

Presencias y evanescencias de un paisaje portuario veneciano: Santa Marta (Venecia) como concept

Presences and Evanescences of a Venetian Port Landscape: Santa Marta (Venice) as a Concept

Liliana Fracasso^{1*}, Mirva Bertan²

1 Scuola di Nuove Tecnologie dell'Arte, Accademia di Belle Arti di Venezia, Fondamenta Zattere Allo Spirito Santo, 423 30123, Venezia, Italia; E-mail: liliana.fracasso@accademiavenezia.it

2 Associazione Architetti Veneziani E-mail: arch.mirvabertan@gmail.com

* Contato principal

Resumo

En el marco del proyecto académico “Santa Marta como concept”, que se desarrolló en la Academia de Bellas Artes de Venecia, Escuela de Nuevas Tecnologías para el Arte, en colaboración con la Asociación Arquitectos Venecianos se produjeron los temas y las obras para el evento ¡Open! Estudios Abiertos 2024, un programa del Consejo Nacional Arquitectos Planificadores Paisajistas Conservadores de Italia. Bajo el lema “La cura, Città Metropolitana di Venezia” el barrio de Santa Marta adquirió protagonismo, tratándose de un ámbito portuario caracterizado por importantes proyectos waterfront y la presencia de una realidad urbana ex obrera, consolidada, que se encuentra fuera de los principales circuitos turísticos de la ciudad de Venecia. En la experiencia, el barrio representó para los estudiantes de arte, los arquitectos y un grupo de habitantes, un espacio experimental de diálogos, intercambios y de indagación socioespacial multidimensional y multimedial. La relación con el lugar y el reconocimiento de lo ‘patrimoniable’ de Santa Marta es una experiencia estética, que oscilan entre “efecto de presencia” y “efecto de significado”, en un paisaje portuario en devenir y, al mismo tiempo, evanescente, que disipa el valor de la vida social, la memoria colectiva y el patrimonio de la vida cotidiana. La exposición consta de varias obras digitales, que fueron presentadas al público en el interior de la antigua iglesia de Santa Marta. Se trata de video proyecciones, mapping, videoinstalaciones, instalaciones multimedia interactivas y sonido, en diálogo con las propuestas de los arquitectos que apuntan al rediseño urbano de los espacios públicos. El proceso que se llevó a cabo deja unas obras artísticas, la experiencia de co-creación y, sobre todo, las formas y de los significados emergentes en una dimensión participativa, experiencial e interactiva.

Palabras-chave

waterfront; investigación-creación; patrimonio cultural; Venecia; método mixto; multimedia.

Abstract

Within the framework of the academic project ‘Santa Marta as a concept’, which was developed at the Accademia di Belle Arti di Venezia, School of New Technologies for Art, in collaboration with the Venetian Architects Association, the themes and works were produced for the “Open! Studi aperti 2024”, a programme of the National Council of Architects Planners Landscape Planners Conservators of Italy. Under the theme ‘La cura, Città Metropolitana di Venezia’, the Santa Marta neighbourhood took centre stage, a port area characterised by important waterfront projects and the presence of a consolidated, ex-working class urban reality outside the main tourist circuits of the city of Venice. In the experience, the neighbourhood represented for the art students, the architects and a group of inhabitants an experimental space for dialogue, exchange and multidimensional and multimedia socio-spatial research. The relationship with the place and the recognition of the ‘heritage’ of Santa Marta is an aesthetic experience, oscillating between ‘effect of presence’ and ‘effect of meaning’, in a port landscape in becoming and, at the same time, evanescent, which dissipates the value of social life, collective memory and the heritage of everyday life. The exhibition consists of several digital works, which were presented to the public inside the old church of Santa Marta. It consists of video projections, mapping, video installations, interactive multimedia installations and sound, in dialogue with the architects’ proposals for the urban redesign of public spaces. The process that was carried out leaves artistic works, the experience of co-creation and, above all, the emerging forms and meanings in a participatory, experiential and interactive dimension.

Keywords

waterfront; research-creation; cultural heritage; Venice; mixed method; multimedia.

1. Introducción

El argumento de este artículo retoma una trayectoria de investigación basada en las artes que procede de un proyecto académico participativo plurianual desarrollado en Colombia (2015-2021) en la Facultad de Artes de la Universidad Antonio Nariño, con antecedentes en unos proyectos culturales de ámbito local, (Foggia, 2008-2011) y sucesivos desarrollos metodológicos en la Academia de Bellas Artes de Venecia, Italia (Venecia, 2022-2024). La cuestión central es como integrar las artes a los métodos mixtos de investigación (MMR) y a los estudios del territorio. Consideramos dicha posibilidad un potencial para el *insight* de un lugar y sus proyecciones.

El lugar se entiende de entrada como un acontecimiento, como algo que no viene dado, sino que se hace, como un evento o situación dinámica, que no es lo vivido sino lo que es viviente. Vincular el tema del lugar al arte contemporáneo, y a los artistas visuales que se expresan con las nuevas tecnologías, significa asumir que hay imágenes que generan una fuerte relación empática entre mente y pantalla; cuando esto ocurre, el resultado ofrece una experiencia que nos involucra profundamente. La diferencia esencial entre los entornos visuales generados por ordenador y los entornos físicos es en que los primeros son substancialmente informativos y poseen un potencial narrativo con implicaciones tangibles. Los “entornos sensibles”, que se crean con el arte digital y los dispositivos, potencian indirectamente la relación persona-persona y revelan aquellas con lo no-humano, pueden ser muy seductores y sugerentes, generar trayectorias narrativas que surgen del ensamblaje y articulación de espacios, objetos, imágenes, sonidos, comportamientos. La compleja dimensión de las instalaciones interactivas puede por ejemplo poner de manifiesto geografías invisibles, híbridas o geografías-otras del contexto.

Por lo que se concierne el término “prácticas artísticas”, éste sugiere en primera instancia, técnicas, medios, enfoques y métodos conceptuales que un artista utiliza para crear, en segunda instancia, el “vector” por medio del cual se crea comunidad orientada a generar cambio social (arte comunitario). Por una parte, se asume que las iniciativas

artísticas, pueden tener motivaciones instrumentales, con objetivos, principios, procesos e impactos que pueden ser muy diferentes, hasta concebirse como una contribución a la planificación y gestión territorial, con impactos sociales y formas de inclusión; el arte/artistas puede entenderse como un instrumento del crecimiento económico, convertirse en una mercancía o vehículo para el desarrollo deseado. Por otra parte, el arte/artistas puede ser un factor catalizador que promueve cambios en los individuos y en los ciudadanos, con un potencial de emancipación que construye capital social y produce agenciamiento (*human agency*). En este sentido, las prácticas artísticas deben entenderse como una forma de investigación y conocimiento, pero también como una herramienta para la acción (artivismo) (De Bruyne & Pascal, 2011; Kester, 2004)

2. El método

En la investigación basada en las artes, se hace uso de elementos estéticos, lenguajes artísticos y datos que pasan de ser análisis cuantitativo o cualitativo a prácticas artísticas (o las tres cosas juntas), en una complementariedad que restituye mapeos de territorialidades (Lacy, 1995). El ser, la subjetividad y la autobiografía son los principales elementos de esta metodología de investigación. La práctica reflexiva es fundamental, así como la auto etnografía, los estudios de las performance o performatividad, la investigación documental. El sujeto es considerado como un recurso, la autobiografía como una forma de explicar fenómenos sociales, artísticos y culturales más amplios (Leavy, 2009; Knowles & Cole, 2008)

Con una mirada multisituada, similar a la de Dziga Vertov en “El Hombre de la cámara” (1929), hemos desplazado la mirada en diferentes contextos y escenarios entre Europa y América Latina, identificando un campo de estudio transdisciplinar que genera emergencias de hechos sociales, elementos de complejidad y multiplicidad de la realidad. Las emergencias se producen en las construcciones colectivas y mezclas de actividades y representaciones que convergen en el lugar nunca libre de conflictos. Especialmente cuando el lugar es «anamórfico», es decir ha sufrido una transformación simbólica, por querer semejarse a algo ajeno, que nasce, por ejemplo, de la distorsión o proyección de



Figura 1. Metodología mixta en el estudio de lo 'patrimoniable'. Fuente: Elaboración propia.

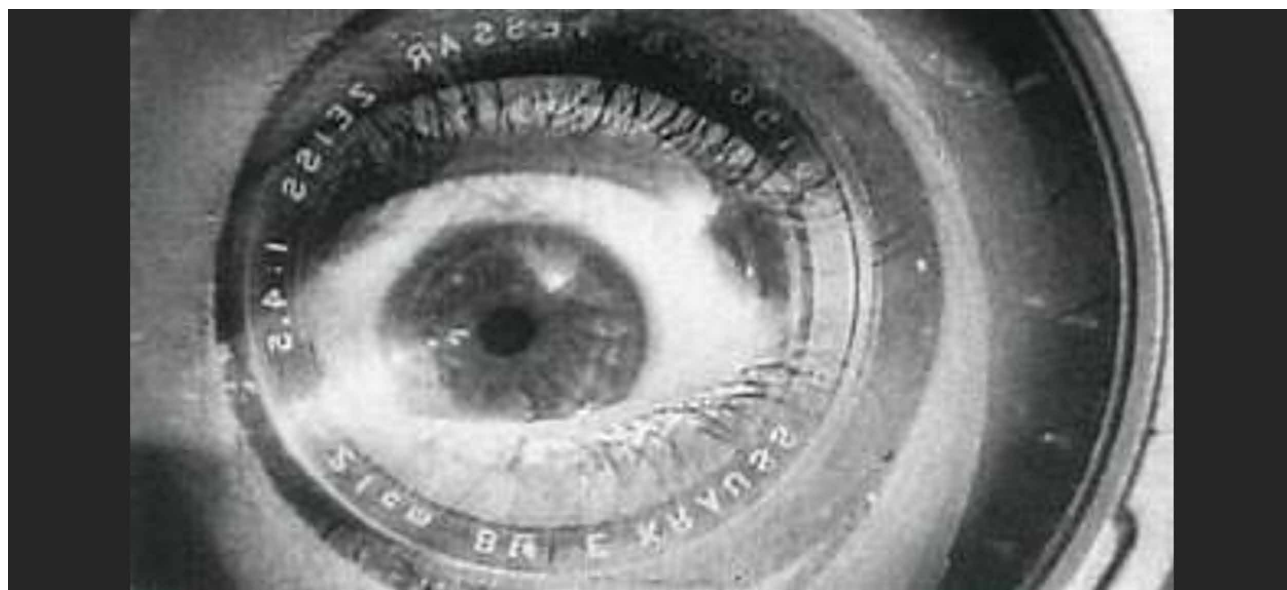


Figura 2. Captura de "El Hombre de la cámara" (1929). Fuente: documental, Dziga Vertov, Mikhail Kaufman

un lugar mistificado y ficticio, y que se transforma *in loco*, en una realidad territorial. Reconocemos, en la emergencia estética, el sentido del lugar, más allá del aspecto físico o

construido, más allá de lo estático o permanente, y más bien en su dimensión dinámica, efímera, valorativa o simbólica que se hace explícita en la esfera sensible y expresiva.

“¿Qué es una emergencia? Lo que las ciencias de la complejidad llaman “emergencia” tiene lugar en sistemas de elementos que realizan acciones simples ... gobernados en su interacción ... por leyes simples, pero que cuando se juntan en campos de actividad e impacto producen regularidades que ningún examen de ellos por separado hubiera permitido anticipar” (Lagadda, 2006).

El conocimiento que se produce en esta metodología es derivado de una construcción activa del sujeto, tiene carácter situado, anclado a un contexto concreto, se

desarrolla por medio de la co-elaboración y la negociación social. Somos todos investigadores y todos los territorios son patrimonio, en la acepción de ‘patrimoniable’ (Fracasso, 2024) de allí, la necesidad del cuidado del lugar. Los proyectos constructivistas en este sentido representan una fuente de inspiración (como Park Fiction, Salvem el Cabañal, Giù la testa, entre otros) que dan lugar a comunidades experimentales, empiezan por las acciones voluntarias, que reorganizan situaciones en las que se producen formas imprevisibles.



Figura 3. Imagen representativa de la Historia del proyecto Park Fiction en Hamburgo. Fuente: <https://park-fiction.net/das-park-fiction-komitee/>



Figura 4. Imagen representativa de la historia de la Plataforma Salvem el Cabanyal en Valencia (ES). Fuente: <https://riunet.upv.es/handle/10251/133634>



Figura 5. Imagen representativa del proyecto cultural en Foggia (IT), 'La memoria perdida, la memoria ritrovata', Giù la Testa. Fuente: L. Fracasso

3. Más que representaciones

Las geografías no representacionales son una descripción de lo que sucede, de los aspectos pre-cognitivos de la vida encarnada, de los afectos, de la eficacia performativa de nuestras relaciones concretas con el mundo (Tanca, 2018). Son geografías en realidad más-que-representacionales, y queda evidente como el arte con sus lenguajes y códigos, potencia esta condición. 'Lugando' es la denominación de una estrategia de investigación basada en las artes, creada por la Red de lo Patrimoniable (<https://reddelopatrimoniable.net/>) como forma de investigación-creación en los territorios vulnerables, consiste en un 'acto de construcción de un lugar' a partir de las prácticas artísticas, que se propone al mismo tiempo, como acto lúdico, que 'juega' con los lugares y revela los "lugares en juego". Desvela 'lo patrimoniable' (Fracasso, 2024): el patrimonio de lo cotidiano (Giombri, 2020), en contextos complejos, frágiles, marginales, donde los procesos de transformación territorial son fuente de angustia para los habitantes, cuando enflaquecen la cohesión social, el sentido del lugar, la permanencia y la identidad narrativa, trasformando el habitar y lo urbano en 'urbanización' (urbanizaciones banales) (Muñoz, 2008). Lugando tiene dos acepciones: 1) "Juego de lugares y lugares en juego" y 2) creación de lugar en una acción de *landscaping* (Turco, 2010). En la pedagogía del arte se practica la pedagogía performativa, que se crea en colaboración con los habitantes, para reconocer el valor de contexto y del mundo cotidiano.

4. El obrar

Las exploraciones del grupo se capturan en el registro de campo que adquiere un valor documental -fotográfico, videográfico, sonoro, textual- para la investigación científica y para la creación artística. Representan también una forma de arte relacional, que toma parte de un ecosistema creativo, de un organismo vivo que evoluciona y se transforma en "dispositivos de intensificación de la experiencia" (Amaral, Rocha, Salles, 2019), cuando crea redes que intercambian y se alimentan del devenir de otras realidades territoriales. De forma análoga al *modus operandi* de investigadores y artistas de HolosCi(u)dad(e), la finalidad es el adelanto cognitivo, hacia un estudio crítico del patrimonio, en el caso específico de 'lo patrimoniable'.

Las exploraciones perceptivas del lugar se nos manifiestan en la interacción con los entornos físicos, sociales y virtuales del mundo natural y cultural. El arte revela las contradicciones implícitas entre imaginarios y ayuda a posicionar y catalizar nuevas posibilidades estéticas y fácticas. Arte no es simplemente hacer, sino que es conocer y descubrir.

Los escenarios y escenas urbanas de los contestos estudiados, donde se enfrentan los actores-agentes, representan la dimensión objetiva de la realidad, que estalla en la subjetividad y emocionalidad de los habitantes, pero también de los investigadores-creadores y estudiantes de arte. Por un lado, están los presupuestos de la realidad, que afectan lo sensible difundiendo atmósferas involuntarias de signo positivo (afectivas), negativo (desafectivas) o neutral (anafectivas). Por el otro lado, está la posibilidad de generar atmósferas intencionales por medio de la creación artística (Fracasso, Cabanzo, Gamboa, 2024). ¿Cómo se llega al concepto de la obra a partir de los escenarios y escenas territoriales? ¿Existen atmósferas afectivas intencionales que puedan propagarse mediante obras artísticas desarrolladas de forma digital y en red? ¿Pueden las obras producidas «tocar» la situación emocional de los individuos e influir en ellos para que participen en los procesos de toma de decisiones? ¿La estética de atmósferas afectivas intencionales debe satisfacer acriticamente una necesidad estética para el disfrute y entretenimiento de los usuarios, o implicarse y comprometerse en la defensa de territorios amenazados, vulnerables, en riesgo?

5. Santa Marta (Venecia)

Al extremo occidente de la ciudad de Venecia, hay una vasta zona de estructuras vinculadas al puerto y al ferrocarril -recientemente transformada- y de casas de protección oficial que han sido construidas entre 1924 y 1931, en sustitución de las viviendas de pescadores y barqueros pobres del terraplén de S. Marta, de las que no queda nada. Es el barrio de S. Marta, que mantiene una condición de aislamiento (a pesar de las múltiples conexiones posibles en tren, coche, bicicleta), de serialidad de los bloques edilicios, y de ausencia de vías navegables. Al este, frente a S. Nicolò dei Mendicoli, se encuentran los edificios de ladrillo del antiguo Cotonificio Veneziano, inaugurado en 1883 y activo hasta 1960, renovado por el estudio Gino Valle como sede del Archivio progetti e didattica de la Università Iuav di Venezia



Figura 6. Laguna de Venecia y localización del barrio Santa Marta: Collage de imágenes elaboración propia.

donde destacan sobre el edificio las Alas: una instalación de Massimo Scolari creada para la Bienal de 1991. Más al este, bajo el Río di S. Nicolò, en el complejo de los almacenes portuarios, el Magazzino 7 (antiguo Magazzino Ligabue) se ha transformado en la sede de los talleres y laboratorios de la Facultad de Diseño y Artes, mientras que el Magazzino 6 desempeña la misma función para la Facultad de Arquitectura. Al sur se alzan los Magazzini Generali, construidos entre 1875 y 1885. Al norte, la zona de la antigua Fábrica de Gas, construida a principios del siglo XX, espera su destino¹

5.1 Cuando había la playa

En un plano de 1729 de Ludovico Ughi se encuentran algunos topónimos y se representa la playa en frente del actual barrio de Santa Marta. La Corte dei Rimurchianti era el oficio de los remolcadores de la época, que viabilizaban la entrada y la salida de los barcos en el tráfico de la laguna utilizando unos barcos denominados 'peote' que por lo general poseían entre ocho y diez remos y que se pueden apreciar en algunas pinturas de conocidos artistas de 1700 (Figuras 9,10,11).

1 - Touring Club Italiano <https://www.touringclub.it/destinazioni/venezia/vedere/217803-quartiere-di-s-marta>

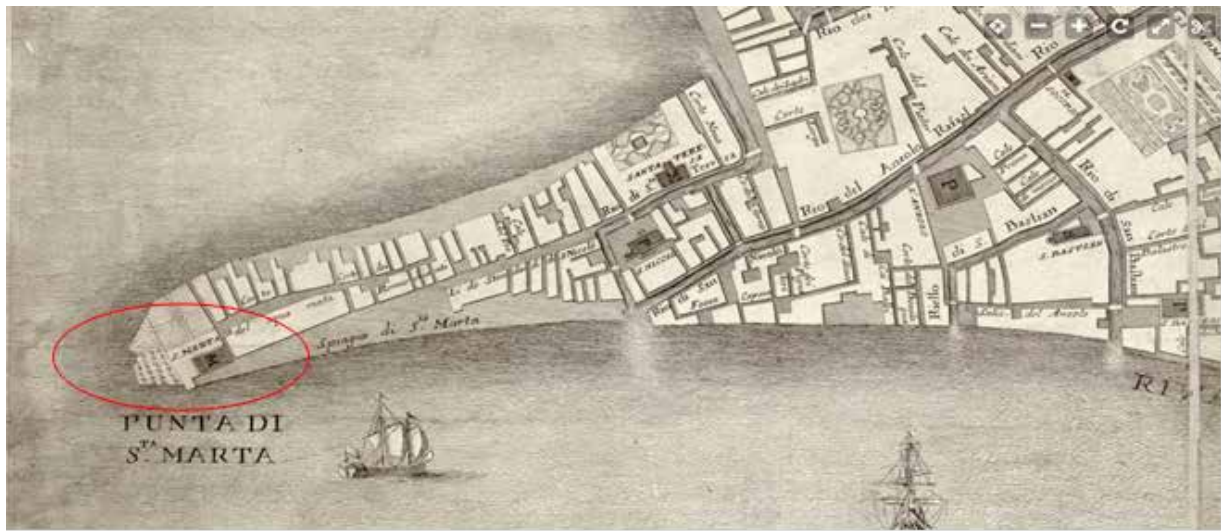


Figura 7. Detalle del plano de 1729 Ludovico Ughi. Playa de Santa Marta. Fuente: <https://www.loc.gov/resource/g6714v.ct001653/?r=0.051,0.498,0.081,0.04,0>



Figura 8. La ciudad de Venecia siglo XVII. Zoom en Santa Marta. Fuente: J. Blaeu, cartografo ufficiale della Compagnia olandese delle Indie Orientali, XVII sec



Figura 9. La Sagra di Santa Marta. Fuente: Gaspare Diziani, 1705



Figura 10. La sagra nocturna di Santa Marta (da Canaletto). Fuente: Lot 643 Giovan Battista Brustolon (Venezia, 1712 - 1796) [Antonio Canal (detto il Canaletto) (Venezia, 1697 - 1768)] <https://www.venditastampeantiche.com/archivio-carte-geografiche-antiche-venezia.html>

La fiesta popular propia del barrio de Santa Marta se celebraba a la víspera del 19 de agosto (en el período comprendido entre 1758 y 1763). La playa era frecuentada principalmente por pescadores y sus familias que se reunían para celebrar la «Sagra notturna» (fiesta nocturna). Varaban sus barcas en la arena y allí cocinaban los «sfogi», lenguados

recién pescados. La «Sagra notturna» tuvo tanto éxito que pronto se unieron a ella incluso personas de alto linaje, que acudían a la playa para comer el pescado cocinado allí mismo. Su popularidad fue tal que la fiesta se convirtió en una cita ineludible todos los lunes de agosto, de cada año, cuando la playa se llenaba de venecianos.



Figura 11. Fiesta de Santa Marta. Fuente: Francesco Guardi, 1780



Figura 12. Santa Marta y la presencia de grandes barcos de crucero en los muelles de atraque, actualmente no permitido.
Fuente: web

5.2 Cuando llegó la modernidad

Una serie de vicisitudes y alternancias de las ocupaciones francesas y austriacas, caracterizan los años del XVII siglo y

de la revolución industrial. El 19 de octubre de 1866 Venecia fue anexionada al Reino de Italia.

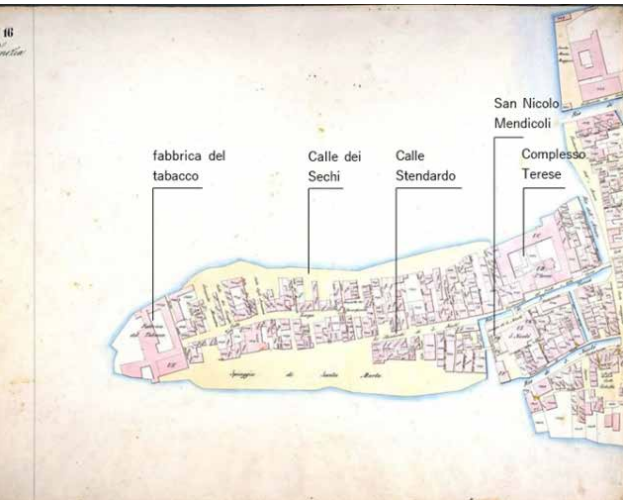


Figura. 13. Detalle Santa Marta en el catastro napoleónico 1808-11.

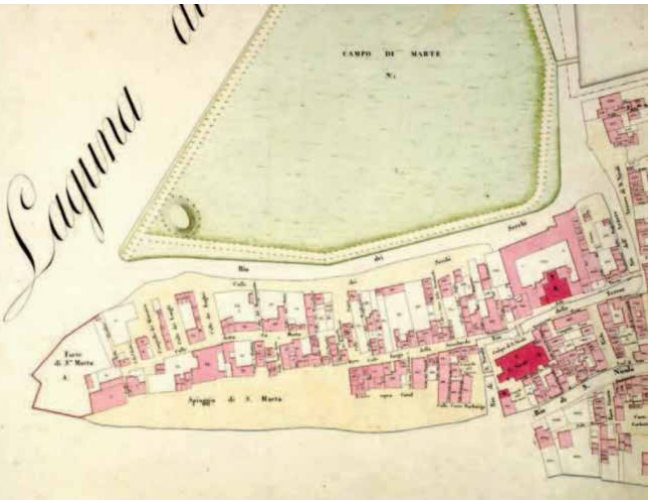


Figura. 14. Detalle de Santa Marta en el catastro austriaco 1838.

Fuente: Ponencia de Matteo Pandolfo en “Santa Marta como concept”, Accademia di Belle Arti di Venezia, 2023



Figura 15. Venecia, Puente de la ferrovía sobre la laguna. Fonte: <https://meinvenedig.com/ponte-della-liberta-in-venedig/>

En 1810, un edicto napoleónico suprime las órdenes religiosas y los bienes arquitectónicos y las obras de arte son destruidos y saqueados por los franceses, que cierran los conventos, monasterios e iglesias. En 1838 el monasterio fue demolido, la iglesia se adaptó para uso militar y se convirtió en la fortaleza de Santa Marta, el piso que era de la iglesia se vendió y se volvió a instalar en la iglesia de Montereale (Val Cellina).

En Santa Marta se establecieron la Algodonera Veneciana (hoy universidad), el Acueducto, la Fábrica de Gas, una

fábrica de cera, una cervecería y una fábrica de 'conterie' (perlas de vidrio); en 1836 se redactó el primer proyecto de puente ferroviario sobre la laguna, en 1880 entró en funcionamiento el primer muelle de la Estación Marítima.

La conformación de la zona permaneció inalterada hasta la segunda mitad del siglo XIX, cuando, con la construcción del puente trans-lagunas (1846) para la conexión ferroviaria de Venecia con el continente, comenzó una importante transformación urbana. El Gran Puente del Ferrocarril, de 3.600 metros de longitud.



Figura 16. Detalle Santa Marta, Venecia en 1886 (¿?)



Figura 17. Detalle Santa Marta. Fuente: catastro austro italiano, 1913

Entre 1868 y 1880, los ferrocarriles de la Alta Italia llevaron a cabo obras en la zona comprendida entre Campo di Marte y S. Chiara para construir la estación marítima. Se construyeron casas para los ferroviarios. En 1875, la playa de Santa Marta desapareció y fue ocupada por dársenas portuarias.

"[.....] Una piccola città industriale, con tutta la sua utile bruttezza, con tutta la sua fruttifera monotonia e scipitaggine. E le officine e i magazzini invaderanno il resto dell'abitato, e si caccieranno [sic] nell'ampio campo di marte, gonfiandosi, spadroneggiando, trionfando. È vero, le casupole erano quasi tutte misere e cadenti: è vero, il popolo che vi abitava era per la massima parte pitocco e cencioso: ma in compenso quanta ricchezza pittoresca!" [[.....] Camillo Boito, Venezia che scompare, 1883

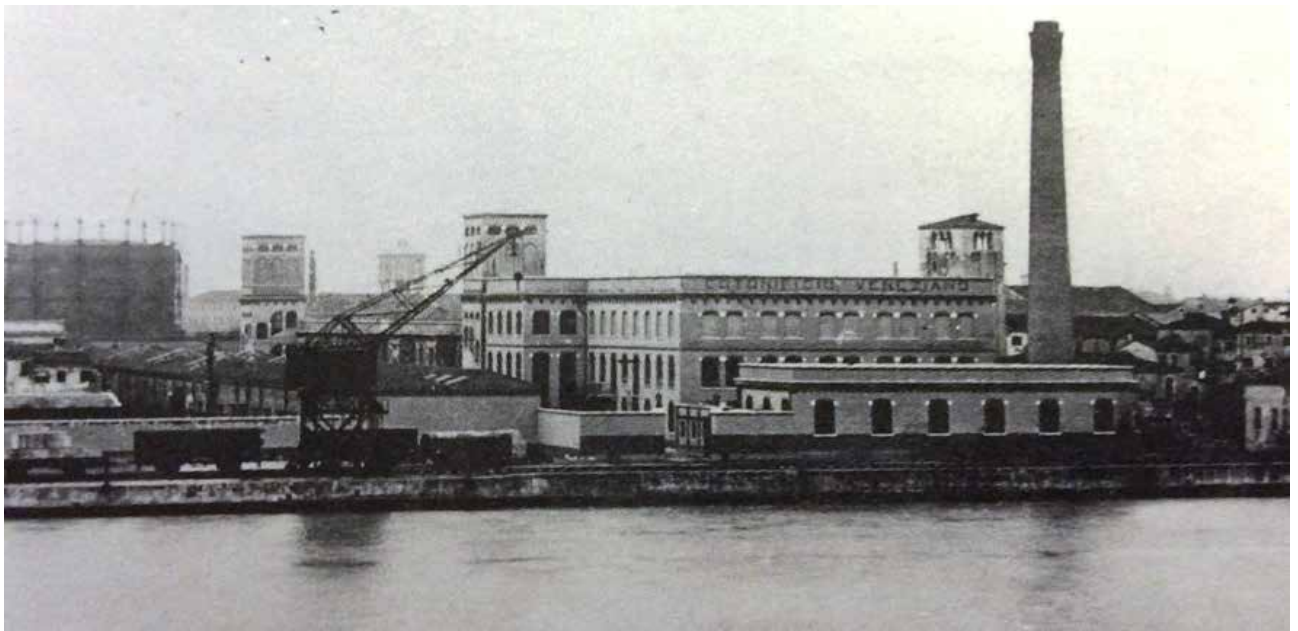


Figura 18 Fabrica de algodón



Figura 19. Ex fabrica de algodón

La playa, que a principios del siglo XX albergaba las nuevas fábricas de Gasómetros en el antiguo Campo Marzio, al norte, una fábrica de algodón y los almacenes San Basilio (construidos a partir de 1875 y restaurados en los años veinte), se convirtió en una auténtica zona portuaria.

El puerto de Venecia hoy agrupa a 1.260 empresas que desarrollan un volumen de negocios de 6.600 millones de euros al año, lo que representa el 27% de la economía del municipio de Venecia y el 13% de la economía del área metropolitana. El número de personas empleadas entre



Figura. 20. Puerto de Venecia en 1929



Figura 21 a) Barrio B. Mussolini. Santa Marta 1930. b) Santa Marta Casas derribadas. Fuente: Istituto Autonomo Case Popolari di Venezia

Venecia y Chioggia, que es un sistema portuario integrado, es de 22.175. Hay la voluntad de repensar el frente marítimo que se inscribe en la idea de regenerar por completo el sistema portuario, favoreciendo la transición energética del complejo portuario-productivo con experiencias

innovadoras (descarbonización industrial y en el transporte, energía circular, proyecto del hidrógeno entre otros²), recomponiendo la relación entre la ciudad y el puerto de Venecia y Chioggia.

2 - Un hub per l'idrogeno verde a Venezia: la collaborazione tra Autorità di Sistema Portuale del Mare Adriatico Settentrionale, Sapio e Hydrogen Park https://www.port.venice.it/in-evidenza/un-hub-per-idrogeno-verde-venezia-la-collaborazione-tra-autorit-di-sistema-portuale-del-mare-ad.html/?doing_wp_cron=1733043255.4636120796203613281250



Figura 22. Case IACP Santa Marta, Venezia ya barrios Benito Mussolini y SADE, Dorsoduro, Venecia.

Fuente: <https://www.conoscerevenezia.it/?p=43647>

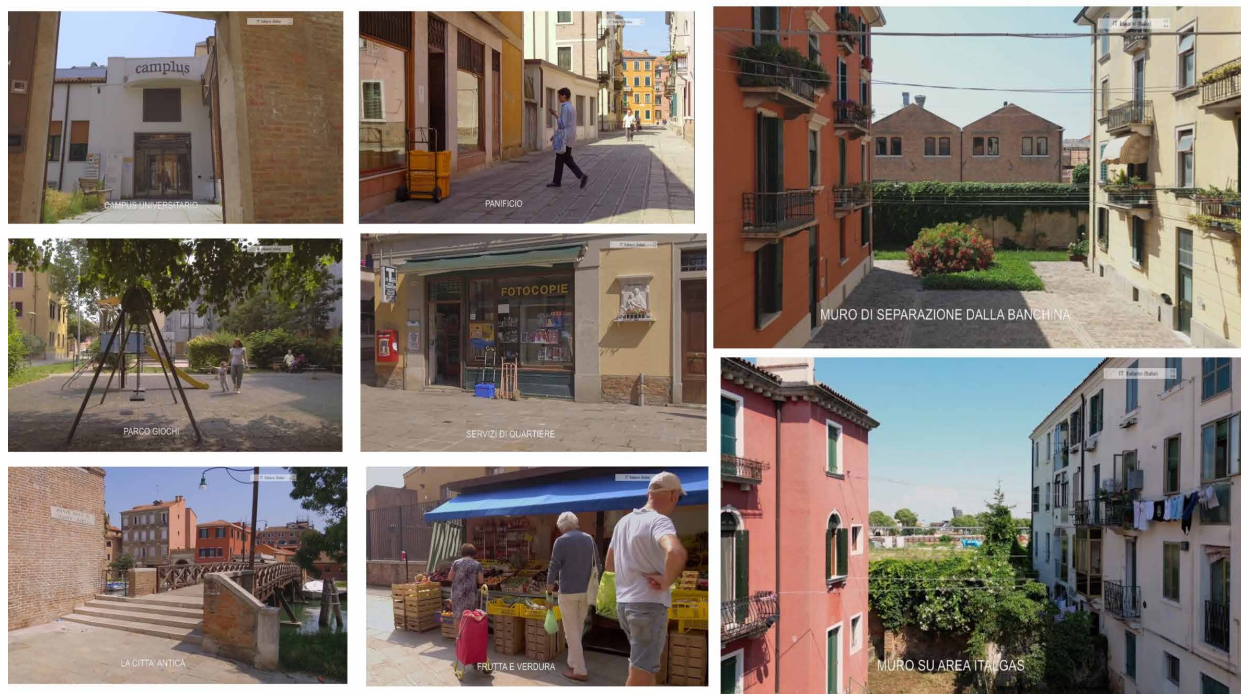


Figura 23. Servicios o equipamientos del barrio. Fuente: Mirva Bertan

5.3 La demolición y reconstrucción de viviendas entre 1924 e il 1930

Entre 1924 y 1930, el Istituto Autonomo Case Popolari realizó el barrio «Benito Mussolini» de Santa Marta, construyendo inicialmente viviendas para los trabajadores del Cotonificio (1924) y ampliando posteriormente el proyecto con nuevas viviendas según el diseño del ingeniero Paolo Bertanza, que aún hoy caracterizan la zona.

En la figura n. 23 se reconoce, de arriba hacia abajo y en sentido antihorario: el campus universitario 'Camplus', parque para niños, puente hacia la ciudad antigua, panadería, fotocopias, frutas y verduras y presencia de muros divisorios que delimitaban las áreas extractivas y productivas.

5.4 Vallas y muros

El alto muro de 1892 separaba totalmente el nuevo barrio residencial de la zona portuaria. De toda la península de Santa Marta hoy sólo queda la antigua iglesia.



Figura 24 Fotos históricas del barrio Santa Marta y del Puerto, imágenes actuales del muro que separa el barrio del puerto (captura de Mirva Bertan).

5.5 La iglesia

La ex iglesia Santa Marta fue fundada en 1315 por Giacomina Scorpion, Marco Sanudo y Filipo Salamon, reconstruida y ampliada entre 1466-1468 con contiguo monasterio del que no hay actualmente ninguna traza. La iglesia es un ejemplo típico de la arquitectura religiosa gótica de mediados del siglo XV, con una sola nave y fachada sencilla a dos aguas y

laterales marcados por pilastras unidas en la parte superior por arcos dobles. El llamativo paramento es de ladrillo a la vista. El nuevo edificio fue consagrado en 1480. En la actualidad, sólo se conservan las estructuras exteriores del edificio; las pilastras siguen recorriendo los laterales y el muro del ábside, y los característicos arcos de terracota a lo largo de la línea del tejado.



Figura 25 La iglesia de Santa Marta en diferentes épocas

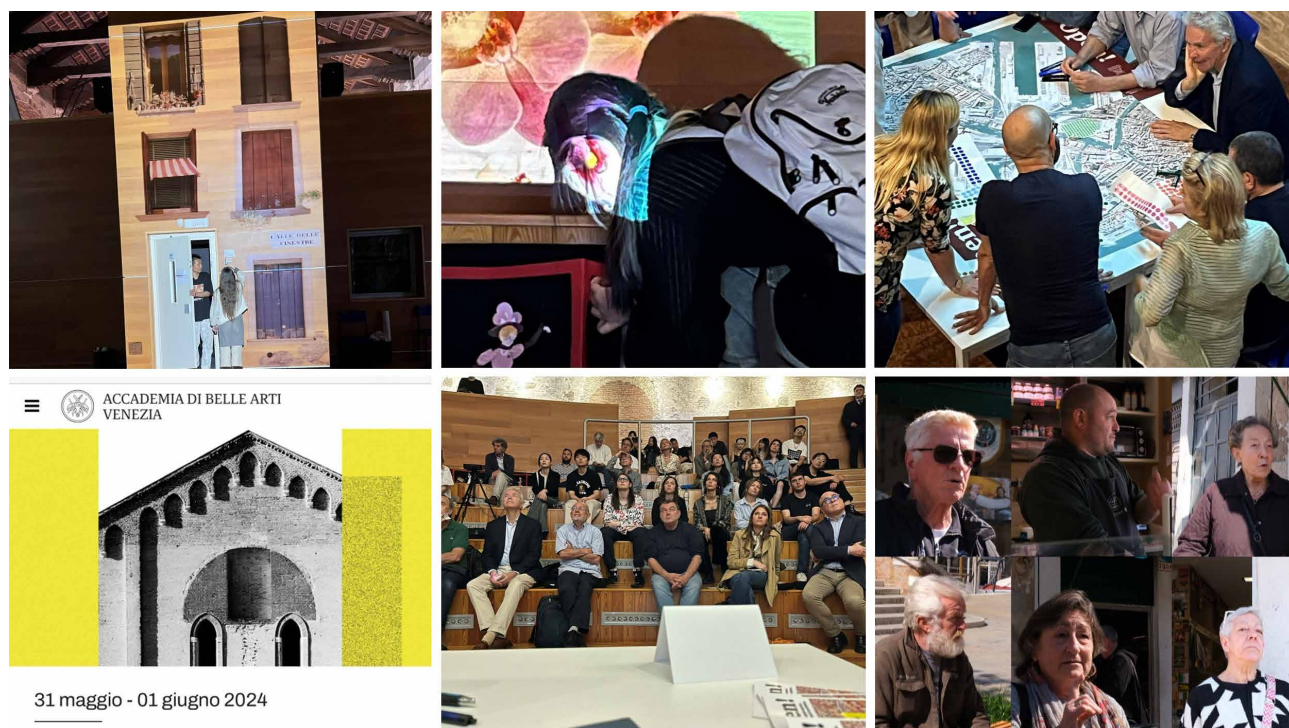


Figura 26. Santa Marta como Concept: Evento ¡Open! 2024. Fuente. Laboratorio de Diseño de multimedia

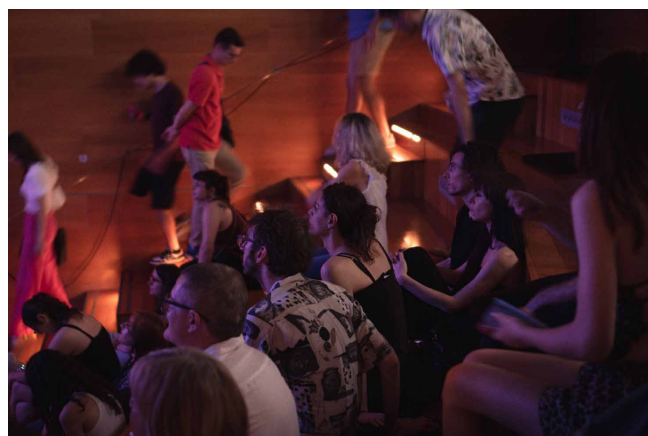


Figura 27 Público en la exposición de las obras.
Foto Silvia Patron

6. Santa Marta como concept

El proyecto académico “Santa Marta como concept”, se enmarca, con dichas aproximaciones de investigación basada en las artes, en el laboratorio de Diseño Multimedia de la Escuela de Nuevas Tecnologías para el Arte, de la Academia de Bellas Artes de Venecia, desarrollado en colaboración con un pequeño grupo de habitantes del barrio

de Santa Marta a Venecia, un grupo de arquitectos de la Associazione Architetti Veneziani y una serie de expertos internacionales que aportaron desde diferentes campos disciplinarios (geografía, pedagogía, arquitectura, urbanismo, artes plásticas, artes visuales, entre otras)³ alimentando el estudio y el debate.

3 - <https://www.accademiavenezia.it/eventi/santa-marta-come-concept-630.html>

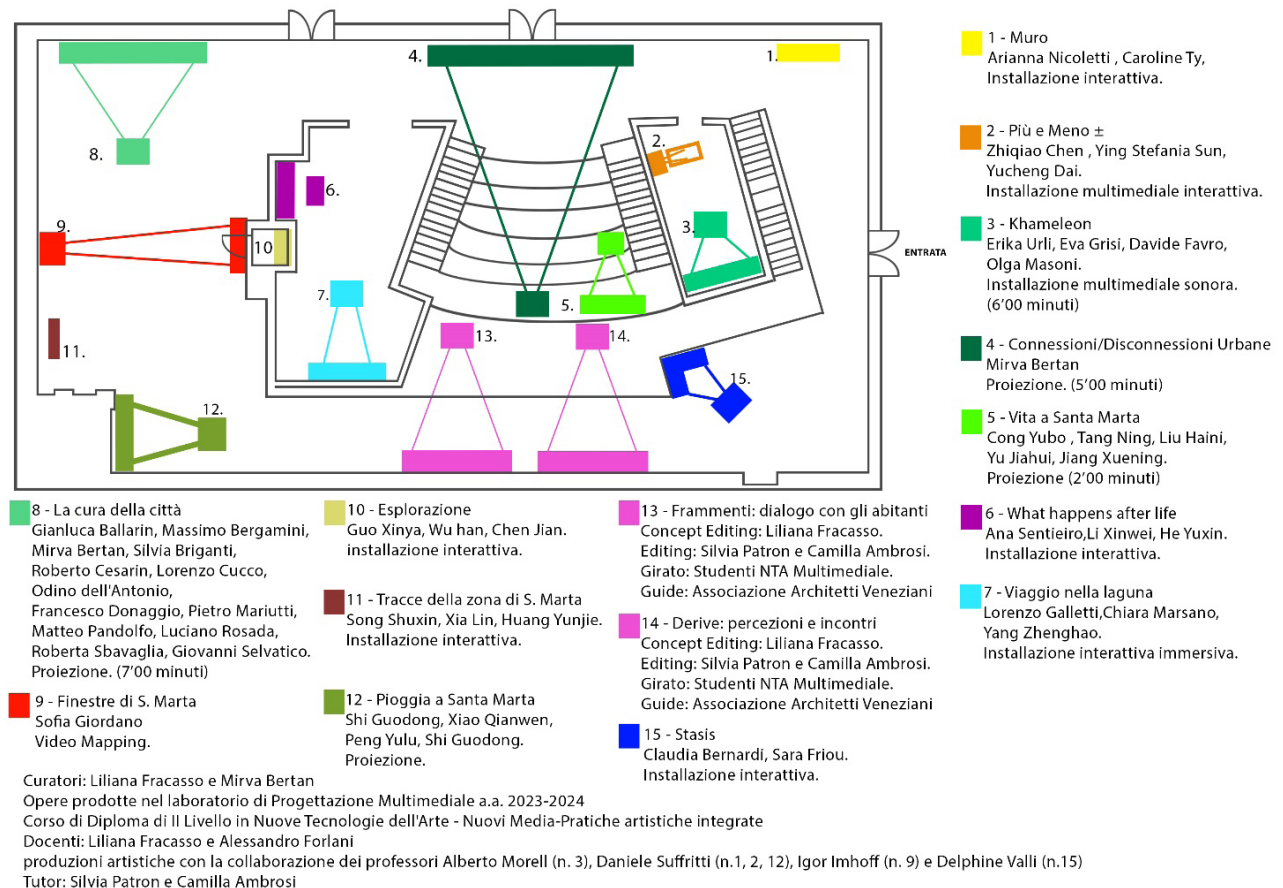


Figura 28. Planimetría de la instalación de las obras en la ex iglesia de Santa Marta. Grafica de Camilla Ambrosi

Además de dos obras de video que documentan respectivamente el lugar actual de Santa Marta y la propuesta de los proyectos arquitectónicos desarrollados por la Associazione di Architetti Veneziani (puntos 8 y 4 de la planimetría en la figura 30), se presentan como 'patrimoniable' de Santa Marta imágenes y fragmentos del diálogo que los estudiantes entablaron en la calle con los habitantes del barrio, asimismo las derivas y lectura psico-geográfica del lugar (puntos 13 y 14, fig. 30). Además, se instalaron en la ex iglesia para el público y los habitantes del barrio (que por lo general nunca entran en esta iglesia por haber sido desconsagrada y por volverse inaccesible al público) doce obras artísticas digitales interactivas, realizada en grupo por los estudiantes de artes que pusieron "en forma" el concepto de 'lo patrimoniable' encontrado como *insight* en el barrio. Cabe destacar que 'lo patrimoniable' se interesa menos por los "bienes culturales" y más por la ecología cultural. Por supuesto concierne el legado para las generaciones

futuras, la herencia cultural en su doble acepción de bienes inmateriales y bienes materiales. Sin embargo, como para la ecología cultural, que estudia la adaptación humana a los entornos sociales y físicos, lo patrimoniable considera que entre cultura y territorio se establece una estrecha relación que se expresa como paisaje, identidad narrativa, dramaturgia colectiva, protagonizada por espectadores-actores (Turco, 2010; Turri, 2001).

Se resumen a continuación, acompañadas por unas imágenes sugerentes de las obras procedentes del registro de la exposición, el concepto de cada creación artística cuya finalidad es, en el conjunto de la creación co-elaborativa y relacional, generar atmosferas afectivas intencionales como forma de superación de la marginalidad física y relacional de su comunidad, rescatando el deseo de intimidad, resguardo y protección que manifiestan tácitamente sus habitantes.



Figura 29. Las ventanas de Santa Marta, G6/B2, Sofía Giordano, Proyección (tipo mapping) +interacción.

(Figura 29) Se trata de una obra interactiva proyectada sobre el muro de la Iglesia de Santa Marta, diseñada para dar la impresión de un palacio que permite a los visitantes interactuar con las diferentes ventanas a través de un interfono. Cada ventana, una vez contactada, revela a una persona (que abre la ventana y) que cuenta historias y anécdotas sobre Santa Marta. La obra, de carácter social, pretende poner de relieve las múltiples facetas de un barrio en transformación.

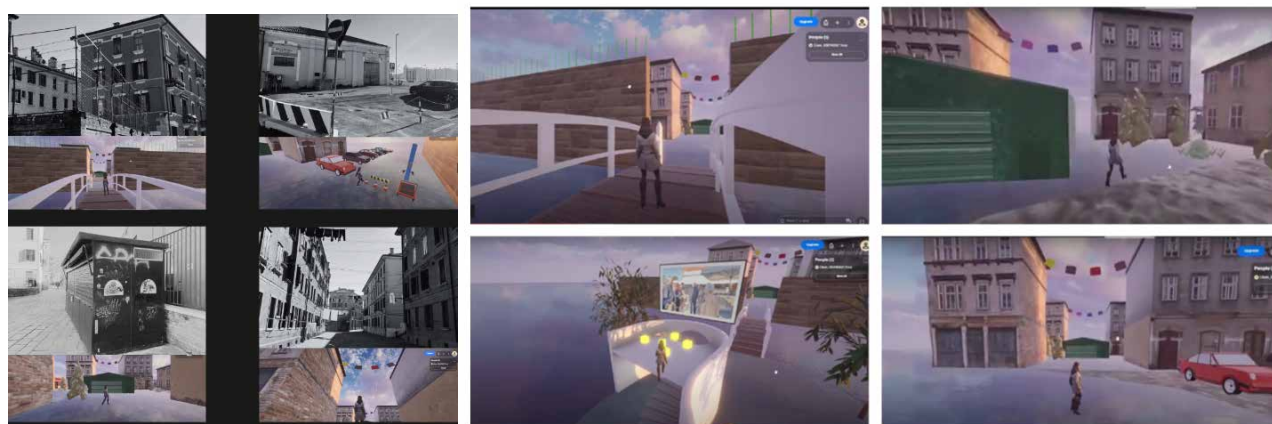


Figura 30 Labirinto, Guo Xinyan, Wu Han



Figura 31. Pioggia a Santa Marta, G3/B2, Xiao Qianwen, Peng Yulu, Shi Guodong, Obra interactiva

A partir de un hecho histórico, la explosión de una bomba en Santa Marta durante la Segunda Guerra Mundial, el proyecto rinde homenaje a las víctimas olvidadas de la guerra. Cada gota de lluvia merece ser recordada. La obra se divide en tres partes: la primera, desmenuza los conceptos de «alma» y «guerra», la segunda, activa la interacción por voz -en la que el espectador puede llamar, a partir de una lista de nombre

de víctimas, a un nombre para interactuar con el proyecto- y la tercera, representa el monumento dedicado a las víctimas de la explosión, situado en el barrio de Santa Marta. Con efectos de animación, crecen plantas sobre el monumento, como metáfora del recuerdo, para no olvidar la vida de las personas y de todos los que mueren en la guerra.



Figura 32 Stasis G3/B1, Claudia Bernardini, Sara Friou, Animazione e Mapping

Stasis G3-B1

La obra consiste en una estructura cúbica abierta de madera de 60x60x60 cm, en cuyo interior se proyecta un videomapping con animaciones en loop. Las animaciones van acompañadas de una pista audio para una mayor participación. La instalación pretende representar una vivienda simbólica, que desde el caso de S. Marta se abre hacia una problemática contemporánea, más amplia y compartida y más allá de las fronteras de ciudades y estados.

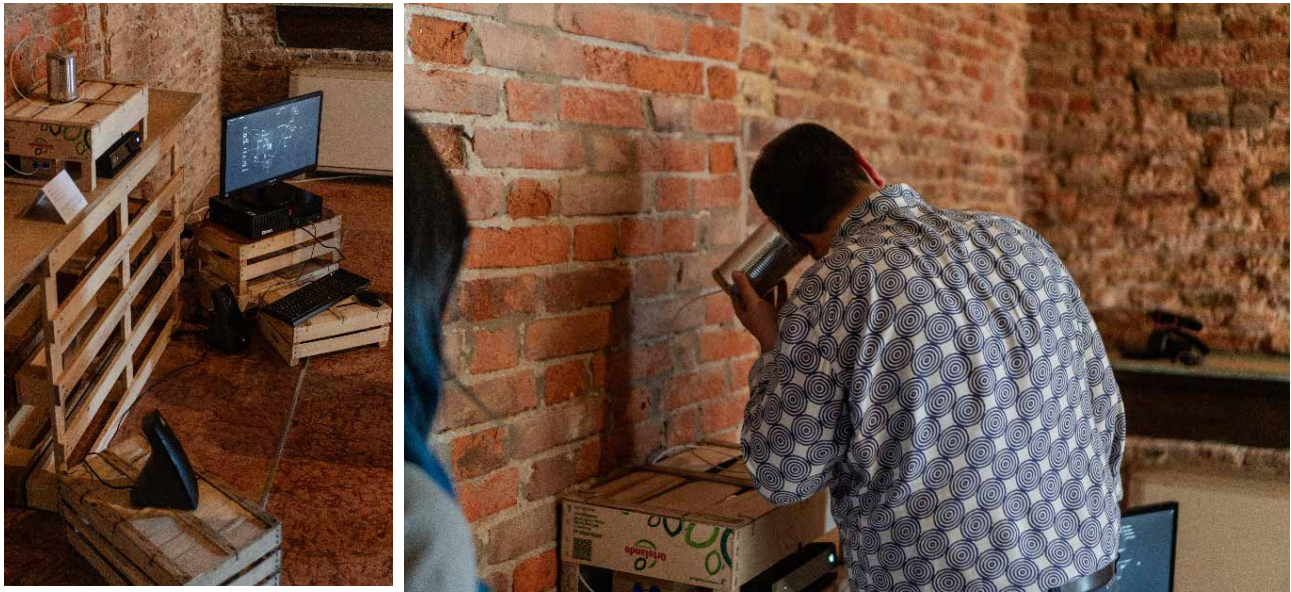


Figura 33 Muro, G1/B1, Arianna Nicoletti, Caroline Ty, obra interactiva, sound design

“Muro” quiere recrear un diálogo de escucha entre las múltiples atmósferas que las murallas de este lugar han podido absorber a lo largo de los siglos, ambientadas respectivamente en los años 1750, 1910, 1807, 2021, contrastando la presencia y la ausencia del muro medianero de Santa Marta.

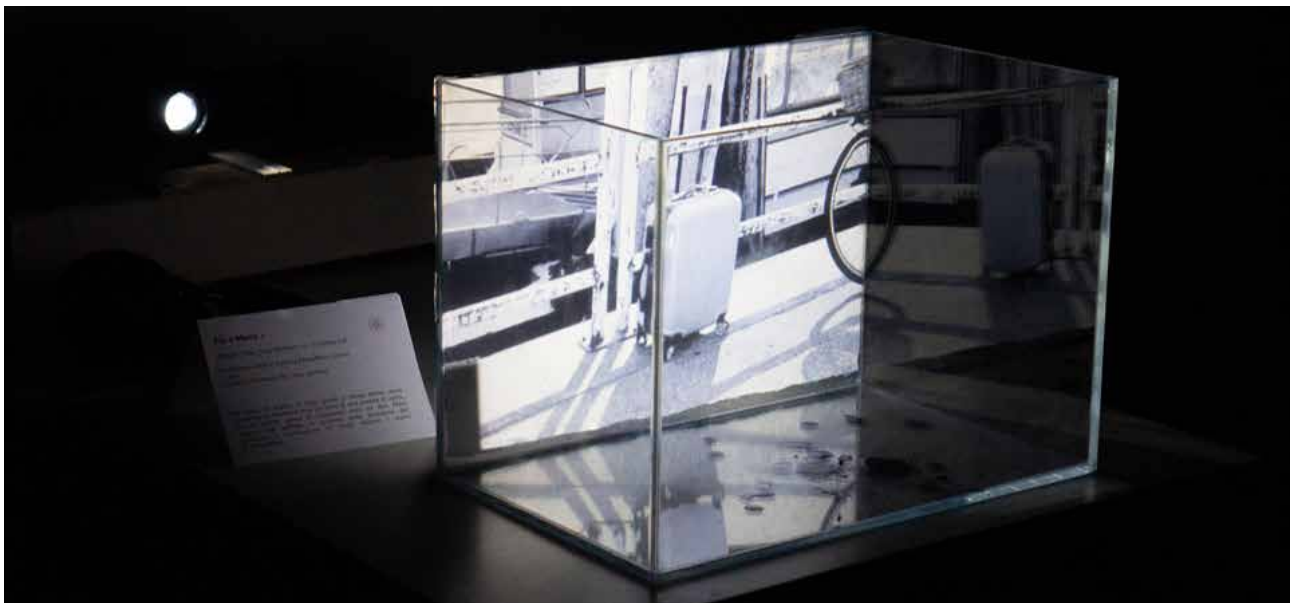


Figura 34 Più o Meno, G5/B1, Zhiqiao Chen, Ying Stefania Sun, Yucheng Dai. Instalación interactiva. Foto Silvia Patron

Un vídeo en blanco y negro rodado en Santa Marta se proyecta en loop en la parte posterior de una caja de cristal, en la que caen gotas de tinta negra de dos goteros suspendidos del techo. Según la posición del visitante, los sonidos de Santa Marta se reproducen de forma diferente».



Figura 35 Khameleon, G2/B2, Erika Urli, Eva Grisi, Davide Favro, Olga Masoni Video proyección
Instalación con sonido cuadrafónico compuesta por un vídeo que filma algunos lugares de Santa Marta, sobre el que se realizan «pinturas digitales» y animaciones.



Figura 36 Vita a Santa Marta, G4/B1, Cong Yubo, Tang Ning, Liu Haini, Yu Jiahui, Jiang Xuening, Video animación inspirándose en las marionetas de sombras chinas, se presenta una animación stop-motion para simular la vida cotidiana en Santa Marta, en un ambiente de los siglos XVIII y XIX. Combinando el efecto de las marionetas de sombras chinas, se crean sugerentes animaciones de personajes y objetos.

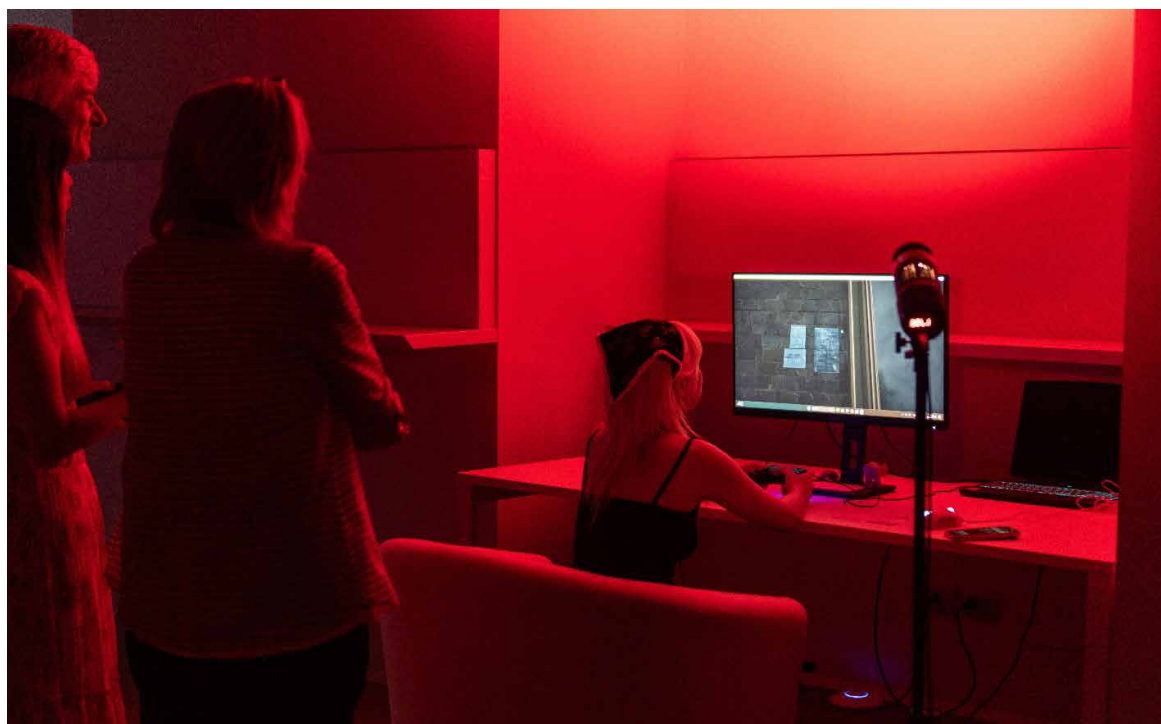


Figura 37 What happens after life, G1/B2, Xinwei Li, Yuxin He, Ana Sentiero, metaverso. Foto:Silvia Patron

El proyecto de la figura 37 es una fusión de culturas con un tema religioso, creando un mundo entre la vida y la muerte, basado en el concepto de «reencarnación». En esta tierra de fantasía de Santa Marta, entrando en el juego descubrirás diferentes elementos y representaciones culturales, narrativas religiosas y estéticas. “Bienvenido a nuestra fantasía. Recuerda, no mires atrás”, dice las autoras.



Figura 38 Trasparenze, Nikoleta Hushulei, Ioana Rusu, proyecto mapping

Vídeo que presenta imágenes de la vida cotidiana proyectadas en la pared de Santa Marta con efecto “transparencia”.

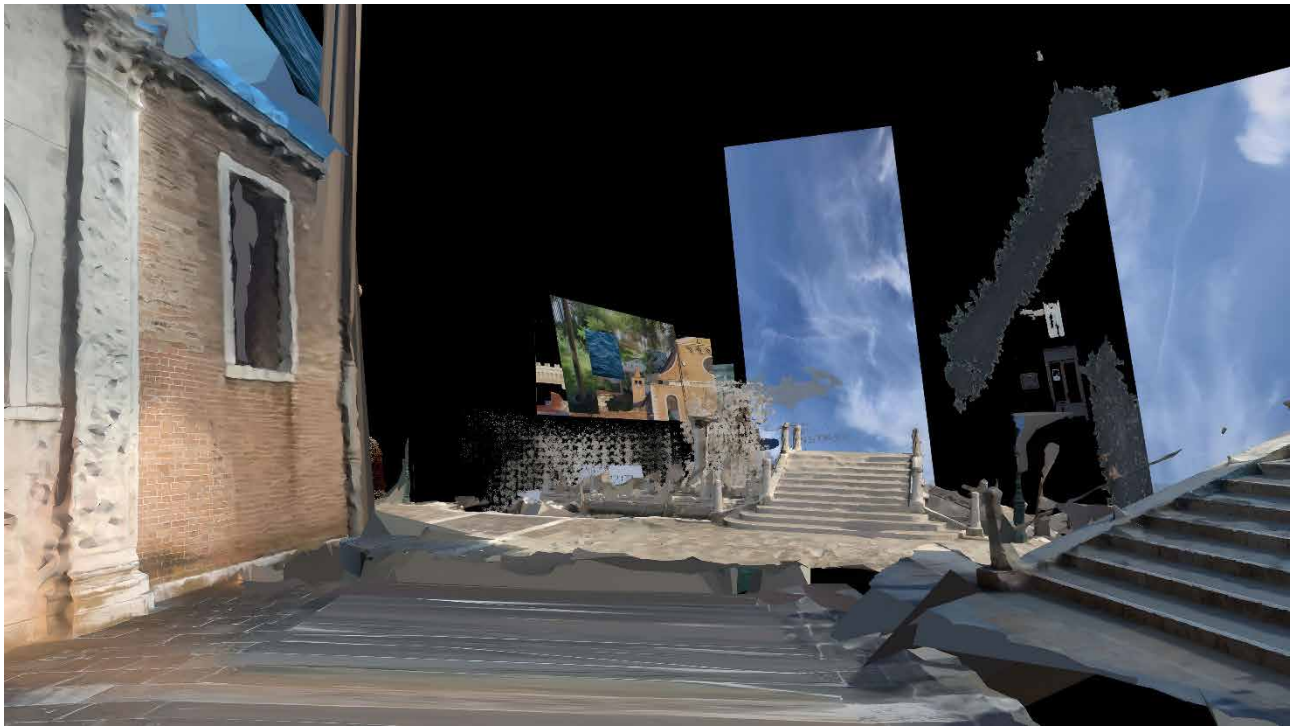


Figura 39 Viaggio nella laguna, G5/B2, Lorenzo Galletti, Chiara Marsano, Zhenghao Yang, Jingwei Liu, video instalación interactiva

La instalación consiste en un viaje interactivo a la memoria de un lugar, que se explora relacionándose con la obra. El movimiento del usuario es seguido por un Kinect que le permite interactuar y mover los elementos proyectados. El equipo recogió testimonios de la población local, realizó levantamientos fotogramétricos y, con el apoyo de la inteligencia artificial, entrenada a partir de material de archivo fotográfico de Santa Marta y Venecia, creó una estética que remite al pasado. Esta obra “Viaggio nelle Laguna”, además

de exhibirse en la exposición “Open! Santa Marta como concept”, fue propuesta para concursar al Premio Nazionale delle Arti 2024, XVIII edizione, Comunità di saperi— Sezione Arti Visive: Arti Figurative, Digitali e Scenografiche Sottosezione Restauro, (Accademia di Belle Arti di Catania y MUR Ministero dell’università e della ricerca de Italia, 18 octubre — 15 diciembre de 2024) logrando el premio para la categoría de Arte electrónica/ Obras interactivas⁴.

4 - El proyecto “Santa Marta como concept” y la obra “Viaggio nella Laguna” serán presentados públicamente en la Fondazione Giorgio Cini de Venezia (Isola di San Giorgio Maggiore) en marzo de 2025 en el marco del Congreso Internacional ESPACIAR 2025 organizado en Madrid y Venecia por el Grupo de Investigación Reconocido - GIR UVa -ESPACIAR *Categorías espaciales en arquitectura y otras disciplinas artísticas* ETSaVa - Universidad de Valladolid.

7. Conclusiones

De la investigación-creación realizada en Santa Marta emerge la necesidad por parte de los habitantes de “habitar” el lugar y resistir a la violencia del iperturismo, que agrede la ciudad de Venecia. Los muros y vallas que son presencias constantes desde la creación del puerto, en la actualidad se sienten como una manera de resguardar el barrio, la falta de ‘permeabilidad’ no es motivo de incomodidad en cambio favorecer la ‘intimidad’ de los habitantes. Del diálogo entre arquitectos-estudiantes de artes-habitantes, emerge de forma inquietante un ‘arraigo’ que parece confundirse con la exacerbada defensa de unas condiciones que, de ser normales en cualquiera ciudad, en Venecia representa un ‘privilegio’ que valen para unos pocos habitantes nativos o antiguos residentes. Sin embargo, solamente con los nuevos habitantes será posible la supervivencia del patrimonio cotidiano, lastimosamente evanescente, que pierde cada día lazos de vecindario, por ser el barrio poblado mayoritariamente por adultos mayores y familias mononucleares.

De las producciones artísticas de los estudiantes emergen temas como la memoria colectiva, los recuerdos de una cotidianidad pasada, formas de habitar ya en desuso, lugares que se han vaciado de gente y significatividad, que son eco del pasado y reflejos observados por un sujeto “no name”, que es la multitud homologada y homologable. Revelan una pérdida de vitalidad en este segmento de Venecia, donde el “viaje en la laguna” no son más que tópicos que se relatan a veces huecos de significados para las generaciones más joven. Esta pequeña parte de Venecia, un tanto marginal en la ciudad, posee sin lugar a duda una gran historia y un gran patrimonio, y, sin embargo, parece cerrada al resto de la ciudad, porque ha perdido ‘lo patrimoniable’: el patrimonio del mundo cotidiano.

La comunidad es fragmentada, “enrarecida” y frente al miedo de verse desbordada por el turismo de masas y proyectos incomprensibles o no acogidos, se declara en contra, indiferente o recalcitrante frente a cualquier proyección de futuro que no los involucre realmente, como habitantes. Por ahora, el barrio conserva en sí unas potencialidades, que resguarda para tiempos mejores: viviendas baratas y dignas y

de buen tamaño, accesibilidad sobre ruedas, aparcamientos cerca de las casas, accesibilidad a la vía de agua. No obstante, las presiones aumentan y las redes de contactos y de afectos se achican cada día más y no es fácil abrirse y ganar confianza para que dichas potencialidades sean parte de un bien común.

Agradecimientos

Se agradece el arquitecto Roberto Beraldo del Ordine degli Architetti, Pianificatori, Paesaggisti e Conservatori della Provincia di Venezia, los arquitectos Matteo Pandolfo y Gianluca Ballarin de la Associazione Architetti Veneziani. Los señores y señoras Alvise, Margherita, Sergio, Mirella y Rosetta, la señora con la bufanda y el ‘ex-gondoliere’ del barrio de Santa Marta.

Referencias

- AMARAL, Lilian; ROCHA, Cleomar; SALLES, Laurita (2019) HolosCi(u)dad(e). Prácticas artísticas en redes a partir de las experiencias performativas, interactivas y multisensoriales entre territorios. IV Congreso internacional de investigación en artes visuales ANIAV 2019 IMAGEN [N] VISIBLE] <http://dx.doi.org/10.4995/ANIAV.2019.9614>
- AUTORITÀ DI SISTEMA PORTUALE DEL MARE ADRIATICO SETTENTRIONALE PORTI DI VENEZIA E CHIOGGIA, POT 22-24, <https://www.port.venice.it/governance/autorita-di-sistema/>
- DE BRUYNE Paul, GIELEN Pascal (2011). Communityart: the politics of trespassing. Valiz, Amsterdam
- FRACASSO, Liliana et. al (2024) Lo patrimoniable Prácticas artísticas, territorios y hábitat popular. Fondo Editorial Universidad Antonio Nariño
- FRACASSO, Liliana; CABANZO, Francisco; GAMBOA, Jorge (2024) Escenas de Usme-Sumapaz, Colombia: prácticas artísticas entre atmósferas afectivas involuntarias e intencionales en Geo UERJ, Rio de Janeiro, n. 46, e87663, 2021 | DOI: 10.12957/geouerj.2024.87663
- GIOMBINI, Lisa. (2020). Everyday Heritage and Place-Making. ESPES. The Slovak Journal of Aesthetics.
- Giù La Testa. La memoria perduta, la memoria ritrovata. <https://www.youtube.com/watch?v=Uks8JoDesbU>

KESTER, Grant, (2004) *Conversation Pieces. Community + Communication in Modern Art*. Berkeley: University of California Press.

KNOWLES, J. Gary & COLE, ArdraL. (2008) *Handbook of the Arts in Qualitative Research. Perspectives, methodologies, examples, and issues*. Los Angeles: Sage Publications

LACY, Suzanne, (1995) *Mapping the Terrain: New Genre Public Art*. Seattle: Bay Press

LADDAGA, Reinaldo (2006). *Estética de la emergencia. La formación de otra cultura de las artes*. Adriana Hidalgo editora, 2006

LEAVY, Patricia, (2009) *Method Meets Art, First Edition: Arts-Based Research Practice*

MUÑOZ, Francesc (2008) *UrBANALización. Paisajes comunes, lugares globales* Barcelona: Gustavo Gili

TANCA, Marcello (2018). *Cose, rappresentazioni, pratiche: uno sguardo sull'ontologia ibrida della Geografia*. Bollettino della Società Geografica Italiana serie 14, 1(1): 5-17, 2018

TURCO, Angelo (2016) *Configurazioni della territorialità*. Franco Angeli