

CIRCO DE BARRIO



01 CREAR CON TU COMUNIDAD

02 MOTIVACIONES

03 OBJETIVOS

04 METODOLOGÍA

05 IMAGENES

06 CONCLUSIÓN

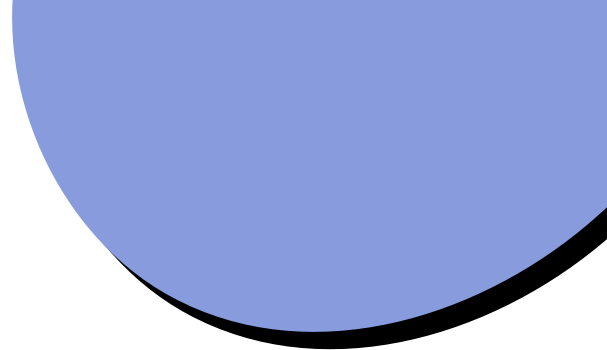
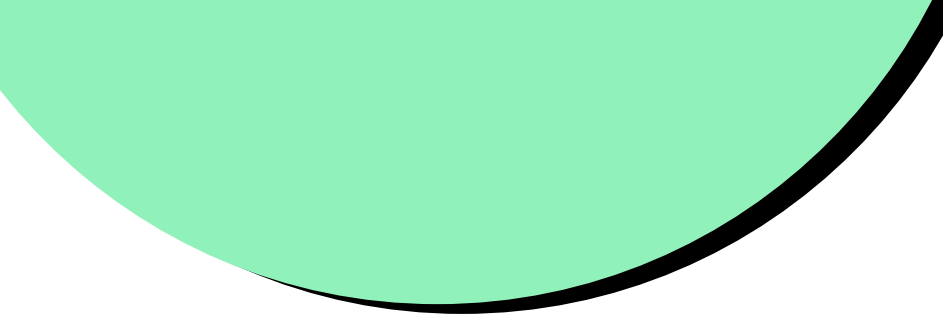
01 CREAR LA COMUNIDAD

Si este documento está en tus manos es porque perteneces a uno de los agentes que desea crear una propuesta artística con la gente que le rodea. Ya seas un artista, una asociación o un centro cultural, esta guía pretende ayudarte a identificar los pasos que te servirán para pasar de la idea y el deseo a la realidad.

Este kit de herramientas se basa en una experiencia práctica que ha tenido lugar en la ciudad de Bilbao, más concretamente en un barrio periférico llamado Ribera de Deusto. Este barrio, como muchos otros de otras ciudades europeas, está sufriendo muchos cambios en los últimos años, empezando por el urbanístico pero alcanzando el social, el vecinal, el económico y, cómo no, el cultural.

En el caso de nuestro proyecto la propuesta surgió de un centro cultural, Zirkozaurre, una casa del circo en Bilbao que aglutina diferentes actividades para acercar el circo a la ciudadanía. En Zirkozaurre no sólo se apoya a los y las artistas del circo, sino que se programan espectáculos para todas las edades, se ofrece formación regular y se completa con talleres puntuales y específicos.





Tras varios años trabajando desde Ribera de Deusto, Zirkozaurre deseaba que su comunidad, el conjunto de vecinos y vecinas, alumnas y alumnos, familias y públicos, aportaran su granito de arena y crearan una pequeña historia que les representara.

Esta guía recoge consejos, ejemplos y herramientas por si tú quieres hacer algo parecido. No es necesario que sigas todos y cada uno de estos pasos, pero creemos que te vendrá bien leerlos, tenerlos en mente y repensarlos, aunque decidas tu propio camino.

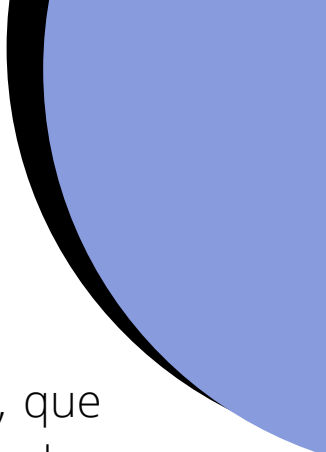
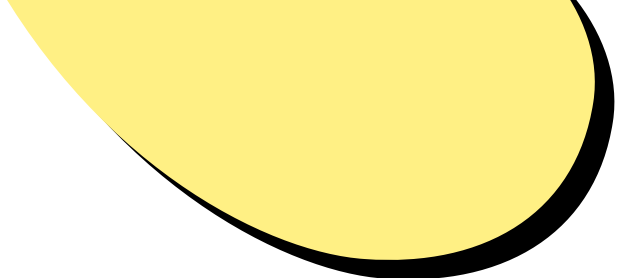
Co-crear es repartir poder, es dar voz a quienes te rodean y es capacitar en herramientas creativas a personas no necesariamente vinculadas con el arte y la cultura. En Zirkozaurre creemos firmemente en que co-crear es una de las metas de nuestra organización y del sector cultural, si tú lo crees también, esperamos que te animes a emprender un proyecto como éste y que nos lo cuentes cuando lo desees.

02 MOTIVACIONES

Puedes iniciar este proceso porque quieres que tus públicos participen, si eres una entidad cultural. Puedes comenzar del revés, si sois un conjunto de personas que os gusta el arte y queréis colaborar con un artista o artistas para tratar un tema determinado. O puede que, como artista de las artes vivas, te interese crear otro vínculo con las personas, rescatar sus historias o cuerpos en lugar de ofrecerles una propuesta artística cerrada.

Lo importante es que tengas claro que cocrear es abrir un proceso artístico donde la responsabilidad de decidir es compartida.

Compartir es cuidar que se dice en inglés. Todo lo que verás aquí parte de ese deseo: queríamos compartir las herramientas del circo y de la escena para contar la historia de nuestro barrio. No deseábamos hacer el mejor espectáculo de la historia del circo, ni convertir a quienes han participado en diestros y formados artistas de circo, sino todo lo contrario: nuestra intención era demostrar que el circo es para todo el mundo, que no hace falta pasar años formándote en una gran escuela (aunque sí es muy positivo para quién quiere y puede hacerlo), sino que con voluntad y creatividad unos simples malabares pueden darle dimensión a tu historia personal.



También deseábamos hacer equipo entre vecinas y vecinos de diferentes edades, que colaborasen en un proyecto que les motivara y en lugar de pedirles que vinieran a algo que se ofrecía desde Zirkozaurre, que fueran ellos y ellas los que nos “usaran” para su propio interés. Queríamos que fueran protagonistas, agentes activos y no meros espectadores pasivos. Eso sí, debemos confesar una cosa, Zirkozaurre es un lugar de creación así que teníamos una agenda secreta: queríamos concretar un hecho artístico. Y es que hace falta tener un objetivo claro que guíe el tiempo conjunto y que establezca una meta a la que todo el mundo se pueda apuntar.

Algunos procesos abiertos y colaborativos se desintegran por las dinámicas internas, pero en nuestro caso teníamos muy claro que queríamos remar en la dirección común para alcanzar una forma artística. No importaba que fuera larga o corta, con atrezzo y vestuario o simple y directa, pero sí queríamos terminar lo que empezáramos.

Resumiendo, revisar tu motivación es un paso previo fundamental antes de cocrear algo artístico. Debes quererlo de verdad y estar dispuesto o dispuesta a abrir las decisiones para que todas las personas que participen tengan voz y voto.

Te recomendamos que establezcas una meta común que todo el mundo conozca de entrada y que se comprometan con ella.

OBJETIVOS

Nuestro objetivo era claro: deseábamos crear en colectivo una historia del barrio que usara herramientas escénicas y de circo. Para eso queríamos que esas historias o personajes surgieran de lo que ellos y ellas querían, conocían, les interesara, y luego queríamos formar un grupo de vecinas y vecinos.

No sabíamos si las personas en escena tenían que ser no profesionales, un mix de profesionales y no profesionales o sólo profesionales, pero sí sabíamos que el centro tenían que ser las personas del barrio.

No teníamos establecido qué técnicas de circo queríamos que apareciesen, no habíamos establecido el idioma, la duración ni el formato; pero sí sabíamos que queríamos hacer algo en un tiempo relativamente corto para poder invitar a todo el barrio (al que participase y al que no) a ver el resultado en nuestro festival de invierno.

Puede que tu objetivo sea más específico, pero conviene que te preguntes varias cosas iniciales: ¿en qué parte del proceso artístico quiero que participe la gente? ¿Cómo quiero que participen (entrevistas, historias, actuando, haciendo el vestuario y atrezzo, como público)? ¿Durante cuánto tiempo les pido que participen? ¿En qué momento cierro este proyecto, debe ser con un resultado, sólo con una fase finalizada, se acaba cuando más gente lo disfruta?

04 METODOLOGÍA

Como muchas cosas en la vida, cocrear con personas no profesionales de la escena requiere de ciertos conocimientos que en muchas ocasiones combinan dos elementos: experiencia previa con grupos de personas y conocimiento preciso de la escena y la creación. Esto no quiere decir que alguien joven no pueda cocrear, porque el ingrediente esencial es estar realmente abierto o abierta a la participación, pero abrir un proceso de creación artística a personas que no lo han hecho nunca puede conllevar altibajos o momentos de estrés, así que la experiencia ayuda (y mucho).

Vamos a repasar las fases del proyecto que hemos realizado confiando que os sean de ayuda.

ANTES DE EMPEZAR

INVITAR, CONTACTAR, EXPLICAR

El primer paso es invitar a las personas con las que quieres crear algo. Para eso piensa si deseas que sean de tu barrio o comunidad, si la edad puede ser un problema o un requisito, si hace falta que tengan algo de experiencia previa o no.

Una vez has decidido si quieres invitar a tus vecinas y vecinos (como hicimos en Zirkozaurre), será momento de contactarles. No hay normas para saber si es mejor hacerlo en persona, por escrito o a través de las redes, pero sí te recomendamos que establezcas una fecha límite para enviar dicha invitación, dar un plazo para que te respondan y marcarte un grupo mínimo de personas participantes.

En el caso de que trabajes con un grupo establecido ya (por ejemplo una clase de un centro educativo) deberás definir si todo el mundo está “obligado” a participar y si hay posibilidad de jugar distintos roles (no todo el mundo quiere actuar, por ejemplo).

Una vez les hayas invitado, es importante definir qué esperas de esas personas. Explica qué deseas, qué imaginas y qué puede pasar. Por más que haya muchas decisiones que se vayan a tomar en grupo es importante que expliques tu objetivo, tu horizonte temporal y lo que tú aportas. Siempre es más fácil sumarse a algo que no empieza de cero.



En nuestro caso hicimos llamadas a personas que conocíamos, pusimos una convocatoria en redes sociales y un cartel en nuestra escuela. La gente contestó, así que igual te sirve como consejo.



ANTES DE EMPEZAR

CODECIDIR EL DISEÑO

Cocrear va de decidir en grupo, así que lo más importante de un proyecto de cocreación es no tener todas las decisiones tomadas de antemano. Si invitas a gente a crear algo contigo, debes dar espacio para que cambien cosas, se pongan nombres, se escojan historias, músicas y otros muchos elementos.

En nuestro caso, antes de comenzar con la fase de creación, decidimos entrevistarnos con las personas que viven en el barrio para conocer sus historias sobre él. Algunas personas nacieron allí, igual que sus padres, sus abuelos... y otras hacía poco que se habían mudado. El barrio de la Ribera era para todos ellos y ellas algo importante, así que, poco a poco, tras varias conversaciones, nos dimos cuenta de que ese era un buen hilo argumental: cómo había cambiado su barrio.

MEDIAR LAS SESIONES

Como persona responsable de la cocreación debes mediar entre cumplir los objetivos y dar espacio, confianza. Algo muy importante es tener una batería de dinámicas e ideas para comenzar las sesiones.

AMBIENTE GENERAL

Nuestra intención si queremos generar un espacio donde personas no vinculadas con la escena y la creación se sientan capaces de proponer, de hacer, de moverse, es que se sientan libres de hacerlo y seguras en todo momento.

La participación se basa no tanto en la necesidad (obligación) de tener que ser creativos y creativas sino en la firme convicción de que si proponen algo, esto será escuchado y tenido en cuenta.

Para ello, procuraremos que la recepción de las personas se haga con cariño, respeto, sabernos sus nombres desde el primer día, dar tiempo a cada dinámica y considerar cualquier comentario.

Si esta actividad ocurre con niñas y niños, o con adolescentes en los que inconscientemente adquiramos un rol de moderadores del encuentro, procuraremos encontrar el equilibrio entre guiar las sesiones y dar espacio a que expresen sus deseos o ideas.

MEDIAR LAS SESIONES

NORMAS DE PARTICIPACIÓN

En nuestro caso seguimos el esquema de invitar, explicar bien qué deseábamos recibir y qué podían esperar, y luego pedirles cierto compromiso con la agenda de encuentros. Es muy complejo planear y conseguir hacer una pieza escénica si los miembros del equipo se ausentan, así que esas fueron nuestras normas. “si te comprometes contamos contigo, así que no faltes”.

La asistencia es una norma básica general. Puede haber otras en función de la idea, puede pedirse que todo el mundo salga a escena, que todas las personas contesten las entrevistas o dinámicas previas para recoger las historias que serán la base, o que todos y todas tengan que traer un elemento, etc. Hay tantas posibilidades como grupos, pero seguramente la asistencia será siempre una constante.

Hay otra cosa más: como hemos dicho antes, el ambiente seguro es un requisito fundamental, así que es posible que quieras establecer que todas las personas tienen que respetar las ideas de los otros. Para ello puedes hacer ronda de propuestas, juegos de escucha o cualquier otra dinámica, pero es importante que asegures que ese ambiente es respetado y cuidado por los miembros del proyecto.

MEDIAR LAS SESIONES

GESTIONAR LOS TIEMPOS

Las sesiones de trabajo (en nuestro caso fueron tres días) cuentan siempre con una dinámica de apertura y otra de salida. Desde presentarnos a calentar de una manera lúdica, es importante generar una actividad que permita sumergirse en el ambiente creativo que buscamos.

En el dossier de nuestra experiencia podréis ver qué actividades específicas hicimos cada día, tú puedes proponer la tuya, nuestro consejo es que comiences por algo suave (o muy dinámico) que genere una experiencia distinta desde el comienzo.

Por otro lado, tras cada sesión te recomendamos que hagas una ronda de cierre. No basta con acabar el ensayo o escena, o juego y marcharnos directamente, hay que valorar lo que ha ocurrido, recoger opiniones y dar voz a lo que las personas que participan han sentido o vivido.

CREANDO Y VALIDANDO

NO DIRIGIR, PERO GUIAR: LA TOMA DE DECISIONES COMPARTIDA

He aquí una de las cuestiones más complejas. Cuando los y las artistas van al espacio de ensayo a menudo pasan muchas sesiones improvisando sin fijar nada, o entrenando una técnica determinada para conseguir la precisión. En nuestro caso, al guiar un proyecto de cocreación tenemos que encontrar el equilibrio entre darle tiempo a las cosas y fijar algunas para poder evolucionar.



En nuestro proyecto de circo de barrio esta responsabilidad cayó en los dos artistas que guiaban un poco. Ellos no “dirigían” en el sentido tradicional, no dijeron de entrada qué querían conseguir con la escena y daban por buena o mala cada cosa propuesta, pero sí guiaron las sesiones. Mar e Imanol consultaban qué ideas, escenas o palabras les parecían bien al grupo y así iban consolidando no sólo el hilo narrativo, sino las técnicas de circo que aparecían, las músicas de fondo y otras muchas cosas más. Es decir, ellos conseguían esa validación pero no personificaban esa capacidad de decisión, sino que la depositaban en el grupo. Hicieron de guías pero no de directores.



PRODUCIR

DAR RECURSOS Y CONTEXTO

La mayor parte de los proyectos de cocreación aspiran a acabar teniendo una forma cultural concreta (en nuestro caso un espectáculo breve), a mostrarse en una fecha en un lugar. Para ello, hace falta pasar del espacio de ensayo al espacio de exhibición y, por lo tanto, siempre incluye cierta “producción”. Con eso nos referimos a que puede que haya que conseguir unos elementos (atrezzo y escenografía), un vestuario (que puede ser de casa pero probablemente querremos ponernos de acuerdo en qué ponernos), una música o texto y quizá otras cosas.

En algunos proyectos se cuenta con un equipo de personas ajeno a la cocreación que se encarga de asistirnos en esa cuestión, pero en nuestro proyecto fue algo compartido y consensuado. Mar e Imanol trajeron varias músicas para ayudar a dar ritmo y espíritu a las escenas, y Zirkozaurre tenía ya algunos elementos de escenografía (mesa, sillas) y de atrezzo (monociclo, platos, bolas...), pero eso no fue todo.

En la creación de las escenas aparecieron otros elementos que hubo que conseguir, buscar, y que en muchos casos los propios participantes se encargaron de traer.

En otros casos puede que sean cosas del día a día que hay que pintar, arreglar o manipular.



El único consejo que te podemos dar al respecto es que lo pienses antes de empezar, si en la fase de codiseño aparece un mundo determinado, probablemente necesitarás dedicar tiempo a “producir” ese mundo creativo.

PRODUCIR

ENTRE LA PRECARIEDAD Y LA PUESTA EN VALOR

Si te fijas en el texto, en ningún momento hasta ahora hemos hablado de dinero. ¡Y eso que somos un espacio cultural que se dedica a apoyar al sector! Nuestro proyecto de cocreación, nuestra visión de habitar el barrio y de encontrar el circo del barrio, no tenía nada que ver con dinero. Queríamos contar las historias de la gente con la que vivimos cada día, queríamos poner lo que tenemos (espacio, conocimiento, elementos, ideas) al servicio de nuestro barrio, y así lo hicimos.

No teníamos medios para pagar a todo el mundo participante, pero tampoco era la idea. No queríamos mezclar ganas con remuneración.

Tampoco quisimos tener a gente dedicando su tiempo gratis y rodearlos de profesionales del vestuario, la escenografía, el vídeo o la producción; por eso mantuvimos una producción sencilla y nos centramos en poner en valor el enorme trabajo, ilusión y creatividad que habían desarrollado en las sesiones.

No es la única manera. Cada proyecto de cocreación es un mundo, puedes gratificar el tiempo de las personas que participen, o rodearles de grandes profesionales que ayuden a “dar brillo” a lo que ellos y ellas hacen en escena.

No hay normas fijas, lo único que te proponemos es que busques el equilibrio. Esto no va de conseguir tú el brillo y de usar a la gente, así que procura que se sientan cuidados y cuidadas, y que el acabado profesional no vaya en contra de su aportación.



COMUNICAR

UN RELATO COMPARTIDO

Circo de Barrio acabó siendo un espectáculo compartido por un gran número de personas del barrio y de la ciudad que se acercaron a ver el proceso acabado. Era importante comunicar que no era un espectáculo de circo convencional, que esta pieza se había construido por y para el barrio, que habían sido sus ideas escogidas de entre las numerosas entrevistas realizadas; que habían tenido sólo unas sesiones y que el resultado era una especie de regalo que queríamos hacerle a nuestra comunidad.

Todo proyecto público necesita una comunicación. Necesitas un título, una imagen y una breve descripción. No confíes sólo en que las personas participantes traerán a sus amigos y familias, ayúdales a poder convocar a su gente y aporta tú también energía y contactos.

Si el proyecto es realmente compartido y lo cuentas bien, eso en sí mismo ya es suficientemente atractivo. Confía en el valor de vuestra idea, capta imágenes del proceso o de las entrevistas. Hay que contar qué se buscaba y ser honestos al valorar hasta dónde se ha llegado.

COMUNICAR

EXPECTATIVA INTERNA Y EXTERNA

Como os decíamos al principio, cuando invitas a la gente a participar hay que informarla de qué esperas que ocurra. Está claro que los procesos compartidos pueden incluir sorpresas, pero si eres tú (o tu equipo) quienes iniciáis un proyecto de cocreación, probablemente tendréis bastante información de qué esperáis que ocurra, de “qué aspecto tiene el éxito”. Por eso mismo, y teniendo en cuenta que trabajas con gente que te regala sus palabras, vivencias, cuerpos e ideas, te aconsejamos que gestionas bien las expectativas.

Hablad de cuánta gente se espera y cuánta no; hablad del aplauso, de cómo salir a saludar, de atender a los amigos y amigas que les vendrán a ver, de qué pasa luego, de si se graba o no, etc.

Insistimos, es importante dar información para que todo el mundo se sienta seguro y tranquilo. En demasiadas ocasiones algo que empezó como algo lúdico y relativamente íntimo se convierte en una experiencia estresante para algún participante por vergüenzas, timideces o lo que sea. Procura aportarles herramientas, esto no es una prueba sino un espectáculo hecho por ellos con tu ayuda para el disfrute de vuestros iguales. Si habláis sobre lo que puede ocurrir, esto se visualiza distinto y se gestiona mejor.

RECOGER IMPRESIONES

LA COMUNIDAD OPINA

¡Ha ocurrido! Hemos estrenado un espectáculo o mostrado un proyecto cultural y la gente ha venido, lo ha visto... ¿Ahora qué? Ahora sal, saluda, agradéceles que hayan venido, consúltales que les pareció, si les pareció que faltaba algo, si han seguido bien lo que pasaba... Esa conversación informal o formal, individual o en el formato grupal de un coloquio, es muy importante. El hecho cultural no está completo sin la experiencia de nuestro público. Podemos crear grandes maravillas pero si nadie las recibe, de nada sirve.

Nuestro consejo es que procures organizar ese día de manera que puedas tener cierto tiempo de calidad para averiguar qué les ha parecido a las personas que lo han visto. Puede parecer trivial, pero esa primera impresión, o una conversación más profunda unos días después, es esencial para aprender de la experiencia y para saber, de verdad, si has conseguido lo que pretendías.

RECOGER IMPRESIONES

RECOGER EL IMPACTO DE LO CUALITATIVO

Nuestra intención es siempre poder demostrar que la cultura no sólo es un fin en sí mismo, sino que cumple con muchas funciones para mejorar la vida de las personas que participan de lo creativo.

Por eso mismo te recomendamos que organices una sesión con quienes han participado del proyecto de cocreación y que les consultes sobre qué les ha pasado a lo largo del proceso, si algo ha cambiado en su relación con el barrio, con sus vecinos y vecinas, con su visión de sí mismos, con su equilibrio, coordinación... lo que sea que se haya trabajado.

Sabemos que es complejo y que la mayor parte de las personas que nos dedicamos a la cultura damos por hecho su valor, sin tener herramientas ni conocimientos para poder demostrarlo “empíricamente”, pero una vez más queremos animarte a hacerlo o intentarlo.

Los proyectos como éste generan cambios. Las personas que participan viven experiencias significativas tanto personales como relacionales. Procura tener un encuentro (físico, o digital) para preguntarles si han notado algún cambio, seguro que te sorprenden.

05 IMAGENES





06 CONCLUSIÓN

Contar en unas páginas cómo hemos gestionado un proyecto concreto en un lugar específico para que te pueda servir a ti, que lees este documento en otro lugar y momento, es complejo.

Pero esta guía está hecha con cariño, pensando en los consejos que nos gustaría haber recibido y en las cosas que nos sirven.

Gracias por el tiempo que has dedicado a leer este documento. Esperamos que te sirva, que lo compartas y, sobre todo, confiamos haberte transmitido el poder que tiene cocrear con otros y otras, abrir la creación y compartir.

Si necesitas más información, contáctanos:

info@zirkozaurre.com

