



# PROYECTO COCHES

**¿Alguna vez has sufrido un atasco? ¿Es tu actitud la misma cuando eres peatón o conductor? ¿Te has sorprendido a ti mismo manteniendo un pique incomprensible de vuelta a casa? ¿Crees que la educación vial debería ser parte fundamental del programa educativo desde la infancia? ¿Te has acostumbrado a tardar media hora en aparcar? ¿Piensas que aunque hayas bebido un poco aun controlas? ¿Crees que se puede vivir sin carné de conducir?...**

*Proyecto coches* (nombre por definir) es una propuesta interdisciplinar y multiplataforma que trata sobre la cada vez más compleja relación de sostenibilidad entre el coche y la ciudad. La contaminación y las soluciones alternativas, la educación vial, la proliferación de zonas peatonales, nuevos planes para la ciudad y el coche del futuro, la siniestralidad, relación peatón-conductor, aparcar en la ciudad, el transporte público, etc.

*Proyecto coches* aborda un tema siempre de actualidad y que de un modo u otro afecta a la mayoría de la ciudadanía, por lo que puede resultar muy rentable comunicativamente para todos los agentes participantes, ya que además, no aborda la cuestión de un modo censor o con pretensiones de aportar la solución definitiva, sino de abrir posibilidades, especular sobre el futuro, fomentar el debate y tratar de que cada uno sea un poco más consciente de que este "problema" es de todos y todos debemos poner de nuestra parte para solucionarlo.

El objetivo del proyecto es reflexionar sobre nuestra relación con el automóvil, a través de la creación o remarcación de situaciones singulares relacionadas con el uso del coche en la vida cotidiana.



## 1. ¿QUÉ HABRÁ EN *PROYECTO COCHES*?

*Proyecto coches* es una iniciativa producida por **AMASTÉ** en base a una propuesta de colaboración de la artista **Maidier López**. El proyecto surgió de lo que iba a ser una exposición en el **Museo ARTIUM** al que poco a poco y con la implicación de **ARTELEKU**, se han ido sumando otras acciones relacionadas con el tema: soportes documentales, equipo de investigación, convocatorias a la participación ciudadana, actividades didácticas, informes de investigación...

El proyecto tiene varias partes independientes, pero complementarias unas de otras. Las diferentes partes del proyecto sucederían en exposiciones, eventos, convocatorias, soportes editoriales e internet:

- Atasco en el monte.
- Exposición Artium.
- Actividades didácticas, ciclo cine, jornadas de debate.
- Número de la revista ESETÉ dedicado al tema coche-ciudad.
- Microsite *Proyecto coches*.
- Informe *webhunting* INFONAUTA sobre coche-ciudad.
- Plan de medios y *publicity*.



## 1.1. UN ATASCO EN EL MONTE

A diario nos encontramos inmersos en atascos que nos dificultan el ir de un lado a otro y nos generan tensión. Más coches que lugares donde meterlos y más coches que los necesarios. Cómo descongestionar las calles es uno de los problemas más graves a los que se enfrentan las ciudades modernas, al que hay que buscar soluciones en el presente y pensar alternativas de futuro.

La base de esta parte del proyecto es hacer una convocatoria pública de carácter festivo el **24 de julio**, para crear un atasco donde habitualmente no lo hay, en mitad del monte. Se trata de reunir un buen montón de coches en todas las direcciones (como las fotos de Spencer Tunick pero con coches en vez de con personas). Un atasco que si miras la colocación de los coches te das cuenta que es imposible que se haya creado naturalmente. Coches en todas las direcciones y posiciones, uno pegado al otro, cruzados... Una colocación imposible si no es un atasco controlado.

La localización buscada es un **valle de Navarra** en el que todo es verde menos una pequeña pista de dirección única que se bifurca en diferentes puntos para llegar a los diferentes caseríos. La idea es llenar esta pista de coches, como una excursión familiar en las que hay más coches que miembros de la familia. **Este atasco representado se fotografiará y formará una de las series expuestas en el Artium.**

En definitiva, un acto estúpido, una espera a Godot, que nos cuestiona sobre el uso desmesurado del coche, la ecología, lo urbano frente a lo rural etc.

## 1.2. EXPOSICIÓN ARTIUM

El proyecto de **Maidor López** para **Artium** tiene varias partes en las que los coches y la forma en que convivimos con ellos aparecen de distintas maneras. Es un proyecto donde **la fotografía es el soporte expositivo principal, pero donde las convocatorias a la participación ciudadana o la intervención en el espacio público de la ciudad son los verdaderos protagonistas.**

### A. MODIFICANDO UN PARKING

En muchos de sus proyectos, Maidor López se dedica a modificar los códigos con los que estamos acostumbrados a orientarnos en la ciudad o con los que definimos algunas normas de comportamiento. En varias de sus acciones más recientes ha modificado señales de tráfico o ha cambiado las líneas de campos de juego, creando así situaciones de extrañeza y mal entendidos, forzando al transeúnte o usuario de estos espacios a tomar sus propias decisiones o reinterpretar las normas.



En esta ocasión se plantea la intervención sobre un parking público de Vitoria- Gasteiz. Partiendo de los códigos habituales para la organización de un parking, Maider se plantea crear una nueva situación gráfica: líneas más gordas que los espacios resultantes, ordenaciones imposibles... Un pequeño juego de rediseño que pone en cuestión la racionalidad radical con la que habitamos nuestras ciudades.

## B. EXPOSICIÓN

La exposición de Maider López en ARTIUM sucede en una de las salas del museo y en ella se podrán encontrar varias propuestas.

Por un lado a modo de introducción habrá una intervención gráfica que aluda a los códigos de aparcamiento. A través de esto se conducirá al espectador a la parte principal de la sala en la que se expondrán dos series fotográficas. Una de estas series será el resultado de las fotos sacadas durante el atasco en el monte y la otra, una serie de fotos aéreas de parkings no reglados, en los que se producen curiosas situaciones espaciales-formales.

## C. CATÁLOGO ARTIUM

Habitualmente el Museo Artium edita un pequeño catálogo de sus exposiciones que en este caso incluiría parte de las imágenes fotográficas de Maider para las exposiciones del museo, así como un texto de Isabel Coixet.

## 1.3. ACTIVIDADES DIDÁCTICAS, CICLO DE CINE Y JORNADAS DE DEBATE

Teniendo en cuenta que los niños y jóvenes son los peatones, conductores y/o pasajeros del mañana, se realizarán una serie de actividades didácticas dirigidas a este sector de la población, utilizando para ello las experiencias que en este campo se desarrollan desde el programa didáctico de Artium. Además, Maider trabaja habitualmente dando clases a niños dentro del programa "Aprendiendo a través del arte" del museo Guggenheim, con lo que está muy acostumbrada a este tipo de actuaciones formativas a través de la creatividad.

También se realizará un pequeño ciclo de cine en el que se pasarán películas, documentales y cortos en los que el coche se trate de un modo singular: *Crash* de David Cronenberg, *Goierra Kompeti* de Asier Mendizábal e Iñaki Garmendia o *Cars* de John Lasseter.

Para completar las actividades complementarias a la exposición, se realizarán unas jornadas de debate sobre el tema coche-ciudad en las que participaran expertos de distinto tipo, tratando de ampliar las miradas y opiniones sobre el tema.





## 1.4. NÚMERO DE LA REVISTA ESETÉ DEDICADO AL TEMA COCHE-CIUDAD

Como uno de los elementos comunicativos principales del proyecto, realizaremos **un número de ESETÉ** que reúna parte del material surgido durante las distintas fases del proyecto, así como otros contenidos encargados para el mismo.

Este número de ESETÉ se configurará a través de un **grupo de trabajo on-line**, en el que se invitará a participar a profesionales de distintos ámbitos (artistas, diseñadores, urbanistas, sociólogos...), para reflexionar de un modo creativo, sobre el binomio coche-ciudad. El trabajo de este grupo tendrá una **vocación sobre todo prospectiva y especulativa**, más que dirigida a sacar conclusiones concretas.

Para entender mejor qué tipo de soporte es ESETÉ, incluimos una pequeña descripción:

ESETÉ ([www.esete.net](http://www.esete.net)) es **una revista semestral de cultura urbana y tendencias que para cada número trata un tema relacionado con la sociedad actual, desde un punto de vista cotidiano, irónico, crítico o simplemente curioso y un tanto iconoclasta.** Siempre se plantea como un proyecto independiente para el que se producen todos los contenidos de un modo específico, trabajando para ello con distintos colaboradores y con distintos modos de producción, como si se tratase de un laboratorio de I+D cultural.

En los últimos meses ESETÉ ha visto reconocido su trabajo con importantes premios como el **primer accesit en el I Concurso de la Asociación Española de Editores de Publicaciones Periódicas (AEEPP)** o dos nominaciones para los **Premios LAUS'05**, como mejor revista y como mejor portada de revista.

ESETÉ tiene una tirada de **15.000 ejemplares que se distribuyen en kioscos a nivel nacional** a través de Comercial Atheneum y en **eventos culturales** tipo ARCO, Sonar, CMYK, Barcelona Fashion Week, MEM, etc.

Hasta ahora, algunos de los temas que hemos tratado son: la basura, el metro, los hinchas deportivos, las bodas, viajes por autopista, la vida contemporánea de los animales, la ciudad de San Sebastián, las prohibiciones, México DF, los fans...

Quizá el ejemplo más ilustrativo pueda ser ESETÉ 04 *Todas direcciones*, Una *road-movie* por autopistas y áreas de servicio en el que trabajamos para Attitudes. **Adjuntamos este número junto a otros más actuales de la revista como ejemplo del tipo de publicación.**



## 1.5. MICROSITE *PROYECTO COCHES*

En muchos proyectos de AMASTÉ internet resulta una plataforma fundamental para la difusión y para ampliar contenidos. Habitualmente realizamos webs o microsites específicos en los que incluimos vídeos, juegos, pdfs, links, juegos, material extra o making-offs de los proyectos. En este proyecto realizaremos algo parecido. Algunos ejemplos pueden ser:

<http://www.emancipator.org>  
<http://www.esete.net/eca>  
<http://www.amaste.com/dog>  
<http://www.amaste.com/boda>

## 1.6. INFORME *WEBHUNTING SOBRE COCHE-CIUDAD*

Informe realizado a través de la búsqueda de información especializada en internet con la empresa de *webhunting* Infonauta ([www.infonauta.net](http://www.infonauta.net)). Un listado comentado que permite acceder on-line a una importante cantidad de contenidos específicos y novedosos relacionados con el tema, en esta ocasión coche-ciudad: agentes más activos en esta cuestión, creadores de opinión a favor y en contra, modelos de educación vial, movimientos de resistencia y picaresca urbana frente a las prohibiciones, tendencias de futuro...

El informe constará de un total de 20 URLs con una duración ilimitada y un acceso gratuito. Su apariencia del sería como se ve en el ejemplo: <http://infonauta.net/est10/index.html>. También puede verse un ejemplo (más antiguo en su formato) realizado en junio de 2002 para Attitudes en otro proyecto realizado por AMASTÉ relacionado con el automovil, <http://infonauta.net/conduccionagresiva>, que llegó a estar posicionado en primer lugar en el buscador Google durante varios meses al introducir las palabras *conduccion agresiva*.

## 1.7. PLAN DE MEDIOS Y *PUBLICITY*

Una parte importante de nuestros proyectos se basa en la repercusión en medios de comunicación (un claro ejemplo de esto es el proyecto Emancipator Bubble). De este modo aseguramos rentabilidad comunicacional a los promotores y participantes en los proyectos, a la vez que propiciamos nuevos canales de difusión, accedemos a nuevos públicos, ampliamos el debate alrededor del proyecto, etc.

Para ello realizamos pequeñas acciones en medios muy concretos y sobre todo realizamos un importante trabajo de RR.PP. y *publicity*, tanto de cara a medios especializados como generalistas. Habitualmente realizamos este trabajo cuando tocamos temas que tienen mucha capacidad mediática, como en este caso es el tema coche-ciudad y cuando sabemos que vamos a disponer de imágenes eficaces que puedan asegurarnos presencia sobre todo en televisión (en este caso el atasco en el monte).



## 2. PÚBLICO OBJETIVO

Esta propuesta aborda una cuestión de plena actualidad con gran repercusión a nivel social, por lo que de un modo u otro debe llegar a conectar fácilmente con muy **diversos tipos de públicos**. Así, hemos pensado en diferentes formatos y canales para llegar eficazmente a cada uno de ellos.

- **Público de toda España de entre 18 y 40 años, interesado por lo urbano y la innovación desde un punto de vista creativo (además de una importante comunidad en internet).**
- **Medios de comunicación que dedican habitualmente mucha atención a temas relacionados con el coche, la educación vial, la sostenibilidad coche-ciudad...**
- **Público de actividades culturales a nivel nacional.**
- **Profesionales y expertos del ámbito del automóvil y la educación vial.**
- **Jóvenes de Vitoria-Gasteiz.**
- **Público general-participativo para el atasco en el monte.**

### 3. PARTICIPANTES EN EL PROYECTO

En este apartado se incluyen las personas y entidades que actualmente ya tienen una participación y un compromiso activo en la realización del proyecto. En este apartado habrá que incluir a otras entidades que de un modo u otro vayan sumándose a la iniciativa en diferentes fases.



#### 3.1. MAIDER LÓPEZ

**Maider López (Donosita - San Sebastián, 1975)** es una de las jóvenes promesas consolidadas del panorama artístico español. Para reafirmar este dato, solo decir que es la artista más joven en la **Bienal de Venecia** de este año.

Para resumir su trayectoria hasta el momento, podemos decir que se licenció en Bellas Artes por la UPV, luego hizo un Master en el Chelsea College of Art and Design de Londres y después comenzó el Doctorado en Arquitectura. A la vez ha desarrollado su trabajo creativo en Arteleku, ha realizado numerosas exposiciones individuales y colectivas (Casa Encendida, Bienal de Pontevedra, Madrid Abierto, ARCO, Galería DV, Galería D4, Galería Max Estrella, Canal Isabel II, Muestra de Arte Joven...) y ha disfrutado de numerosas becas (Generación 2002, Beca Injuve en el ISCP de Nueva York o la Beca de Artes Plásticas de la Fundación Botín).

El trabajo de Maider siempre ha estado ligado a la **intervención en el espacio**, al principio desde un punto de vista meramente plástico y cada vez más con connotaciones a las normas de uso, señalética, costumbres, etc del espacio social y arquitectónico **(adjuntamos el catálogo recién publicado de su trabajo)**.

Sus proyectos siempre plantean pequeños "juegos" y situaciones al espectador, poniéndole en la tesitura de diferenciar entre lo que es y lo que parece. Utilizando como línea que une la gran mayoría de sus trabajos el recurso plástico del color, Maider comenzó pintando puertas, luego construyó falsas paredes, ha hecho mesas, sillas y lámparas de metacrilato, toldos para ventanas, jugó con las señales de tráfico de Madrid, ha replanteado las líneas de varias canchas deportivas, reparó el techo del portal de una de las galerías donde exponía, ha creado escenarios, ha tomado las medidas a varios edificios, ha entarimado suelos...

En este proyecto, por primera vez en su trabajo, el espectador no va a incorporarse al "juego" al final, ya en la exposición, sino que consciente o inconscientemente va a ser un elemento activo fundamental durante todo el proceso, ya sea acudiendo a la convocatoria del atasco o aparcando en la plaza del Artium. Él y su coche serán los protagonistas y de los que dependa en gran medida el éxito del proyecto. Así, Maider se desmarca de la posición convencional del artista que trabaja hacia dentro y se involucra en procesos más relacionales e interactivos que aporten nuevos significados a su trabajo.





### 3.2. AMASTÉ

**AMASTÉ** ([www.amaste.com](http://www.amaste.com)) es una agencia de comunicación creativa, que se dedica a la producción y difusión de proyectos relacionados con la sociedad actual, el arte y la cultura contemporánea, investigando con nuevos lenguajes y formatos. Trabajamos transversalmente entre el diseño, el arte, la publicidad, la moda, los *mass-media*, etc.

Hemos realizado proyectos como: *Linea denim para pollos desnudos* para LOIS; *EMANCIPATOR BUBBLE* ([www.emancipator.org](http://www.emancipator.org)), un proyecto sobre el grave problema de los jóvenes y la vivienda; la guía de Donosti *ESETÉ13 Easotarra* para Manifesta 5 o *Nos casamos*, un ciclo de vídeo y cine sobre bodas (en el **Dossier AMASTÉ** adjuntamos más información). Estamos presentes en eventos culturales y proyectos interdisciplinarios como: *ARCO*, *CMYK*, *SONAR*, *Curating Degree Zero Archive*, *MAD'03*, *Observatori*, *Modorra*, etc. En cuatro años de existencia hemos recibido importantes premios, sobre todo en varias convocatorias de los **Premios LAUS**.



### 3.3. ARTIUM

**Artium** ([www.artium.org](http://www.artium.org)), Centro-Museo Vasco de Arte Contemporáneo inaugurado en el 2002, es una institución dinámica, abierta y con una honda vocación educativa. Además de una importante colección de arte internacional, tiene una amplia programación de exposiciones temporales de producción propia relacionadas con temas actuales o la difusión de artistas internacionales.

Además el museo tiene un importante departamento de actividades educativas y de acción cultural, con el que consiguen acercar al público del entorno, al arte, ideas y actitudes relativas a la creación contemporánea.



### 3.4. ARTELEKU

**Arteleku** ([www.arteleku.net](http://www.arteleku.net)) es un Centro de Arte y Cultura Contemporánea dependiente de la Diputación foral de Gipuzkoa, dedicado a la producción, formación y difusión de proyectos artísticos y culturales y que funciona como un laboratorio experimental. Arteleku es un **punto de encuentro de referencia internacional** para personas, asociaciones, empresas y otros colectivos relacionados con la cultura y la creación actual.

Actualmente Arteleku trabaja principalmente en torno a las siguientes cuestiones: la transformación de los entornos urbanos; la identidad, la diversidad y las relaciones entre culturas; las políticas de género, los procesos y efectos de las nuevas tecnologías...

January 2005	February 2005	March 2005	April 2005
S M T W T F S	S M T W T F S	S M T W T F S	S M T W T F S
1	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2
2 3 4 5 6 7 8	6 7 8 9 10 11 12	6 7 8 9 10 11 12	3 4 5 6 7 8 9
9 10 11 12 13 14 15	13 14 15 16 17 18 19	13 14 15 16 17 18 19	10 11 12 13 14 15 16
16 17 18 19 20 21 22	20 21 22 23 24 25 26	20 21 22 23 24 25 26	17 18 19 20 21 22 23
23 24 25 26 27 28 29	27 28	27 28 29 30 31	24 25 26 27 28 29 30
30 31			
May 2005	June 2005	July 2005	August 2005
S M T W T F S	S M T W T F S	S M T W T F S	S M T W T F S
1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4	1 2	1 2 3 4 5 6
8 9 10 11 12 13 14	5 6 7 8 9 10 11	3 4 5 6 7 8 9	7 8 9 10 11 12 13
15 16 17 18 19 20 21	12 13 14 15 16 17 18	10 11 12 13 14 15 16	14 15 16 17 18 19 20
22 23 24 25 26 27 28	19 20 21 22 23 24 25	17 18 19 20 21 22 23	21 22 23 24 25 26 27
29 30 31	26 27 28 29 30	24 25 26 27 28 29 30	28 29 30 31
		31	
September 2005	October 2005	November 2005	December 2005
S M T W T F S	S M T W T F S	S M T W T F S	S M T W T F S
1 2 3	1	1 2 3 4 5	1 2 3
4 5 6 7 8 9 10	2 3 4 5 6 7 8	6 7 8 9 10 11 12	4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17	9 10 11 12 13 14 15	13 14 15 16 17 18 19	11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24	16 17 18 19 20 21 22	20 21 22 23 24 25 26	18 19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30	23 24 25 26 27 28 29	27 28 29 30	25 26 27 28 29 30 31
	30 31		

## 4. CALENDARIO

Aunque el calendario del proyecto no está cerrado, teniendo en cuenta algunas oportunidades y limitaciones para la realización del proyecto en sus distintas fases, sería el siguiente:

### JUNIO-JULIO

Puesta en marcha y desarrollo de las primeras fases del proyecto:

- Convocatoria atasco en el monte (Primer acto público del proyecto).
- Producción del material para la exposición.
- Puesta en marcha del grupo de trabajo.
- Comienzo del trabajo editorial para ESETÉ.

### AGOSTO-SETIEMBRE

Continuación de la producción de todos los materiales y contenidos del proyecto

### OCTUBRE-DICIEMBRE

Inicio de las actividades y de la visibilidad pública del proyecto.

- Inauguración de las exposiciones en Artium a partir del día 19 de octubre.
- Apertura del parking en la plaza del Artium.
- Desarrollo de las actividades formativas para niños y jóvenes.
- Publicación de la revista ESETÉ (ediciones impresa y digital).
- Publicación informe INFONAUTA.
- Finalización y presentación de conclusiones.



## 5. CONTACTO

### **AMASTÉ Comunicación S.L.**

Ricardo Antón Troyas  
e-mail: [ricardo@amaste.com](mailto:ricardo@amaste.com)  
movil (+34) 659 964 873

Aretxaga, 10  
48003 Bilbao - ESPAÑA  
e-mail: [info@amaste.com](mailto:info@amaste.com)  
tel (+34) 944 158 661