi de cultura visual, es vol provocar, en definitiva, un major acostament entre les matèries que s'imparteixen als centres amb la vida quotidiana i experiència dels alumnes, així com amb l'esfera pública en general.

## 3. metodologia

a)

### Eixos temàtics

L'exposició (unitat mòbil) i les activitats relacionades (media lab) s'articularen en relació de 3 eixos temàtics:

#### **El subjecte: la construcció de les identitats**

La identitat com a construcció social i cultural. Identitats de gènere, cultura i classe. La performativitat en l'articulació de les diferències identitàries.

#### **Les pràctiques de l'hàbitat: comportaments urbans, processos de semantització dels espais**

Morfologia de les ciutats, la construcció ideològica dels espais, arquitectures simbòliques i arquitectures subversives. Maneres d'habitar i de recórrer la ciutat.

#### **Xarxes de producció, distribució i els hàbits de consum**

Formes de la producció, la distribució i el consum, orientat a l'entorn del cas de les pràctiques culturals. El paisatge comercial de les ciutats, les formes de la publicitat, el consum com a forma de producció, pràctiques de distribució alternatives, els debats a l'entorn del copyright.



b)

### connexions curriculars

Les activitats del **media lab** que es proposen per tenir lloc durant l'horari lectiu es desenvoluparan atenent a una consideració integral del coneixement. Tal i com s'ha apuntat, es concep aquest plantejament arran de considerar la naturalesa híbrida de la producció artística i de la cultura visual.

D'aquesta manera, en el programa d'activitats les diferents propostes mantindran entre sí una relació interdependent, articulant-se totes elles a l'entorn dels eixos temàtics apuntats; si bé es suggereix la possibilitat de portar-les a terme de manera independent, mitjançant el seu desenvolupament en relació a diferents matèries i establint una relació directe amb els programes curriculars reglats.

En aquest sentit, apuntem a continuació algunes vincles que de manera general es poden establir entre els eixos temàtics que articulen el programa i alguns currículums de matèries que s'imparteixen tant en l'educació secundària com en els batxillerats. La relació específica de cada una de les activitats amb aspectes curriculars es concretarà amb detall en els següents capítols (veure apartat 5. **media lab**).

Totes les activitats que es proposen i, per tant, les connexions curriculars que s'estableixen seguidament, van dirigides tant a grups d'educació secundària com de les diferents modalitats dels batxillerats.

### **ART**

#### Àrea d'educació visual i plàstica (secundària)

#### Àrea de música (secundària)

#### Matèries de modalitat i optatives de batxillerat artístic

Desenvolupar i consolidar la sensibilitat artística com a font de formació i d'enriquiment personal, així com fomentar al respecte una actitud activa i productiva, tant pel que fa a la seva contemplació com en relació a les idees i comentaris sobre l'experiència individual i la comuna.

Incidir en el desenvolupament de la dimensió social del coneixement artístic i estètic. Entendre el missatge artístic com a instrument de comunicació. Considerar la irrupció de l'art a la vida quotidiana.

Preocupació per l'obtenció d'un esperit crític en relació a la producció artística, així com en relació a la comunicació visual i l'audiovisual. Especialment s'incidirà en el qüestionament dels missatges estereotipats, així com es tractarà el fenomen artístic tant des del punt de vista de l'emissor- creador com del receptor- consumidor.

Relativitzar els principis a partir dels quals es defineixen, classifiquen, es valoren i interpreten els objectes i activitats artístiques.

Fomentar l'interès per participar en activitats de caire artístic (exposicions, espectacles).

## **HUMANITATS I CIÈNCIES SOCIALS**

Àrea de ciències socials (secundària)

Matèries de modalitat i optatives de batxillerat d'humanitats i ciències socials

Matèries comunes de literatura i de filosofia (Batxillerats)

Tutoria

Connectar mitjançant la creació artística i la cultura visual el bagatge de continguts que s'adquireixen regularment amb les matèries, en vistes a un anàlisi i comprensió dels canvis que es produeixen en el món actual.

Treballar a partir d'una visió integrada de les diferents àrees del saber i de l'experiència humana, així com promoure les capacitats per transferir l'experiència cultural adquirida d'un camp a l'altre.

Utilitzar procediments bàsics per al treball intel·lectual, amb l'activació de processos participatius d'anàlisi, de contrast entre informacions, així com de síntesi i avaluació crítica. Utilització de tècniques d'observació directa i indirecta per a l'obtenció d'informació de naturalesa antropològica i històrica.

Generar un espai de reflexió en clau filosòfica, sociològica i amb perspectiva històrica a l'entorn de conceptes com són la representació, la cultura, el subjecte i l'hàbitat. Identificar el significat d'aquests conceptes, valorar-ne l'ús, transcendència i contemplar algunes respostes alternatives que es donen en l'època

actual.

Promoure la consciència sobre les diversitats culturals i socials del món actual. Relativització de la pròpia cultura i civilització a partir de reconèixer-ne els components de la pròpia forma d'entendre el món, així com els condicionants històrics i culturals.

Consideració de la pluralitat de mentalitats que conviuen en un temps present: ideologies, religió, cultura, vida quotidiana. Així mateix, assenyalar la correspondència amb moviments socials com són el pacifisme, l'ecologisme, el feminisme, entre d'altres.

Reconèixer el paper de la societat i de la cultura en la construcció de la identitat personal i col·lectiva. Valorar la situació personal com a individu social d'un temps i espais concrets per tal d'adoptar posicions crítiques personals, argumentant les pròpies idees i corregint actituds i prejudicis, així com promoure una actitud activa, crítica i responsable en el desenvolupament i la millora del propi entron social. Incentivar que l'alumne es reconegui com a subjecte de coneixement.

Parar atenció sobre els mateixos processos de producció de coneixement actuals: l'ensenyament, la producció cultural, els sistemes de distribució d'informació i els contextos de recepció.

Rebuig dels intents de manipulació o dirigisme del comportament per part de persones, grups o institucions, i especialment dels que se serveixen dels mitjans de comunicació de masses per persuadir els seus receptors.

## **TECNOLOGIA I INFORMÀTICA**

Àrea de tecnologia (secundària)

Batxillerat de Tecnologia

Matèries d'informàtica (Batxillerats)

Entendre la tecnologia com una interrelació de diferents camps de coneixements (tècnic, científic, històric, econòmic i social), que tenen com a finalitat la satisfacció de necessitats de la humanitat.

Anàlisi del paper de la tecnologia en el món actual: la interacció entre ciència, tecnologia i societat. L'impacte social de la informàtica i valoració dels canvis que provocarà l'aplicació,

generalització i extensió als diferents àmbits de la vida de les tecnologies de la informació.

Valorar críticament els canvis que comporten els avenços tecnològics actuals, com són la simulació i la realitat virtual, la interactivitat multimèdia i la comunicació telemàtica.

Obtenir, seleccionar, tractar i difondre informació utilitzant les eines informàtiques.

## 4. unitat mòbil

1 Exposició de 3 treballs artístics per a ubicar en els espais d'accés lliure dels instituts: 2 dels treballs artístics tindran com a contenidor un mòdul d'obres; mentre que 1 tercer treball consistirà en un ordinador que es proposa instal·lar a la biblioteca durant el desenvolupament de la zona intrusa en el centre.

La presentació de 3 treballs artístics en espais de lliure accés dels instituts servirà com a eix motriu de tot el projecte. Cada un d'aquests planteja diferents qüestions a l'entorn dels eixos temàtics que es proposen amb el projecte, així com serveixen respectivament com a encapçalament per al desenvolupament de les activitats del *media lab*, algunes de les quals, tal i com s'ha apuntat, han estat concebudes i dissenyades pels mateixos artistes que participen en l'exposició.

La ubicació prevista per a l'exposició en relació als instituts es preveu centralitzar en un mòdul d'obres que es situarà als patis d'esbarjo i que itinerarà pels diferents centres amb una periodicitat setmanal. D'aquesta manera, l'exposició coincidirà temporalment amb el període d'activitats que es planteja amb el *media lab*. Igualment, una de les peces requereix d'ubicar-se en un espai amb vigilància continuada, com pot ser la biblioteca del centre o un dels seus vestíbuls.

En qualsevol cas, la ubicació definitiva dels diferents dispositius d'exposició serà negociada amb l'equip directiu de cada un dels centres.

Per altra banda, l'exposició s'acompanyarà d'una petita publicació de distribució gratuïta que es repartirà entre els alumnes, la qual funcionarà com un "full de sala". En aquesta es plantejaran qüestions pertinents i diferents lectures a l'entorn del material exposat.

a)  
exposició

Els tres treballs que es presenten amb l'exposició corresponen respectivament a l'artista Jordi Mitjà (Figueres) i als col·lectius Emancipator Bussines (Bilbao) i Platoniq (Barcelona).

Per a la selecció dels treballs s'ha valorat la seva capacitat per establir una relació emotiva i molt directe amb els adolescents, propiciant un seguit de lectures que, si bé es treballarien amb major profusió a l'aula, són també comprensibles per als alumnes des d'un primer moment. Es tracta, per tant, de treballs artístics de missatge i estètica contundent i que plantegen qüestions que poden estar relacionades amb les seves necessitats i interessos més immediats.

D'aquesta manera, s'ha procurat per dotar a l'exposició de certa autonomia al respecte del programa d'activitats, amb la possibilitat de funcionar amb certa eficàcia a l'hora de comunicar els diferents continguts al conjunt dels alumnes. Aquesta necessitat s'ha cregut pertinent de considerar degut a que, en primer lloc, el contacte inicial que l'alumnat establirà amb **zona intrusa** serà per mitjà d'aquest dispositiu, ubicat en espais del centre de trànsit quotidià; així com, en segon lloc, arrel de considerar la impossibilitat que el programa d'activitats sigui desenvolupat íntegrament per la totalitat dels alumnes del centre, degut a una especialització en els seus continguts que el fa més oportú de portar a terme en relació a unes determinades matèries i especialitats.

D'aquesta manera, s'espera que la **zona intrusa** pugui interpel·lar i propiciar reflexions de manera efectiva a tot el conjunt d'alumnes, plantejant-se una diferenciació en graus de participació i, conseqüentment, nivells de lectura. Però, de tal manera que, aquests darrers, ja puguin ser mínimament assumibles des del moment en que es visita l'exposició.

**JORDI MITJÀ: Pintura sobre pell cremada**

Lloc d'exposició: interior del mòdul d'obres  
Format: videoprojecció  
Durada aproximada: 3'  
Any de producció: 2002



Vídeo documental sobre el procés de maquillatge d'un jove amb el 90% de la pell cremada.

El treball permet plantejar qüestions relacionades amb la construcció de la identitat a partir d'exposar un cas extrem de deteriorament físic i l'enregistrament del procés que el subjecte realitza per a la seva adaptació social.

*« Este trabajo comienza con una propuesta muy directa a un joven con el 90 % del cuerpo quemado. El joven acepta ponerse delante de la cámara y repetir la acción que diariamente realiza antes de salir a la calle: maquillarse la cara.*

*La pieza, de una factura extremadamente simple, cuestiona sin concesiones la idea que todos tenemos de cómo nos vemos y la de cómo nos ven los otros. Una cámara fija registra la acción que se refleja en un espejo.*

*Pintura sobre piel quemada funciona como una vanitas contemporánea, en un momento en que la imagen que proyectamos parece tener una importancia desmesurada.»*

György Kovács, 2002.

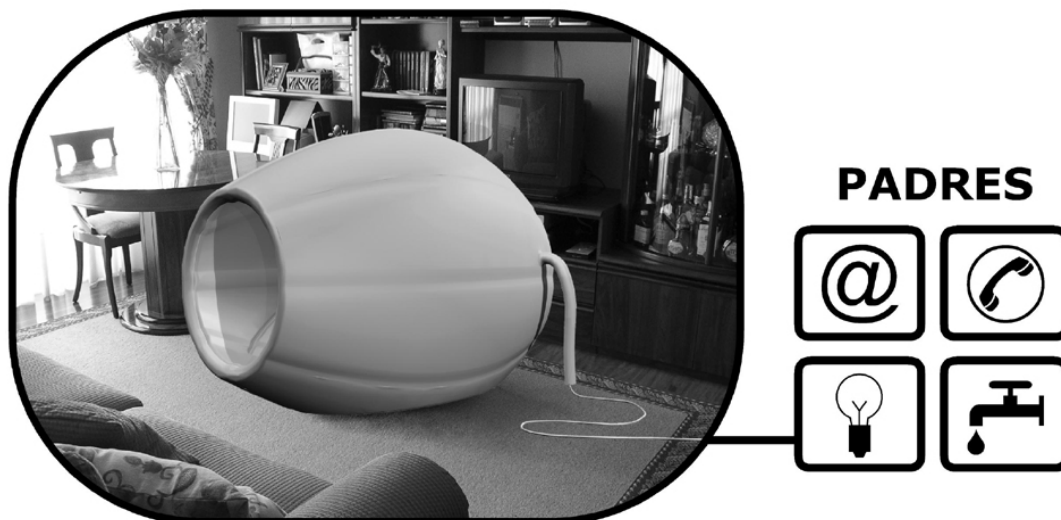
## BUBBLE BUSINESS: Emancipator bubble

Lloc d'exposició: interior del mòdul d'obres

Format: 1 videoprojecció

Durada aproximada: 5'

Any de producció: 2003 i 2004



Campanya promocional fictícia sobre un mecanisme que permet l'aïllament dels joves a l'interior de l'habitatge familiar. D'entre tots els dispositius que el col·lectiu ha concebut per emular una campanya de màrketing (cartells, flyers, xiclets, adhesius), es preveu exposar en els centres de Mataró un vídeo que ha estat produït segons els paràmetres d'estil de la venda per televisió.

Aquesta peça permet reflexionar sobre temes relacionats amb la identitat i els espais de l'hàbitat, a partir de plantejar una estratègia d'emancipació per a joves en clau irònica.

Alguns fragments dels textos redactats per la campanya:

*« EMANCIPATOR BUBBLE: LA SOLUCIÓN A TUS PROBLEMAS DE EMANCIPACIÓN*

*La vivienda, junto con el trabajo, es uno de esos derechos inalienables que todos deberíamos tener, pero que cada día parece más un privilegio o un lujo y retrasa de un modo exagerado la independencia de los jóvenes. Una cuestión en la que estamos a la cola de Europa y que todos debemos esforzarnos por mejorar.*



*La empresa BUBBLE BUSINESS ha trabajado durante más de tres años en el desarrollo de un nuevo producto que se presenta ahora, EMANCIPATOR BUBBLE. La solución a tus problemas de emancipación. Lo que un joven de hoy necesita para vivir como quiere.*

*¿QUÉ ES EMANCIPATOR BUBBLE?*

*EMANCIPATOR BUBBLE es un habitáculo hinchable con forma de burbuja, que permite un alto nivel de independencia sin tener que salir de la casa familiar. Fácil de montar, proporciona un máximo confort con un mínimo esfuerzo, gracias a sus tomas de agua, electricidad y teléfono para ser conectadas directamente a la casa de los padres. De este modo el gasto es nulo.*

*Además del modelo BÁSICO, existe una amplia gama de modelos diferentes pensados para cada una de las tipologías del joven actual. Uno de los modelos con más altas prestaciones es el EMANCIPATOR DELUXE, que dispone de la EMANCIPATOR-CARD, con la que poder realizar compras con cargo a la cuenta familiar. El modelo XXL te proporciona un 33% de independencia extra. El FIRE-WIRE está fabricado con un avanzado tejido inteligente que se adapta a los cambios de luz y temperatura e incluye numerosas interfaces de entrada y salida. El AUTODETERMINATOR, pensado para quienes definitivamente no quieren tener nada que ver con tus padres pero lo quieran o no están en su territorio. El SEXMANCIPATÓN, fabricado con un plástico similar al látex y con un interior permanentemente lubricado, ideal para llevar a la pareja a casa. El GARDEN, el ÉTER, el PUNCHETA... ¡¡Elige el tuyo!!»*

[www.emancipator.org](http://www.emancipator.org)

## PLATONIQ: Burn Station. Estación copiadora ambulante

Lloc d'exposició: biblioteca dels diferents centres

Format: 1 ordinador amb el programari instal·lat, cedit pel centre de producció d'arts visuals Hangar.

Any de producció: 2005 i 2006



Kit de difusió i distribució d'arxius digitals d'àudio, plantejat com un self-service d'intercanvi lliure. La base de dades la conformen grups i autors de música independent, així com continguts radiofònics documentals de caràcter social i activista.

*«BURN STATION, literalmente la “estación de tostado”, es una instalación y una acción por el derecho a una cultura libre que se basa en el desarrollo de un software para el sistema operativo GNU/Linux y un servidor local. Este kit de distribución-difusión libre de audio se comporta como un self-service de contenidos digitales. Se trata de una base de datos local compuesta por grupos y autores de música independiente, así como contenidos radiofónicos documentales de carácter social y activista que automatiza el proceso de selección y grabación de archivos.*

*BURN STATION busca establecer puentes entre el espacio físico de la ciudad y el espacio mediático basándose en el intercambio de archivos y la generación de relaciones interpersonales. Promueve el derecho a una cultura libre y las opciones alternativas a los*

*copyright que están desarrollándose en la red a partir de la extensión del free software a los contenidos digitales (open content y copyleft).*

*Bajar Internet a la calle:*

*El punto de partida es el desarrollo de un sistema de distribución-difusión de contenidos a modo de autoservicio.*

*En la calle se instala un módulo que unifica la situación social de consulta de datos. En este módulo se ubican 4 ordenadores en red local (1 servidor y 3 ordenadores de consulta). Los transeúntes pueden traerse CDs vírgenes y copiarse a su gusto los contenidos libres de la base de datos e introducir nuevos archivos siempre que sean los autores de éstos.*

*El módulo es transportable y móvil de manera que se puedan hacer acciones de distribución en diferentes zonas de una misma ciudad. Se trata de una experiencia offline, que depende de la participación de colectivos repartidos en diferentes puntos de España y de otros países (Barcelona, Graz, Madrid, Huesca y Sao Paulo son algunos de los nodos en curso).*

#### *TEMAS*

- Distribución, difusión e intercambio de contenidos libres*
- Aplicación social de la tecnología*
- Tactical movility*
- La tecnocultura como nuevo paradigma pop*
- Del peer to peer al face to face*
- Mapeo de cultura digital desde el contexto e implicación local.*
- Cultura libre y autoorganizada*
- Do it yourself*

#### *OBJETIVOS*

- Intercambiar y difundir contenidos y licencias libres entre las diferentes comunidades.*
- Documentar la cultura independiente y formas de autoorganización conectadas con la red y que genera contenidos digitales.*
- Bajar Internet a la calle.*
- Construcción de una red de contactos y grupos para compartir recursos, conocimientos, realizar proyectos y actividades en común.»*

[www.platoniq.net](http://www.platoniq.net)

b)  
publicació

L'objectiu de la publicació que es distribuirà pels centres és informar, a la manera d'un "full de sala", sobre els diferents projectes que s'exposen amb la **unitat mòbil**. En aquest sentit, s'opta per treballar els diferents continguts d'una manera que també pugui estar en correspondència tan amb l'estètica del material exposat (contundent i amb missatges molt directes) com amb el públic receptor (l'alumnat).

D'aquesta manera, s'aposta per l'edició d'una petita revista que, emulant el llenguatge d'una publicació sensacionalista, pugui captar l'interès dels adolescents; ja sigui a partir de generar expectatives a l'entorn dels treballs artístics i les activitats, de provocar un estat de perplexitat a partir dels enunciats i els textos, així com generar lectures que puguin ampliar alguns aspectes que es plantegen amb **zona intrusa** i puguin tenir una correlació directa amb els adolescents.

La publicació serà concebuda i dissenyada per Jordi Mitjà, amb la col·laboració d'Oriol Fontdevila i comptant amb textos i imatges produïts pels demés participants en el projecte. El concepte de la publicació parteix de la publicació de Jordi Mitjà *Simulacro Insólito*, que va generar en el marc del Festival de Performances de Mèxic DF amb l'objectiu de donar a conèixer els propis treballs en uns paràmetres similars.

De cara a la publicació per **zona intrusa**, apuntem a continuació una primera proposta dels continguts que es preveuen difondre:

- Entrevista al protagonista del documental de Jordi Mitjà, Pintura sobre pell cremada.
- Instruccions bàsiques per a l'utilització del maquinari de Burn Station, de tal manera que els alumnes puguin executar el seu funcionament.

- Material complementari de la campanya promocional de Emancipator Bubble, orientat a estendre els continguts del vídeo promocional sobre d'altres formats.
- Informacions sobre les activitats que es portaran a terme a l'aula, el [media lab](#).
- Crèdits del projecte i informació sobre els seus participants.

## 5. media Tab

Programa d'activitats per a desenvolupar-se a l'aula en horari lectiu, amb un seguit de propostes que busquen interrelacionar-se amb diferents aspectes curriculars i en relació a diferents matèries. Consistirà en 1 programa de vídeo, concebut a la manera d'introducció + 2 activitats pràctiques concebudes i dissenyades pels artistes participants + extensions teòriques que es plantegen com a reforç d'alguns dels continguts.

Durant el període en que tingui lloc la *unitat mòbil* en els espais del centre, es proposen un seguit d'activitats de diferent format per a desenvolupar-se en el marc de les aules i en horari lectiu, establint correlació amb els diferents programes curriculars que es porten a terme als instituts.

Totes les activitats que s'oferten han estat concebudes expressament per a l'ocasió i han estat dissenyades pels artistes i els participants en les demés parts del projecte. El seu desenvolupament al centre anirà a càrrec d'un equip de monitoratge especialitzat en pedagogia de l'art, el qual estarà vinculat amb el projecte durant tot el període de la itinerància. Pel que fa a les activitats que contemplen un procés de producció creativa de conjunt amb els alumnes, es preveuen exposar els resultats materials a l'Espai F, segons la formalització que idearan els artistes impulsors i amb posteritat a la itinerància de *zona intrusa* pels diferents instituts.

Un programa d'activitats vinculades amb els projectes curriculars i articulades de manera interdependent:

Tal i com s'ha indicat a l'apartat referent a la metodologia, amb aquestes activitats es preveu treballar a l'aula a l'entorn dels continguts i qüestions que es plantegen els diferents projectes

exposats amb la unitat mòbil, posant-los en relació amb el programa de diferents matèries del centre i que, principalment –si bé no de manera excloent, es vinculen amb les àrees de Visual i Plàstica, de Ciències Socials i Humanitats, i de Tecnologia.

Igualment, les diferents activitats es dirigeixen tant a a l'Educació Secundària Obligaròria com als Batxillerats, procurant-se per l'adaptació dels continguts i el grau de complexitat dels procediments i anàlisis segons els nivells i les diferents especialitats.

Entre sí mateixes, les diferents activitats funcionaran d'una manera interdependent, establint connexions en bona part dels casos entre elles i resultant, en un conjunt, com a un programa pedagògic complex amb el que es plantegen diferents punts de vista i metodologies per abordar dels continguts i els eixos temàtics en que es basa la zona intrusa.

En qualsevol cas, però, no es contempla com a requeriment la realització de tot el programa d'activitats des de cada una de les matèries que tinguin interès en el projecte, així com tampoc no té perquè desenvolupar-se íntegrament en relació als diferents grups i cursos. Contràriament, el *media lab* es planteja com una programa obert del qual el professorat pot escollir les activitats que més li interessin en relació amb les seves àrees de treball.

## ZAPPING!

### Formes d'identitat, d'hàbitat i de consum a través de la cultura visual

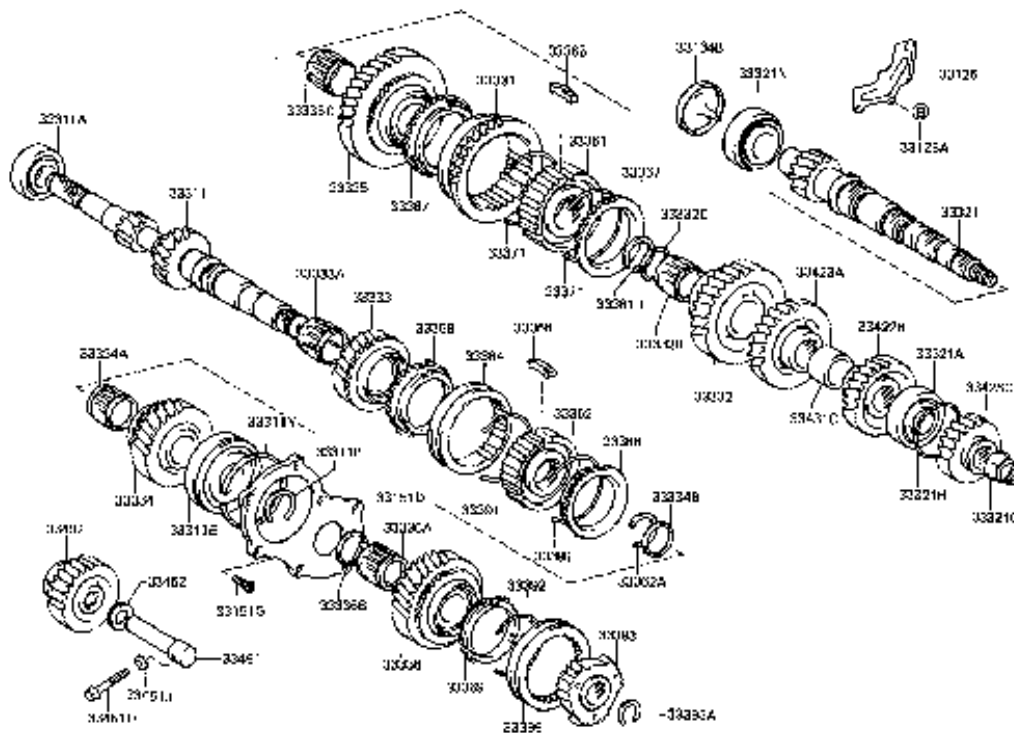
Activitat concebuda com a introducció del programa d'activitats i amb desenvolupament previst per part d'Oriol Fontdevila.

Les sessions seran desenvolupades a la sala d'actes dels diferents centres, amb la possibilitat de dur-les a terme amb la participació de més d'un grup d'alumnes a l'hora.

Número màxim de sessions setmanals: 2/ 3

Dia de la setmana: dimecres

Durada: 1h.



## DESCRIPCIÓ

Programa de vídeo per a desenvolupar-se a l'aula a partir dels tres eixos temàtics de l'exposició, amb la voluntat de generar un marc de coneixement i debat a l'entorn d'algunes formes actuals d'identitat, d'hàbitat i de consum cultural a partir de les aportacions que es realitzen des de pràctiques artístiques contemporànies i de la cultura visual.



D'aquesta manera, s'articularà un programa contrastat d'aportacions audiovisuals procedents de diferents àmbits culturals i desenvolupades segons diverses intencions (fragments de pel·lícules, fragments de documentals, fragments de programes de tv, treballs de vídeoart, vídeoclips, spots televisius, vídeos casolans); amb la voluntat de generar una percepció diàfana i conflictiva de la noció d'imaginari.

#### METODOLOGIA

S'establirà una especial correlació dels continguts amb el currículum de les matèries relatives a la creació artística, el disseny i les ciències socials.

El programa es concep de manera flexible, gairebé com un arxiu de continguts diversos que adaptarà els materials per visionar i les reflexions al seu entorn segons les diferents matèries i els nivells on es porti a terme l'activitat.

En relació a les demés activitats de *media lab*, aquesta es concep com a introductòria, establint una panoràmica general al respecte de les temàtiques on incideixen d'una manera més específica les demés activitats, així com fent-se una referència explícita als treballs concrets que s'exposen a la unitat *mòbil*.

El visionat de material audiovisual s'alternarà amb dinàmiques de debat.

#### REQUERIMENTS TÈCNICS

1 ordinador portàtil  
1 videoprojector  
1 pantalla

#### CONNEXIONS CURRICULARS

Àrea d'educació visual i plàstica (secundària)

Àrea de música (secundària)

Batxillerat artístic

Constatar la diversitat de propostes estètiques dels segles XX i XXI, tot valorant-ne els sistemes de difusió, crítica artística, dimensió

econòmica i institucions de mecenatge que condicionen l'art en l'actualitat.

Considerar la preponderància que té la imatge tecnològica en l'àmbit de la comunicació de masses, així com copsar que, si bé aquestes són força familiars, són també d'expressivitat i significació complexes, i en continuada evolució.

Fomentar una predisposició interpretativa i crítica cap a la comunicació visual i audiovisual, així com ampliar el bagatge de referències.

Explicar l'art i la imatge com a procés i com a sistema de relacions entre l'artista, l'entorn social, l'obra generada i l'espectador.

Identificació de les funcions comunicatives de l'art i de la imatge i impulsar experiències en la lectura dels seus missatges, amb més o menys complexitat segons el nivell acadèmic i especialitat del grup d'alumnes determinat. Valorar el concepte i funcionament de la imatge en funció de diferents contextos, sectors social i èpoques històriques.

Considerar la integració i transferència de llenguatges a l'entorn de la imatge audiovisual i com a font de complexitat: elements verbals, escrits, sonors i gestuals. Considerar els diferents elements que participen en el llenguatge audiovisual i els entorns multimèdia en general.

Anàlisi crític sobre la funcionalitat i recepció de les situacions comunicatives: la publicitat i els missatges estereotipats.

Àrea de Ciències socials (secundària)

Batxillerat d'Humanitats i Ciències Socials

Matèries de Literatura i Filosofia (Batxillerats)

Tutoria

Identificar i relacionar a través de les imatges les formes de vida socials i les idees que mouen els individus i col·lectivitats actualment, amb interessos de poder, producció i intercanvi.

L'ésser humà com a animal simbòlic i com a animal polític: anàlisi a través de la cultura visual d'aspectes relatius a l'individu, societat, llenguatge, ciència, religió.

Introducció al pensament filosòfic actual: creences i valors en un món canviant. Relacions entre la ciència, la tecnologia –especialment la informàtica i l'audiovisual– i la societat.

Valorar la informació dels mitjans de comunicació social, valorant críticament els diversos enfocaments. Anàlisi de la notícia i de la ficció, així com les seves múltiples variacions de format, com a mitjans d'aproximació a la realitat.

Àrea de tecnologia

Batxillerat de Tecnologia

Matèries d'informàtica (Batxillerats)

Analitzar i valorar l'impacte social, cultural, ètic i econòmic que implica l'ús de la tecnologia de la informació en el moment actual.

“Mamá, quiero un Emancipator...”

Activitat concebuda i dissenyada pel col·lectiu Amasté, amb el desenvolupament previst mitjançant monitoratge especialitzat.

Número màxim de sessions setmanals: 4

Dies de la setmana: dijous i divendres

Durada: 1h.



#### OBJETIVOS

- Desarrollar el espíritu (auto)crítico en los/as alumnos/as.
- Incentivar entre los/as alumnos/as valores como la participación, la creatividad o la conciencia de ciudadanía.
- Estudio de tipologías e intereses de los/as jóvenes actuales.

#### DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Una reflexión activa sobre las necesidades de la juventud en la sociedad y entorno particulares de cada grupo. Que los/as participantes se enfrenten con su realidad presente (y futura) y su entorno de un modo analítico, crítico y autocrítico; una reflexión

individual y colectiva a través de campos como la historia, filosofía, ética y, por qué no, estética.

#### METODOLOGÍA Y DESARROLLO

“*Mamá, quiero un EMANCIPATOR...*” se desarrolla en una sesión de una hora y media fragmentada en tres momentos con dinámicas individuales y de grupo (debates, reflexiones, etc...)

-Primera fase: ¿Necesito un EMANCIPATOR BUBBLE? Primer debate.

A través del vídeo promocional de *EMANCIPATOR BUBBLE* visto en la exposición proyectado en la parte expositiva de *ZONA INTRUSA* (si no se ha visitado se realizará un rápido visionado del video), se debatirá sobre la conveniencia de este producto y la necesidad del mismo por parte de la sociedad en general y de los jóvenes en concreto. También se departirá sobre si este invento se adapta a las necesidades de los jóvenes actuales, especialmente los de su entorno (su municipio, su instituto, su propio barrio, ellos/as mismos/as...).

Esto dará pie a hacer un repaso sobre las necesidades que tienen como jóvenes. Estas necesidades se irán reflejando en un diagrama realizado por el/la profesor/a o por el/la dinamizador/a que será quien las ordene de forma gráfica en un papel (a modo de pizarra). A parte de identificar las necesidades se habrán de definir bien las necesidades, sus posibles soluciones y las consecuencias de las mismas.

-Segunda fase: ¿Sí, pero uno hecho para mí... Diseño de modelos propios.

Cada alumno/a diseñará de diferentes modelos de *emancipator* realizado por cada participante basándose en sus propias características, necesidades, gustos, sueños, etc.

Se realizarán partir del modelo básico facilitado para la actividad (esta parte corresponde a uno de los contenidos de [www.emancipator.org](http://www.emancipator.org) <<http://www.emancipator.org>> que pretendía la participación activa de todo tipo de jóvenes sin exclusión).

Cada alumno/a realizará su diseño sobre el modelo a base de collages para lo que se facilitarán diferentes revistas del ámbito juvenil (que contienen imágenes más relacionadas con su universo e imaginario) como material de trabajo. El diseño de los nuevos modelos también implica una descripción detallada de las características especiales que lo

diferencian del resto y la utilidad de las mismas (para qué están pensadas), así el modelo de cada joven no definirá al participante por estética sino también por concepto.

-Tercera fase: Y el tuyo ¿cómo es? Debate final.

Puesta en común de los diferentes modelos diseñados. Quedarán patentes las diferencias entre los/as alumnos/as con lo que se propiciará un debate sobre identidad personales, tipologías de jóvenes, proyecciones y sueños personales y comunes, similitudes... Debate sobre este punto, cómo cada joven tiene unas necesidades diferentes y unas circunstancias especiales.

En esta puesta en común se irá completando el diagrama de necesidades al relacionar los diferentes modelos de cada uno de los/as alumnos/as con las necesidades identificadas por el grupo en la primera fase de la actividad.

#### REQUERIMIENTOS TÉCNICOS

-Revistas como material para collages. Números atrasados de publicaciones relacionadas o destinadas para adolescentes que tengan un imaginario cercano a los alumnos/as y hablen en medida de lo posible de su universo.

(Referencias: LOKA Magazine, Cinemania, Rolling Stone, 40 principales, TodoBici, Todo Motor, SuperPop, You, Ragazza, 7Siete, Muy Interesante, QUO, El Jueves... )

-Papel para hacer un mural-diagrama (tipo estraza o similares).

-Cinta para fijar el papel a la pared.

-Rotuladores de colores de diferentes groesos.

-Material escolar (tijeras, pegamento de barra, cinta adhesiva, bolígrafos, lapiceros...).

#### RESULTADOS PARA EXPOSICIÓN

Se expondrá uno de los diagramas realizados por las clases con las necesidades de los jóvenes y los diferentes modelos de *Emancipator* vinculados a cada una de las necesidades identificadas.

El resto de los diferentes modelos de *Emancipator* realizados por los alumnos/as se exhibirán bien en la pared de la sala o bien recopilados en diferentes cuadernos (divididos por las clases participantes) a disposición de los visitantes a la exposición. La forma de exposición

dependerá del espacio de la sala. En caso de ser “formato cuaderno”, es necesaria una mesa o una balda donde estén los cuadernos.

#### CONNEXIONS CURRICULARS

##### Àrea d'educació visual i plàstica (secundària) Batxillerat artístic

Introducció a la projectació d'un producte de disseny a partir del procés de reinterpretació d'una solució inicial.

Anàlisi de factors tecnològics, funcionals, comunicatius i estètics de productes del disseny, valorant la seva adequació a una determinada finalitat. Treballar a l'entorn de les manifestacions de disseny en espais habitables.

Reconèixer la rellevància del disseny com a activitat condicionadora del comportament de l'ésser humà, en les seves relacions amb els espais i els objectes de l'entorn; així com la seva repercussió en la definició d'actituds i comportaments socials.

Manifestar conductes de crítica raonada envers els missatges publicitaris i el consumisme.

##### Àrea de Ciències socials (secundària) Batxillerat d'Humanitats i Ciències Socials Matèries de Literatura i Filosofia (Batxillerats) Tutoria

Evidenciar la complexitat dels espais de l'hàbitat i, més en general, dels fenòmens geogràfics; la multicausalitat dels fenòmens.

Connectar la construcció identitària de l'ésser humà i el desenvolupament de la subjectivitat amb els processos de transformació i semantització dels espais.

Acceptar l'existència del conflicte i del canvi social com a procés que permet que els individus i les societats es transformin.

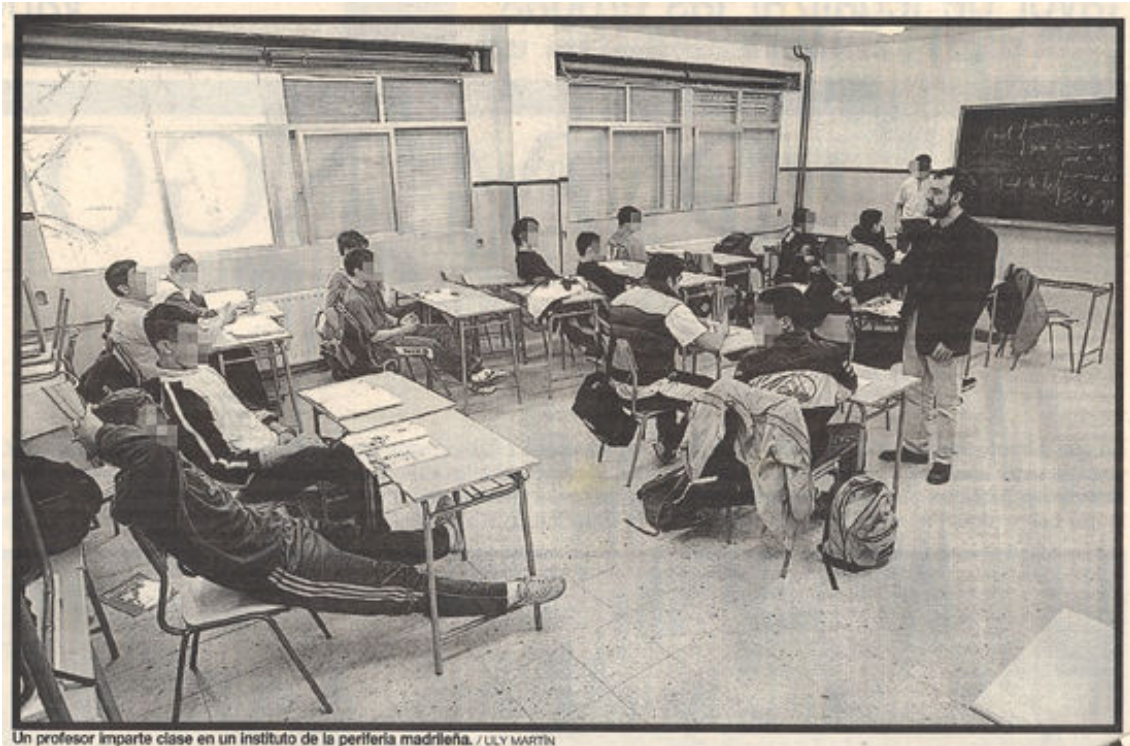
## D.I.C. (Diari Íntim Col·lectiu)

Activitat concebuda i dissenyada per Jordi Mitjà, amb el desenvolupament previst mitjançant monitoratge especialitzat.

Número màxim de sessions setmanals: 4

Dies de la setmana: dijous i divendres

Durada: 1h.



### OBJECTIUS

Aconseguir que els alumnes prenguin consciència del poder de la imatge en relació al context que habiten, concretament l'arquitectura del mateix centre escolar amb què es relacionen a tots nivells. També fer incís en els condicionants legals de la imatge en un moment de màxima alerta pels drets d'autor i de protecció de la privacitat.

En aquest sentit es planteja portar a terme una experiència de grup amb els alumnes a l'entorn de la captació d'imatges, amb uns resultats que seran fruit de la reflexió sobre la relació de la seva subjectivitat individual amb l'espai col·lectiu –en aquest cas, el docent– i que es mostraran, posteriorment, a fora del marc de l'institut mitjançant l'exposició a l'Espai F.



## DESCRIPCIÓ DE L'ACTIVITAT

L'activitat consisteix en el registre fotogràfic dels espais físics de l'escola fet per els mateixos alumnes que habiten les instal·lacions. El resultat final sumarà l'esforç dels diferents instituts on es realitzi l'activitat i configurarà un fons documental anomenat D.I.C. (Diari íntim col·lectiu), que allhora serveix per dimensionar aquesta investigació fora de l'espai docent, per mitjà de l'exposició en una sala d'exposicions pública a Mataró (Espai F).

## METODOLOGIA I DESENVOLUPAMENT

La metodologia de treball que es seguirà serà la següent: primer de tot, es realitzarà una presentació del projecte D.I.C. i dels seus objectius. A continuació, s'efectuarà la sortida en grups per tal de fer el màxim nombre de fotografies amb càmeres digitals durant 25 minuts, segons els paràmetres indicats en un full d'instruccions i que comportaran un exercici de reflexió en diferents sentits: 1) a l'entorn de l'espai i la seva normativa: inducció a partir de l'arquitectura de sistemes de comportament, elements de seguretat i de control, representació del poder a través de l'arquitectura; 2) a l'entorn dels usos quotidians que els mateixos alumnes fan de l'espai: semàntica de l'espai segons l'ús, relació emotiva i identificació amb els espais; i 3) a l'entorn del mateix mitjà fotogràfic i els condicionants en aquest medi: condicionants legals en la captació de les imatges.

Posteriorment a l'exercici, un cop a l'aula es procedirà a la introducció de les imatges a un ordinador i a projectar-les mentre es s'incentiva un debat sobre els temes que s'han tractat.

## REQUERIMENTS TÈCNICS

De 4 a 7 càmeres digitals (segons les possibilitats)

1 ordinador portàtil.

1 vídeo projector

1 pantalla

## CONNEXIONS CURRICULARS

### Àrea d'educació visual i plàstica (secundària)

#### Batxillerat artístic

Reconeixement de qualitats formals, funcionals, comunicatives i estètiques de la imatge, a partir de l'observació directa i la proposta d'exercici pràctic. Fonaments morfològics i sintàctics del llenguatge visual. Codificació i descodificació de missatges per mitjà de la tecnologia de la captació.

Incrementar les aptituds creatives i la capacitat interpretativa de l'alumnat pel que fa ús de mitjans tecnològics bàsics en la producció d'imatges. Establir una connexió i interdependència entre els processos de creació i de reflexió.

Incentivar el reconeixement de la subjectivitat i el propi entorn a partir de contrastar l'observació directa amb la mediatització a través de la tecnologia. Evidenciar sobre la percepció selectiva de la realitat que es provoca amb la mirada a través de la càmera: funció selectiva i compositiva del visor.

Valorar el treball en equip com a experiència fonamental en els processos creatius relacionats amb la imatge i l'audiovisual.

### Àrea de Ciències socials (secundària)

#### Batxillerat d'Humanitats i Ciències Socials

#### Matèries de Literatura i Filosofia (Batxillerats)

#### Tutoria

Desenvolupar el sentit de lloc, la curiositat envers l'entorn geogràfic i l'interès en buscar explicacions dels fenòmens geogràfics.

Interpretar l'espai com un producte social i cultural, condicionat políticament i econòmicament i generador de percepcions diferents segons els sectors socials, així com usos diferents i conflictes.

Identificar les variables que intervenen en l'anàlisi paisatgístic i d'espais: consciència de les relacions existents entre fets geogràfics, la realitat social les estructures de poder. Tenir present l'existència de principis legals que regulen les activitats i els comportaments en relació als espais, així com els usos del sòl.

Analitzar els mecanismes de diferenciació morfològica, diferenciació funcional i segregació espacial que es produeix en els espais urbans, en relació amb variables com són la planificació urbanística, el valor del sòl, la percepció del lloc, les qualitats ambientals.

Tenir present el paper de la subjectivitat en la investigació i ésser conscient de la multicausalitat dels fenòmens geogràfics i, per tant, de la complexitat que requereix la seva anàlisi.

Promoure una actitud crítica en relació amb els mecanismes de control social.

## 6. extensions

Com a extensió de les activitats del **media lab**, es distribuirà entre el professorat dels centres dos tipus de dossiers: per una banda dossiers teòrics per tal que, si s'escau el professorat pugui desenvolupar els conceptes que es treballaran amb una certa antelació, podent repercutir això en obtenir un major rendiment del grup durant les activitats.

Per altra banda, un segon dossier serà desenvolupat pel col·lectiu Platoniq, tractant-se en aquest cas els continguts relacionats amb el treball que s'exposarà, Burn Station, i que el professorat podrà desenvolupar a l'aula de manera voluntària durant els dies en que el maquinari estarà present a l'institut.

### DOSSIER BURN STATION

Hasta ahora la transmisión de la información se daba de manera unidireccional (prensa, radio, televisión), en la que la generación de contenidos estaba a cargo de pequeños núcleos de expertos y técnicos. En la actualidad este esquema ha cambiado gracias a la aparición de las TIC, democratizado el acceso colectivo a la publicación y la recepción de diferentes tipos de información de una manera libre y cada vez más sencilla.

Amb el dossier, s'aportaran nocions teòriques a l'entorn del software lliure i el programari utilitzat, així com també es desenvoluparan continguts a l'entorn de la conjuntura actual dels drets copyright i les alternatives que es plantegen des de diferents sectors, el

copyright. Això es relacionarà especialment amb les formes de producció, distribució i consum musical.

#### CONNEXIONS CURRICULARS

##### Tecnologia, informàtica

Analitzar les interaccions entre ciència, tecnologia i societat. Analitzar l'organització i el desenvolupament dels processos tecnològics, el comportament dels sistemes i les respostes dels instruments, així com l'impacte tecnològic de la informació en el moment actual.

Ús de sistemes de connexió, de sistemes telemàtics, de codificació de la informació i ús de bases de dades documentals i relacionals.

Problematitzar a l'entorn de l'ètica i els usos del programari i de la informació en el moment actual.

##### Àrea de música (secundària)

##### Audicions musicals (batxillerats)

Introduir al coneixement ampli i diferenciador de les realitats musicals i sonores diverses.

Valoració del coneixement de la música en el seu context i com a producció cultural.

Concebre la música com a un fet social i cultural. Valoració de la diversitat de realitats microsocioculturals i consciència del relativisme dels valors musicals acceptats com a més importants.

## 7. arxiu

a)

### Exposició

Del 13 d'abril al 20 de maig a l'Espai F.

Exposició final sobre les diferents activitats desenvolupades amb els alumnes. Aquesta es concebrà com un arxiu del material que s'hagi generat i tindrà lloc a la sala municipal Espai F.

b)

### Meeting point

Can Xalant Centre de Creació i Pensament Contemporani, divendres 13 d'abril a les 17h.

Taula rodona amb la participació dels artistes del projecte, orientada a propiciar un debat amb els alumnes sobre aspectes relacionats amb creació contemporània. Es preveu que aquesta activitat tingui lloc a Can Xalant, a fora de l'horari lectiu dels instituts i el mateix dia d'inauguració de l'exposició.

## 8. annex

### Crèdits & CV

zona intrusa és un projecte produït per l'Ajuntament de Mataró, amb la col·laboració del centre de producció d'arts visuals Hangar i de Can Xalant Centre de Creació i Pensament Contemporani.

zona intrusa ha estat concebut per Oriol Fontdevila, amb la participació de Emancipator Bussines, Jordi Mitjà i Platoniq en la configuració de la unitat mòbil i d'Amasté en el disseny d'activitats del media lab.

### AMASTÉ

AMASTÉ somos una agencia de comunicación creativa, centrada en la producción y difusión de mensajes relacionados con la sociedad actual y la cultura contemporánea. Un proyecto de creación y gestión nacido en 2002, que trata de abrirse a nuevos públicos, nuevos lenguajes y nuevos modos de producción. Una manera de entender la creatividad no tanto como un modo de expresión individual, sino como un espacio colectivo de comunicación. Trabajamos con ideas, moviéndonos de un modo transversal entre el diseño, la publicidad, el arte, los mass-media, una fiesta, etc.

Nuestros servicios van desde la consultoría especializada, hasta la producción de mensajes, estrategias y proyectos relacionados con la cultura, la juventud u otros aspectos sociales innovadores y diferenciales.

## EQUIPO:

**Ricardo Antón** Soy uno de los directores de AMASTÉ, me defino con cierta sorna como anarquista neoliberal y me gusta discutir de todo. Hice bellas artes, complementé mi formación en un montón de talleres en Arteleku y cursos de comunicación, gestión de entidades culturales o un master de marketing. Sobre todo me dedico a cuestiones de gestión, consulting y a ser creativo buscando recursos y maneras para poder llevar a cabo las ideas de los demás, aunque de vez en cuando también se me ocurre alguna. Mis próximos objetivos: tomarme las cosas con más calma, disfrutar de las cosas sencillas y aprender inglés.

**Txelu Balboa** Es curioso ser co-director de AMASTÉ cuando en el colegio de curas pensaba que serían mis compañeros de clase (futuros estudiantes de empresariales) los que algún día me darían trabajo. Estudiar Bellas Artes y casi terminar el Doctorado en Escultura, amén de alguna especialización más en Arte Vasco, me ha ayudado mucho para saber donde no quiero estar. Creo haber reconducido con bastante acierto una carrera prometedora como artista plástico (según familia, amigos y conocidos) al encargarme, principalmente, de la revista ESETÉ. Sí, es cierto, aprender inglés y sacarme el carné de conducir me vendría de perlas.

**Bubble Business** es el nombre comercial que utilizamos para englobar a todas las personas, empresas e instituciones que han trabajado, colaborado y en definitiva posibilitado que EMANCIPATOR se lleve a cabo. Gracias a todos por apostar por este maravilloso producto.

Idea original: Alex Mitxelena, Hugo Olaizola

Dirección y desarrollo: Saioa Olmo

Producción: AMASTÉ

Diseño gráfico: Saioa Olmo

Diseño industrial: Pedro Pérez

Comunicación: AMASTÉ

Web

Diseño y contenidos: Saioa Olmo



Implementación web: Vudumedia y Sistemas JUDO  
Interactivos: ANIMATU y Vudumedia

Vídeo promocional

Dirección: Saioa Olmo

Presentadores: Leandro Alzate y Saioa Olmo

Voz en off: Oscar Díez

Testimonios: Javier Lemos, Ixone Arregi, Ricardo Antón, M<sup>a</sup> Jesús Troyas, Antón Hurtado, María Hoz, Oscar López, Ana Núñez, Mikel 9cdr, Roberto Marcos, María Mur, Ernesto Troyas, Leticia Orue.

Producción: AMASTÉ

Realización: Jose Luis Roncero

Cámara: Carlos Gómez

Iluminación: Unai García y Ferber Bernal

Montaje: Iñigo Eraso

B.S.O.: Fernando Carbalho

Estudios: La Hacería

Fotografía

Dani Blanco

Modelos: Javier Lemos, Joanna Matey, Pernan Goñi, Irune Suberbiola, Luis André, Patirke Arenillas, Arantza Pérez, Txelu Balboa, Oscar Díez, Ricardo Antón, Isabel de Naverán, Ixiar García, Maider López, Jon Gabilondo, Natalia Barbería y Juan Aizpitarte.

Traducciones

Aiora Kintana, Mick Buckley, Yoji Ohora, Amaia Garmendia y Ana Núñez

Cuñas musicales

Foyu

Con el apoyo de

Arteleku

Centro Cultural Montehermoso, dentro de su programa de Ayudas a la Creación 2002

Departamento de Juventud del Gobierno Vasco

Departamento de Cultura del Gobierno Vasco, dentro de las subvenciones para la promoción de las artes plásticas 2003

Madrid Abierto

Bilbotex

Euskadi Gaztea y Radio Euskadi

Mil gracias a

Javier Olmo, Mari Jose Alonso, Xabier Olmo, Encarni Olañeta, M<sup>a</sup> Jesús

Troyas, Lucía Cortés, Antón Hurtado, Javier Lemos, Consejo de la Juventud, Imanol Agote, Itxaso Díaz, Pascual Carrillo, Dosbi, Miguel Rubio, Jean Charles Debourse, Alberto Rodríguez, Mila Calleja, Ana Regueiro, Oscar y Maite, Gabriel Corbella, Miren Jaio, Estíbaliz de Diego, Aitor, Lucho, Amaia Garmendia, Aitor Jauregi, Rosa, Amaia Pina, Mikel Arbiza, Xabat y todas aquellas personas que de un modo u otro han hecho posible este proyecto.

### **Oriol Fontdevila**

Crític d'art i comissari d'exposicions. Actualment porta a terme la coordinació de projectes del programa IDENSITAT 07 i és membre de l'equip gestor de la programació d'arts visuals de la Secretaria de Joventut de la Generalitat de Catalunya. Publica regularment crítica d'art al diari Avui, així com col·labora amb les revistes Papers d'Art, Transversal i és coordinador de la redacció de la revista Q. Creació contemporània i patrimoni cultural, editada pel Museu Comarcal de Manresa.

### **Jordi Mitjà**

Artista visual. D'entre els seus projectes inicials destaquen la creació d'un segell casolà especialitzat en música electrònica experimental, Mínim (1989-2000), juntament amb Dídac P. Lagarriga; i la confecció de llibres d'artista com TPS (1997), Loopculture (2000) o Per accident (2002), entre d'altres.

A partir de l'any 2002, quan rep una Beca de la Generalitat de Catalunya per una residència a Mèxic D.F. amb el projecte anomenat "De quina manera puc manufacturar la teva realitat?", comença a realitzar una tasca marcadament documental i de recerca, fent servir mitjans fotogràfics i audiovisuals com a suport per elaborar un discurs en el qual analitza determinats paradigmes relacionats amb els drets d'autor (la pirateria musical). Se serveix també de impremtes de baix cost, com a eina per confeccionar tot tipus d'edicions gràfiques (cartells, revistes...), posant-les en circulació en contextos específics.

D'entre les exposicions recents, destaca la seva participació a: Dame tu basura (Fundació Espais d'Art Contemporani, Girona, 2006), Deshecho (Casa del Lago, Mèxic D.F., 2006), Copilandia (Muelle torre del Oro, Sevilla, 2005), Copifight II (CASM, Barcelona, 2005), Parafraseando al diablo (Harto-espacio, Montevideo, 2005), Alguns llibres d'artista

(Galeria ProjecteSD., Barcelona, 2005), Anden 16: Heterónimos (Conde Duque, Madrid; Caja Madrid, Barcelona, 2005; Centro Cultural Metropolitano, Quito, 2006).

## **Platoniq**

Platoniq es una plataforma de producción y distribución de contenidos digitales, un sello de net cultura que además se ocupa de organizar actividades gratuitas en espacios públicos. Inspirados en la red y sus formas de habitarla, Platoniq trata de bajar Internet a la calle y difundir, formar o compartir otras formas de actuar sobre la información, el conocimiento y la cultura conectada.

Entre sus últimos proyectos se encuentran la organización del festival Internacional Open Radio en el Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona, el servidor público de streaming (retransmisión de audio en Internet), Opserver.org, las jornadas de media activismo Media Space Invaders, el proyecto Burn Station, una estación copiadora de audio documentación y música libre de derechos y la creación de la licencia copyleft Aire Incondicional.

Platoniq investiga sobre los posibles usos sociales de la tecnología con la idea de encontrar estrategias más eficaces que desemboquen en nuevas formas de comunicación, formación, en nuevos tipos de trabajo o participación ciudadana.

Platoniq trabaja en diferentes áreas: la organización de eventos relacionados con cultura y tecnología, la creación de contenidos documentales para TV y radio en Internet y el desarrollo de herramientas (base de datos y software para uso público).

## EQUIPO:

**Susana Noguero** Trabaja en producción cultural y desarrollo de software. Combina conocimientos informáticos e intereses en proyectos comunitarios relacionados con nuevos medios e internet. Desde el año 2002 es profesora de Arquitectura de la Información, Streaming Media y Comunidades en Red en la Escuela Superior de Diseño Elisava y en el Instituto Audiovisual de la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona. En Platoniq, se ocupa del desarrollo de software y bases de datos y de la logística de las actividades organizadas.

**Olivier Schulbaum** Comisario y realizador audiovisual para TV y radio. Trabaja como freelance desde 1998 como realizador de documentales para el canal ARTE/ ZDF. En Platoniq combina su perfil de documentalista con la organización de eventos de cultura y tecnología..

**Ignacio García** Como arquitecto, ha trabajado en el diseño y producción de eventos culturales en Bogotá y Barcelona, desde instituciones públicas y de manera independiente. En Platoniq se ocupa del diseño gráfico y espacial de los proyectos y la edición de audio.