

Castro, Benjamín; Basurama, "Basurama", *Paisea*, n 12 LOW COST, Cult Landscape, 2009.

### *Basurama*

Basurama inició su actividad en 2001 como una entidad difusa que ha ido mutando de manera constante en todos estos años. Sin embargo hay una serie de elementos que han permanecido inalterados todo este tiempo y que en cierto modo se pueden considerar ejes de nuestra actividad. En este breve texto pretendemos reflexionar sobre lo que muta, sobre lo que permanece y sobre aquello que visualizamos en el horizonte con la intención de aportar claves sobre nuestro trabajo y sobre el contexto en el que se enmarca. Para ello mostramos nuestras ideas a través de algunos de los proyectos que hemos realizado, que actúan a modo de ventanas a las que asomarse y sobre las que reflexionar.

### **Basura para empezar**

Como punto de partida está la basura, el residuo, todo aquello que el ser humano desecha y que nosotros (desde nuestra pequeña atalaya) colocamos en el centro de nuestra acción y reflexión. La basura es transversal, democrática, unificadora y ante todo es un recurso al alcance de todos, de fácil acceso y (visto desde nuestra experiencia) de enorme potencial creativo. Para nosotros es un mecanismo ideal para transformar la realidad que nos rodea. Cuando colocamos el residuo en el centro de nuestro discurso nos interesa como herramienta, como materia de creación y también como mecanismo de reflexión sobre lo que somos (como personas, como comunidad, como sociedad...). Es una manera de cuestionar las propias estructuras en las que nos integramos con la intención de buscar alternativas. La tensión que genera esta dualidad de la basura como medio y como reflexión es uno de los principales motores de nuestro trabajo.

En el proyecto **Eres lo que tiras**, que realizamos en la playa de Benicàssim dentro del festival FIBArt 2007, empleamos los residuos producidos diariamente en el festival de música paralelo para erigir un muro de residuos que era a la vez una plataforma desde la que divisar la playa. De esta forma dábamos visibilidad a los residuos que genera la actividad del festival y situábamos en primera línea de playa (literalmente) el problema medioambiental que supone y la necesidad plantear alternativas en la gestión de residuos de futuras ediciones (como de hecho terminaría sucediendo).

### **Bajo consumo**

Al trabajar con lo que ya existe y ha sido previamente desechado estamos renunciando implícitamente a producir nuevas materialidades de cero. Por un lado nos interesa reducir procesos que suponen un enorme consumo de recursos, sobre todo cuando es posible encontrar alternativas que ya existen y suponen un problema medioambiental. Por otro lado al utilizar residuos nos enfrentamos a dificultades técnicas que son un estímulo añadido a nivel creativo y nos conducen a soluciones que de otra forma sería imposible imaginar. Esto nos ha llevado a desarrollar proyectos de investigación con residuos de carácter docente en múltiples formatos (cursos, talleres, acciones colectivas...) como son la serie de talleres **Diseño de sobra**, que realizamos desde 2006 y en los cuales se exploran aplicaciones y sistemas de trabajo a partir de residuos industriales y domésticos.

La experiencia se retroalimenta con cada nueva edición y los conocimientos generados evolucionan y se transmiten sucesivamente. Nuestra última experiencia de este tipo tuvo lugar en el Centro L'Escorxador de Elche, consistió en un taller de una semana durante la cual se acondicionó el espacio exterior del centro empleando únicamente la creatividad y capacidad de trabajo de los participantes para transformar residuos (procedentes de la industria local) en mobiliario y estructuras habitables. Otros proyectos como **Klab 01** en Pamplona y **Lunáticos** en Segovia también han servido para explorar las posibilidades de reutilizar y transformar espacios empleando únicamente y apuntan líneas de trabajo que pretendemos desarrollar en el futuro.

La sociedad en que vivimos trata de cuantificar conceptos como felicidad y éxito empleando términos como crecimiento económico y desarrollo, ambos basados en la necesidad de retroalimentar los sistemas de producción a través del consumo desaforado (de objetos, de viviendas, de infraestructuras...). En proyectos como **Panorámica** y **6000km** exploramos el consumo desde el punto de vista del territorio y las infraestructuras y los resultados nos hacen cuestionar ese sistema que estalla cíclicamente en periódicas crisis y que trata de perpetuarse mediante parches presentándose como única alternativa. A través de nuestros proyectos proponemos una sensibilidad diferente no basada en el consumo, que prioriza la optimización de recursos y la creatividad como respuestas a una situación de no retorno como en la que nos encontramos.

### **Herramientas de acción**

La gran mayoría de nuestros proyectos tiene una componente de acción que los define como proceso antes que como objeto. Desde los primeros concursos de creación con basura que organizamos en la Escuela de Arquitectura de Madrid hasta las más recientes intervenciones en el espacio urbano que hemos llevado a cabo en distintas ciudades de Latinoamérica lo que más nos interesa es siempre lo que sucede por encima de lo que se produce. **Basurama 01** (el germen del cual surgió el colectivo) era un festival de reutilización abierto a todas las personas que quisieran experimentar con basura para producir objetos útiles, sin embargo la potencia de esa primera edición (y de las ediciones sucesivas) estuvo siempre en la experiencia colectiva e individual de los participantes antes que en los propios objetos creados.

Esta vocación se fundamenta en aspectos metodológicos que caracterizan nuestra manera de afrontar los proyectos. Entendemos el contexto en clave más social que física o paisajística, nuestra manera de dialogar con el medio consiste en implicar a los agentes que lo habitan, hacerlos partícipes y protagonistas. Este aspecto implica la idea de creación colectiva a todos los niveles, desde la gestación inicial hasta el uso que se le da y la manera en que se interpreta. De una forma similar a la idea del lector como coautor de un texto escrito (en tanto en cuanto tiene que interpretar y codificar las palabras), entendemos al usuario como parte activa en todo proceso creación. Tratamos de generar condiciones en las cuales el usuario se pueda apropiar del proyecto y lo active según sus propias intenciones y necesidades.

En proyectos como **Se regala plaza**, que tuvo lugar en el Centro Conde Duque de Madrid dentro de las actividades de la Noche en Blanco de 2007, o **Basurama Industrial**, realizado en Valdemoro en 2006, planteamos situaciones abiertas en las cuales los participantes son

libres de llevar a cabo sus propias ideas y programas. En el caso de la Noche en Blanco una topografía formada por toneladas de ropa usada y muebles encontrados en la calle servía como base para la imaginación de los asistentes, que transformaron el patio de Conde Duque en un hervidero de actividad lúdica no reglada difícilmente imaginable antes del evento.

A un nivel diferente tratamos de implicar colectivos y creadores locales en todos los proyectos. Se busca una participación activa en la gestación y el desarrollo por parte de agentes que aporten una visión más cercana del terreno y a la vez enriquezcan el proceso. El objetivo es además generar una red de colectivos y creadores que intercambian conocimientos y desarrollan proyecto conjuntamente. De esta forma se amplifican los efectos de cada acción y se favorece una continuidad en el tiempo de los procesos iniciados, que es otra forma de trabajar optimizando los recursos. Al dar continuidad a un proyecto se asegura un mayor impacto y se expanden las ideas que siempre podrán evolucionar y ser nuevamente aplicadas en otros contextos, los proyectos adquieren vida propia.

Este es el caso de **Residuos Sólidos Urbanos**, una serie de proyectos realizados en diferentes ciudades de Latinoamérica (Miami, México DF, Santo Domingo, Buenos Aires, Montevideo, Córdoba, Asunción, San Juan de Puerto Rico y Lima) en forma de acciones en el medio urbano realizadas en colaboración con agentes locales. El proyecto global se caracteriza por materializarse a través de colaboraciones en cada ciudad, lo que hace de cada acción un proyecto específico diferente del resto. En todos los casos el denominador común era trabajar (empleando todos los formatos posibles) a partir de residuos producidos en la propia ciudad para transformar y dinamizar espacios públicos degradados.

Al enfocar el proyecto como una colaboración desde el origen tratamos de potenciar el factor humano frente al tecnológico, concentramos los recursos en la capacidad de idear, crear y ejecutar por encima de los medios materiales y de producción. Esta manera de actuar conlleva necesariamente una implicación social que pasa por generar estructuras autónomas que continúen desarrollando su propio trabajo de forma independiente. Encontramos nuestro campo de actuación en la acción colectiva (lúdica, social, proyectual, docente...) como mecanismo de transformación de la realidad más inmediato e independiente. En un momento en el que la sociedad se encuentra fuertemente mediatizada y carente de estímulos pensamos que es necesario reaccionar y definir nuestro propio universo propositivo de forma autónoma.