

Mc City-Real Estates/Levels

2010-2014

El proyecto fue un encargo para LUGARES DE TRANSITO 2010-2011/ Cannonball & Art Center South Florida, Miami. Comisariado por Gean Moreno, Eneas Bernal y Marta Soul
+ info <http://www.lugaresdetransito.net/blog/>

Rosell Meseguer

Mc City es la inesperada y especulativa construcción de la ciudad, en este caso, Miami en contraposición pero también en asociación a la construcción de la ciudad europea, dando visibilidad al exceso frente a lo invisible, y también a los modos de especulación, deseo y oferta del mercado capitalista. El proyecto parte de la creación de archivos locales a partir del periódico miamense: *The Miami Herald* en diálogo con periódicos españoles. El proyecto nace de la invitación a realizar el proyecto Real Estates/Levels con el artista miamense de origen haitiano Adler Guerrier, proyecto comisariado por Gean Moreno, Eneas Bernal y Marta Soul para Lugares de Tránsito con el apoyo de ACE y CCE en Miami.

Real Estates Stories por Gean Moreno (es curador y artista visual, vive y trabaja en Miami)

A pesar de los incansables filtros que median en la imagen de una ciudad, a pesar de esas iconografías invariables de las películas y los anuncios publicitarios, las ciudades continúan siendo estructuras complejas y generativas: Miami no es diferente. Las alteraciones íntimas, los casi inapreciables *feedback loops*¹, las lógicas inesperadas, los hábitos jerarquizados socialmente, los códigos de conducta impuestos y sus violaciones continuas, las olas de inmigrantes y el pensamiento que éstos importan. Todas estas cosas hacen realmente inestable a nuestra ciudad, a pesar de lo que parecieran sugerir esas hileras perfectas de edificios frente al mar que se repiten una y otra vez en las secuencias iniciales de películas y programas de televisión.

En nuestra colaboración era importante evitar la tentación de desarrollar una línea de investigación que impusiera sobre la ciudad ideas preconcebidas, tanto externas como aquellas motivadas por una mirada local demasiado habitual. Las cosas debían desarrollarse orgánicamente, alimentarse de esas muchas complejidades que la ciudad genera. Cualquiera que fuera la experiencia final que desarrolláramos alrededor de Miami, ésta debería de ser inmanente a las fuerzas y a las corrientes con las que nos topábamos y enlazamos en el propio proceso. Teníamos que trabajar de abajo hacia arriba, y de adentro hacia fuera.

El trabajo en colaboración entre Rosell Meseguer y Adler Guerrier arrancó sin un plan concreto. Fue deliberado. Comenzó con *tours* por la ciudad. Largas conversaciones. Reuniones para

determinar una estrategia de trabajo. Teníamos que demoler y comenzar desde cero. La idea era que Adler llevara a Rosell por la ciudad y dieran extensos paseos, de tal manera que ella pudiera experimentar algunas de esas desiguales y heterogéneas texturas presentes en Miami. Hacerle sentir algunas de las tensiones que se producen y se evaporan al cruzar un barrio o cuando transitas de un enclave a otro. (...)

Durante el proceso de trabajo, el proyecto —que amenazaba con ser eterno— se convirtió en un archivo de materiales impresos y fotografías que cubrían desde el piso al cielo raso una pared de más de 6 metros; un enorme banco de imágenes digitales que renunciaban a su valor estético — sea esto lo que sea— a favor de la producción de enlaces internos y disyuntivos que plasmaban los complejos panoramas urbanos y suburbanos de la ciudad. El objetivo de todo esto no era tanto ofrecer la «visión» de Miami en sí, sino mas bien sugerir que la ciudad es un amplio e inestable campo de texturas y los impactos afectivos que produce.

Un proyecto, empero, no es una ciudad. El mapa y el territorio no son lo mismo —ya nos lo enseñó Borges—. Finalmente, Rosell y Adler, ambos consideraron que la intersección entre las historias reales y los bienes inmuebles —como sucede en las películas «basadas en hechos reales» y dado el gran número de viviendas embargadas y carteles de venta de inmuebles con el que se toparon— proporcionaba un terreno lo suficientemente rico para capturar algo de la bizarra complejidad de la ciudad.

Así surge *Real/Estates Levels*, que casa a la perfección la atmósfera de una película de suspense, un thriller, con el paisaje desolador de ese otro Miami (¿real?) que aflora. Desde Coconut Grove, Liberty City, Brickell o Morning Side, los artistas exploran el potencial simbólico existente entre el lenguaje del dinero y el paisaje urbano. El resultado es *Real/Estates Levels*, un archivo metafórico, un diario plural y compartido sobre las polifonías que nacen en esa delicada línea que abraza lo público y lo privado.

El trabajo final mantiene algunos aspectos del archivo inicial que lo produjo y trata de incorporar otras formas como las vallas publicitarias. Uno de los aspectos en mi opinión más interesantes es pensar en esa cantidad ingente de imágenes de infraestructuras —líneas de alta tensión, vallas, entramados urbanos— que sobrevivieron a la criba final. Creo, en cierto sentido, que éstas sí son representativas de las hipótesis que guiaron el proyecto: que son de menos relevancia las cualidades obvias y fotogénicas las que fijan una ciudad, que sus intangibles —aunque muy reales— materialidades y texturas; que las cosas que parecen no estar ahí o que son inmateriales, como la electricidad viajando por líneas de alta tensión, son las verdaderas fuerzas que marcan el acontecer urbano y generan las morfologías tectónicas que organizan nuestra cotidianidad.