

## RACÓ DE SOMNIS · LE COIN DES RÊVES

Josep Maria Martín

**UNA LUDOTECA PER ALS NENS I JOVES TREBALLADORS DEL MERCAT CENTRAL DEL D.F.** Josep Maria Martín treballa de fa un cert temps en allò que, d'altres vegades, hem reconegut com a producció de serveis. El projecte que ha desenvolupat a la ciutat de Mèxic té una envergadura enorme. El punt de partida és un mena de confiança en el fet que les circumstàncies indiquin possibles àmbits d'actuació, com va succeir quan Cuca Valero va facilitar a Josep M. Martín la possibilitat de conèixer de prop la feina que un grup de logoterapeutes desenvolupava a l'Albergue de los Niños y Jóvenes Trabajadores de la Central de Abasto D.F. Després d'unes primeres visites al lloc en diàleg amb el conjunt de la comunitat, va decidir embarcar-se en el projecte de construir una ludoteca dins mateix de l'espai de l'alberg per respondre a una necessitat que els joves li van exposar en els primers contactes. A partir d'aleshores s'inicia un procés coral en el qual la complicitat d'arquitectes, assistents socials, amics i dels mateixos usuaris de l'alberg permet aplegar esforços per aixecar la ludoteca i, encara més important, garantir que serà un espai efectiu, capaç de funcionar amb voluntat de romandre-hi (cosa que s'aconsegueix gràcies al compromís del DIF i a la col·laboració de terapeutes voluntaris). El projecte es concep i executa al mateix mecat central —una enorme ciutat dins de la ciutat—, de manera que l'espai expositiu adopta el paper, no gens simple, de testimoniar i difondre el projecte. Per tal d'aconseguir-ho, es va optar per oferir la informació a l'espectador —ara sí només espectador— en dos formats: l'edició d'un cartell que compagina una poderosa imatge amb la recreació literària de tot el procés de treball; la projecció sobre una reproducció de la planta de la ludoteca —que, per cert, es va plantejar amb unes siluetes sinuoses que semblen un alberg maternal— d'una filmació que reproduïx en temps real una coreografia protagonitzada pels joves de l'albergue, concebuda com la primera activitat de la ludoteca.

Fins aquí la descripció tècnica del projecte, però és evident que cal obrir una mica el ventall de qüestions que aquest Rincón de

Sueños ofereix a mans plenes. Per un costat, hem de destacar que Josep Maria Martín orquestra tota l'operació a la manera d'un projecte artístic, però és evident que dins seu la idea d'art ha esclatat. N'hi ha prou d'adonar-se que per a l'arquitecte la ludoteca és un projecte arquitectònic; per als terapeutes, una experiència que s'acorda a les seves pràctiques professionals; per a l'escriptor, un conte i, per als joves de l'alberg,... una ludoteca. Per un altre costat, tot i que la proposta comporta un desplegament de col·laboradors i mitjans força considerable, al cap i a la fi, també és possible llegir-ho tot com una simple acció parasitària que s'interfereix dins un espai i unes dinàmiques igualment predeterminades. Aquesta observació té per a nosaltres una significació especial en remarcar que el nucli de tot plegat es redueix a explorar móns reals per tal d'amplificar les maneres d'entrar-hi en joc. ■

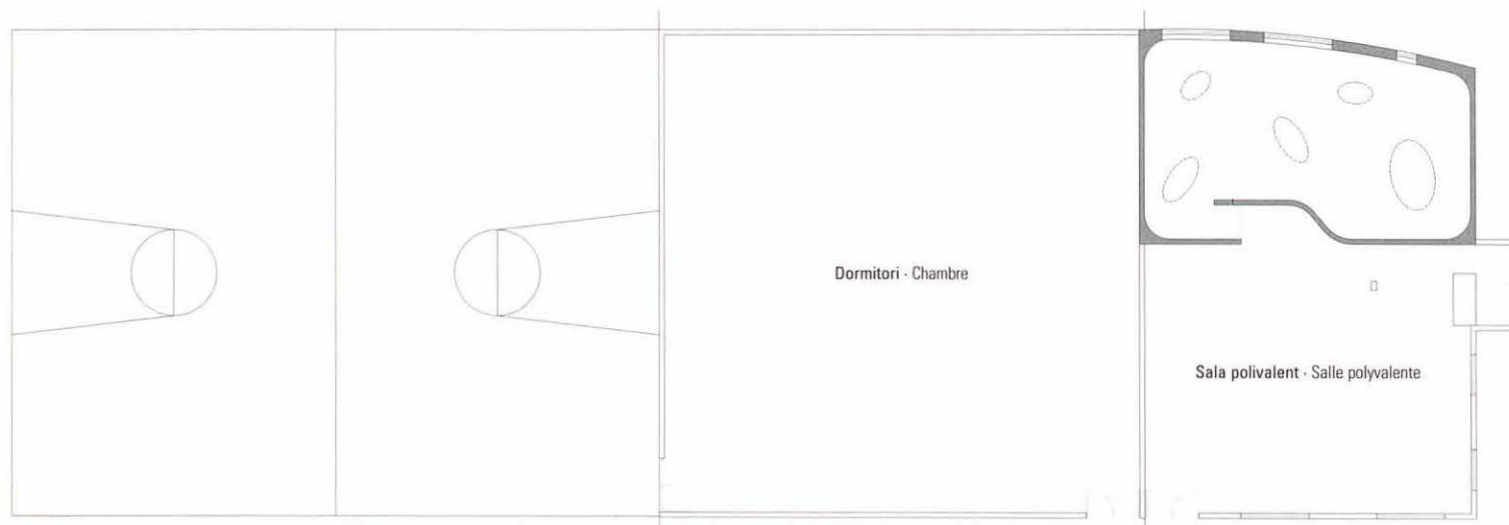
**LE COIN DES RÊVES, UNE LUDOTHÈQUE POUR LES ENFANTS ET LES JEUNES TRAVAILLEURS DU MARCHÉ CENTRAL DE MEXICO.** Josep Maria Martín treballa des d'un cert temps a ce que, en d'autres occasions, nous avons pu reconnaître comme la production de services. Le projet qu'il a développé à Mexico est d'une énorme envergure. Son point de départ est basé sur les circonstances susceptibles, c'est sa conviction, de circonscrire des domaines d'intervention possibles, et c'est ce qui s'est produit lorsque Cuca Valero a donné l'occasion à Josep M<sup>a</sup> Martín de connaître de près le travail qu'un groupe de logothérapeutes étaient en train de réaliser dans l'*Albergue de los niños y jóvenes trabajadores de la Central de Abasto D.F.* (Auberge des enfants et des jeunes travailleurs du marché central de Mexico). Après quelques premières visites du lieu et un dialogue avec l'ensemble de la communauté, il a décidé de s'embarquer dans le projet de construction d'une ludothèque à l'intérieur même de l'espace de l'auberge, ceci afin de répondre à un besoin que les jeunes lui ont exprimé dès les premiers contacts. À partir de ce moment, a commencé un processus dans lequel la complicité d'architectes, d'assistants sociaux, d'amis ainsi que des usagers mêmes de l'auberge a permis de faire converger les efforts

pour monter la ludothèque et, plus important encore, de garantir que cet espace sera effectif, capable de se mettre en marche avec une volonté de permanence —ce qui a été obtenu grâce à l'engagement du DIF et à la collaboration de thérapeutes volontaires—. Le projet est conçu et exécuté à l'intérieur même du marché central —une énorme ville dans la ville— de telle manière que l'espace d'exposition a pour fonction, ce qui n'a rien de simple, de témoigner et de diffuser le projet. Pour ce faire, on a choisi d'offrir l'information au spectateur —considéré à ce moment-là comme un simple spectateur— sous deux formats : d'une part, l'édition d'une affiche qui conjugue une image forte et la mise en texte de tout le processus de travail, par exemple la reproduction de l'étage de la ludothèque —qui, d'ailleurs, met en scène des silhouettes sinueuses qui le font ressembler à un foyer maternal—, d'autre part, la projection d'un film reproduisant en temps réel une chorégraphie interprétée par les jeunes de l'auberge qui a été conçue comme première activité de la ludothèque.

Tout cela correspond à la description technique du projet, mais il est évident qu'il faut élargir un peu l'éventail de l'ensemble des sujets abordés par ce Coin des Rêves. D'un côté, on remarquera que Josep M<sup>a</sup> Martín orchestre toute l'opération en lui donnant la forme d'un projet artistique, mais il est évident que d'une manière sous-jacente l'idée d'art est pulvérisée. Il suffit pour s'en convaincre de constater que pour l'architecte la ludothèque est un projet architectural, pour les thérapeutes, une expérience conforme à leurs pratiques professionnelles, pour l'écrivain, un conte et pour les jeunes de l'auberge... une ludothèque. D'autre part, bien que la proposition fasse appel à un ensemble de collaborateurs et de moyens tout à fait considérable, il est aussi possible, finalement, de le lire comme une simple intervention parasitaire interférant à l'intérieur d'un espace préexistant avec des dynamiques elles aussi prédéterminées. Cette observation est tout à fait importante pour nous et permet de souligner le fait que l'essentiel de tout cela peut être réduit à l'exploration de mondes réels susceptibles d'amplifier leurs manières de se mettre en jeu. / MARTÍ PERAN

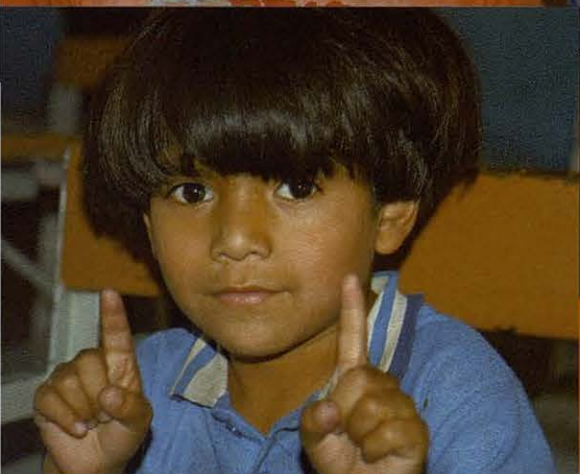
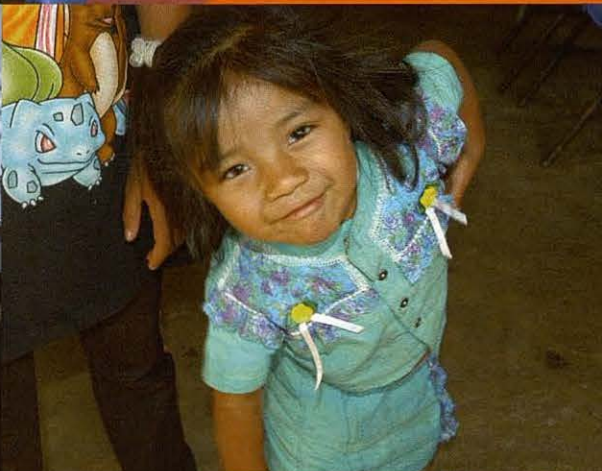
Martí Peran és crític d'art, professor d'Història de l'Art a la Universitat de Barcelona i comissari de l'exposició celebrada el febrer del 2003 al Laboratorio de Arte Alameda de Mèxic D.F., en la qual van participar, entre altres, Josep Maria Martín i Domènec. ■ Martí Peran est critique d'art, professeur d'Histoire de l'Art à l'Université de Barcelone et commissaire de l'exposition qui s'est tenue en février 2003 au Laboratorio de Arte Alameda de Mexico, à laquelle ont participé, entre autres, Josep Maria Martín et Domènec.



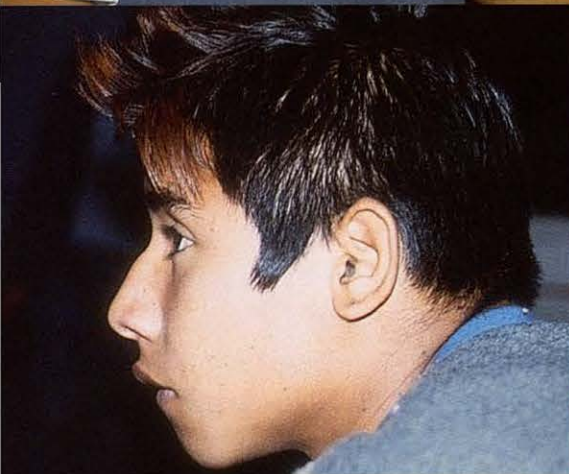
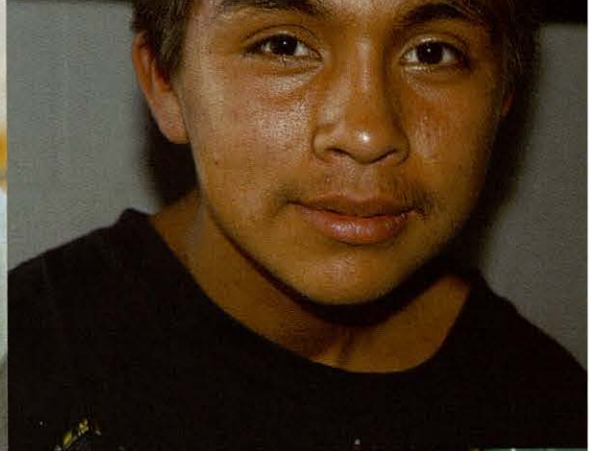


Planta - Rez-de-chaussée | Escala - Échelle 1:200



























Vet aquí que hi havia... uns nens treballadors del mercat central de Ciutat de Mèxic que s'avorrien en el seu temps lliure perquè no tenien on anar a jugar. Començaven la jornada molt d'hora al matí i l'acabaven pels volts de migdia. Els més petits arplegaven cartons i netejaven fruita i verdura, i els més grans carregaven sacs de cereals i hortalisses. Havien de treballar perquè les seves famílies eren molt pobres. Els pocs pesos que guanyaven, els portaven als pares, al camp, els caps de setmana. Un dia va arribar al Districte Federal un artista que venia d'Espanya. Voltava per la ciutat cercant un tema per a una obra quan algú li va parlar de l'avorriment dels nens treballadors del mercat central i dels dracs que els sotjaven en el seu temps lliure. Com que era un artista al qual li agradava molt jugar i encara no havia fet amic, se'n va anar corrents a la plaça del mercat. Els nens li van dir que no podien jugar perquè no tenien on fer-ho. I ell els va proposar jugar a construir un lloc per divertir-se. Molta gent es va afegir a aquest joc: dos arquitectes, una ballarina, una dinamitzadora cultural, diversos terapeutes, molts treballadors socials, un videasta, un fotògraf i altres col·laboradors. L'única regla del joc era passar-la bé. Al joc, cadascú li va donar un nom distint. Per a l'artista: peça d'art contemporani; per als arquitectes: obra arquitectònica; per als terapeutes: ludoteca. Però els que hi van trobar el nom millor van ser els nens: racó de somnis.

Vet aquí un gos... aquest conte encara no és fos: els nens continuen treballant i els dracs, sotjant-los. Però ara tenen un racó on fugir, jugar i somiar. ■ Il était une fois... des enfants travailleurs du marché central de Mexico qui s'ennuyaient pendant leur temps libre parce qu'ils ne savaient pas où aller jouer. Ils commençaient leur journée de travail très tôt le matin et la finissaient plus ou moins vers midi. Les plus petits ramassaient des cartons et nettoyaient les fruits et les légumes, alors que les plus grands chargeaient des sacs de céréales ou des caisses de primeurs. Ils devaient travailler parce que leurs familles étaient très pauvres. Ils rapportaient les quelques pesos qu'ils gagnaient à leurs parents, à la campagne, les week-ends. Un jour, un artiste arriva d'Espagne dans la capitale mexicaine. Il déambulait dans la ville à la recherche d'un thème pour une œuvre qu'il voulait faire lorsque quelqu'un lui parla de l'ennui des enfants travailleurs du marché central et des méchants dragons qui les guettaient pendant leur temps libre. Comme c'était un artiste qui aimait beaucoup jouer et qu'il ne s'était pas encore fait d'amis, il se précipita vers la place du marché. Les enfants lui expliquèrent qu'ils ne pouvaient pas jouer parce qu'ils n'avaient pas d'endroit pour ça. Il leur proposa alors de jouer à construire un lieu pour s'amuser. Beaucoup de gens voulurent participer au jeu : deux architectes, une danseuse, une animatrice culturelle, divers thérapeutes, de nombreux travailleurs sociaux, un vidéaste, un photographe ainsi que d'autres collaborateurs. La seule règle du jeu était qu'il fallait être content de jouer. Chacun donna à ce jeu un nom différent : pour l'artiste, c'était une pièce d'art contemporain ; pour les architectes, une œuvre architecturale ; pour les thérapeutes, une ludothèque. Mais ceux qui trouvèrent le meilleur nom furent les enfants eux-mêmes, ils l'appelèrent le recoin des rêves.

Et c'est ainsi que... les enfants continuent à travailler et les méchants dragons à les guetter. Mais maintenant, les premiers ont un lieu où ils peuvent s'enfuir, jouer et rêver.

**LOCALITZACIÓ · SITE : MÈXIC D.F. · MEXIQUE DF. ■** Projecte · Projet : 2003 ■ Execució · Livraison : 2003 ■ Superfície · Surface : 50 m² ■ Autor · Auteur : Josep Maria Martín ■ Productora i dinamitzadora · Productrice et animatrice : Vanessa Bohórquez ■ Arquitectes · Architectes : Jorge Vázquez, Sara Álvarez ■ Coreografia · Chorégraphie : Ylenia Escogido, Olinda Laralde (ajudant de coreografia · assistant chorégraphie), Marichuy Torres (coordinació projecte · coordination du projet), Manolo Arreola (video · vidéo), Wilson Osorio (conte), Cuca Valero (ludoterapeuta), Miguel Legaria (suport conceptual · support conceptuel), Olinda Ortiz (subdirectora de *Niñez en riesgo* · sous-directrice de *Niñez en riesgo*), Martha Patricia Ortiz (directora de l'Albergue de niños trabajadores · directrice de l'auberge), Silvia Gruner, Magdalena Carranza, Juan G. Sarur (Fotografies · Photographies) ■ Ballarins · Danseurs : Juan Carlos Reyes, Tirzo Madariaga, Marcos Martínez, Eleazar Miranda, Francisco Javier Miranda, Marco Antonio Miranda, Antonio Merino, Jorge García, Alejandro Andrade, Humberto Macedo, Avelino Hernández, Guadalupe Martínez, Héctor Torres, Adrián Lima, Cristóbal Morales, Agustín Hernández, Carlos Flores, Federico San Agustín, Pedro Martínez, Pablo Esperón, Miguel Hernández, Cesahi Baldomero, Jaime García, Yonari Aguilar, Alonso Victoria ■ «Stand by. Listo para actuar», comisariada per · commissaire de l'exposition : Martí Perán per a · pour le Laboratorio de Arte Alameda.