

¡ PARABLA !

RE III



RURAL
EXPERIMENTA
III

LABORATORIO RURAL
DE EXPERIMENTACIÓN
E INNOVACIÓN
CIUDADANA

21 - 25 / 06
2021

Vilafranca (Castellón)
+
L'Espluga de Francolí
(Tarragona)

REIII
¡PARABLA!

PARTICIPANTES

NEUS LOZANO-SANFÈLIX

Artista e investigadora. [Promotora]

MARCO RANIERI

Artivista. [Promotor]

FÁTIMA GUTIÉRREZ PÉREZ

Gestora cultural

JAVIER SOLIGÓ GIL

Artista

BELEN DÍEZ

Agente de Patrimonio, investigadora y profesora.

SILVIA ARIÑO

Artista, investigadora y gestora cultural.

ELVIRA SAFONT PITARCH

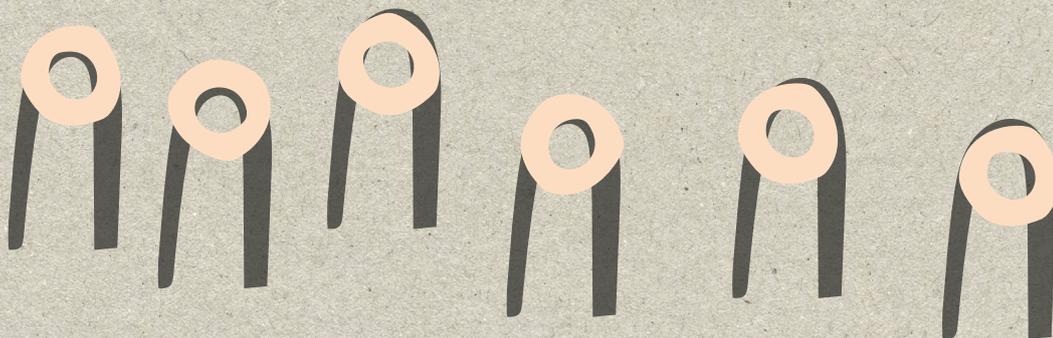
Historiadora

Contacto:

t. 628 096 912 / m. hola@parabla.org / parabla.org / crater-lab.com

IDEA INICIAL / MOTIVACIÓN

Wittgenstein decía que en los límites de nuestro lenguaje se encuentran los límites del mundo. El proyecto ¡Parabla!, nace como un ejercicio de imaginación que pretende repensar y construir, en común, un nuevo imaginario en torno a lo rural y lo no-rural. Un dispositivo performativo para la construcción de parabras, de significados y significantes, que nos permitan atender, tanto las necesidades como los deseos de esos territorios tan difíciles de definir que hoy en día se encuentran más que nunca en un constante proceso de transformación. El objetivo del proyecto será la reflexión sobre esta realidad y la construcción de un primer prototipo de glosario de posibles palabras-conceptos en torno a lo rural y lo no-rural. Este nos permitirá construir-despertar-formalizar diferentes dispositivos que orbiten en torno a esta herramienta para que estos 'nuevos' términos puedan ser difundidos y reapropiados por los habitantes. Y articular, de esta manera, otras realidades y otros modos de pensar, hacer y vivir.



REIII ¡PARABLA!

ACCIONES REALIZADAS DURANTE EL TALLER

FASE 0

Acciones en centros educativos previas al taller. Toma de contacto con los centros educativos de Vilafranca y Espluga de Francolí. El CEIP Don Blasco de Alagón se interesa por la propuesta, no obstante por las dificultades que entraña la ejecución del ejercicio al coincidir las fechas con el cierre del curso, aplazamos esta acción para el inicio de curso 2021-2022.

DÍA 1

Presentación del proyecto. Análisis de la propuesta, su adecuación a la realidad y detección de necesidades. Reunión inicial, lluvia de ideas, dinámica presentación, ruta de interpretación, primeros conceptos.

DÍA 2

Contexto local: VILAFRANCA. Visita por los parajes, zona lavadero y huertas acompañados por Ignacio Llopis. 1a Fase: Recopilación de palabras y refranes autóctonos derivados de la visita paisajística. 2a Fase: Elaboración de una propuesta de juego grupal y colaborativo a partir de palabras y refranes.

DÍA 3

Borrador y testeo juego: PARABLA. 2a Fase: creación del juego Parabla como metodología para la creación de palabras y conceptos. 3a Fase: puesta en común y testeo con los compañeros y las compañeras participantes de Rural Experimenta III del primer borrador del juego y las categorías que lo articulan.

DÍA 4

Marco teórico del proyecto, dispositivos y estrategias para su prototipado. 4a Fase: Definición de las diferentes acciones-dispositivos para la consecución del proyecto: 1) Acciones mediadas. Conjunto de talleres performativos en diferentes contextos para situar el marco teórico del proyecto, articular discursos y generar palabras-conceptos. 2) Acciones autónomas: diseño, construcción y difusión de un prototipo de juego replicable (DIY+DIWO) como metodología y estrategia para crear parabras en diferentes contextos y situaciones de manera autónoma al proyecto. 3) Acciones situadas: grupo motor de reflexión en torno al proyecto, su desarrollo y conclusiones: desarrollo de los talleres, recopilación del material, organización de ideas, colaboraciones y documentación de los procesos para la construcción de un dispositivo-herramienta: publicación-glosario de palabras. 4) Acciones sostenidas en el tiempo: diseño y construcción de una plataforma virtual en la que poder consultar y sumar palabras: archivo-glosario colaborativo *online*.

DÍA 5

Acción performativa. A partir de las parabras recopiladas, creación y organización de un texto que resuma el proyecto de manera metafórica. 5a Fase: recital-presentación.



REIII
¡PARABLA!

TRANSFORMACIONES DEL PROYECTO

En su fase embrionaria ¡Parabla!, se detiene a observar y recuperar palabras en uso y desuso como punto de partida y reflexión.

A partir de estas primeras ideas, el grupo de trabajo se dispone a crear estrategias que entretujan palabras como lugar de encuentro y desencuentro entre el mundo rural y el mundo no-rural para repensar y articular un nuevo imaginario común. Los territorios detectados son categorizados con cuestiones relacionadas con conceptos como: emergencia climática, afectos y desafectos, arquitectura y naturaleza, actividad y productividad, hogar y ecosistema.

Si bien el proyecto plantea como conclusión la elaboración de una publicación-glosario, se han detectado una serie de necesidades que nos han permitido implementar y articular el proyecto con una nueva estructura. Esta está compuesta por diferentes dispositivos-acciones que abrazan y amplían de manera más compleja los elementos discursivos de la idea inicial.

MATERIALES Y DOCUMENTACIÓN GENERADOS

Se ha compilado un pequeño archivo documental en el que se han incluido todos los materiales recopilados y generados [parabla.org]. La idea es que esta documentación forme parte de la publicación y las acciones de dinamización y difusión de los tres dispositivos que, a día de hoy, conforman el proyecto.



REIII
¡PARABLA!

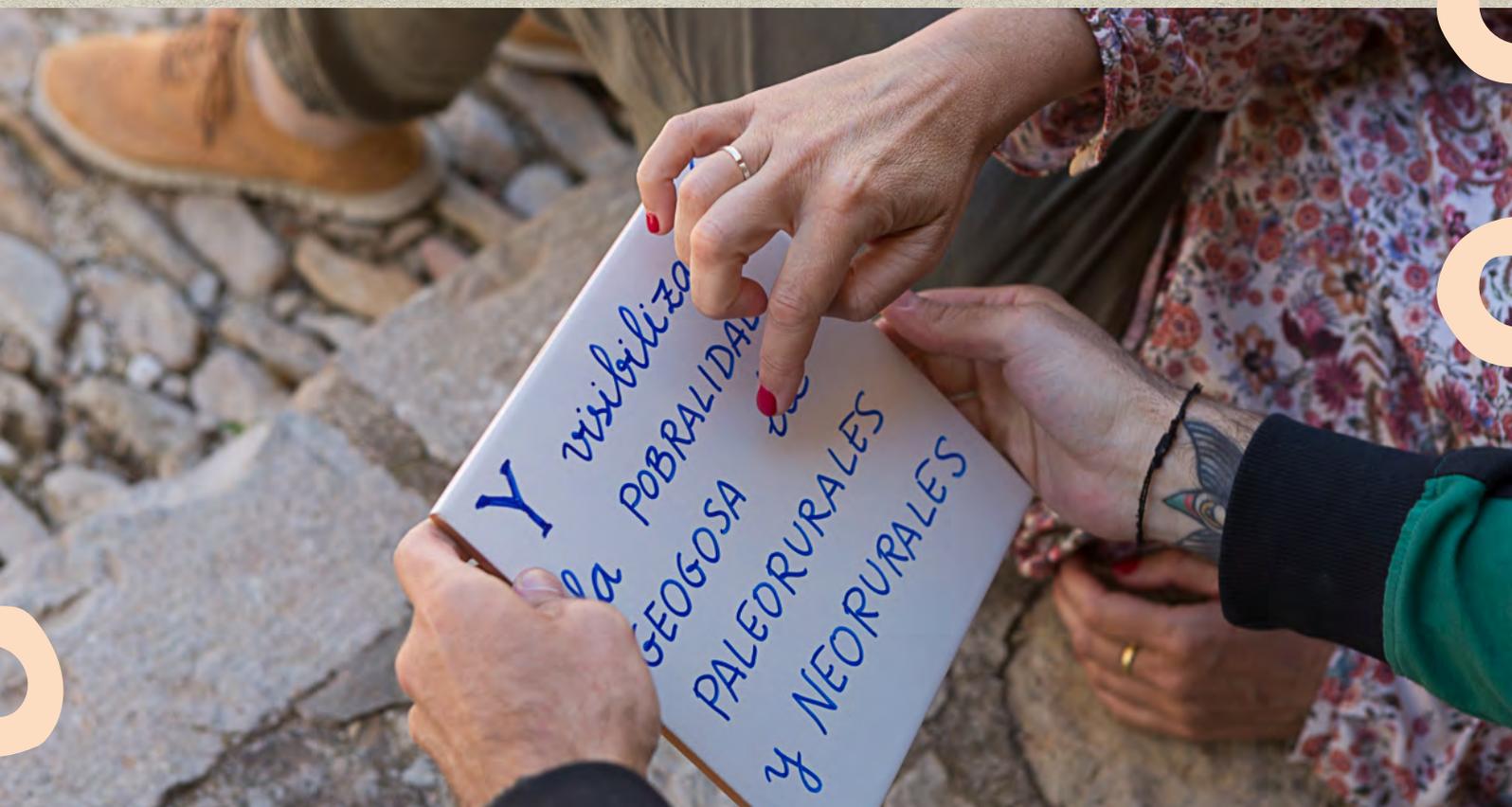
REPLICABILIDAD DEL PROYECTO

La propia concepción y mecánica del proyecto ya integra la replicabilidad como uno de los elementos imprescindibles para su consecución.

Como ya hemos comentado, los dispositivos se diseñan para que puedan fabricarse de manera autónoma, con materiales fáciles de conseguir y con las estructuras necesarias para que se puedan compartir. Los procesos que se generan estarán abiertos a la participación: juego, publicación y cartografía-bases de datos en línea.

RESULTADO/S ALCANZADO/S

En primer lugar, el taller presencial nos ha permitido conocernos, poner en valor nuestros conocimientos e intereses y conformar y consolidar el grupo de trabajo que desarrollará la propuesta. Esta ha sido revisada y ampliada conjuntamente por el grupo motor y se concreta en las siguientes acciones-dispositivos: 1) Acciones mediadas: conjunto de talleres performativos en diferentes contextos para situar el marco teórico del proyecto, articular discursos y generar palabras-conceptos. 2) Acciones autónomas: diseño, construcción y difusión de un prototipo de juego replicable (DIY+DIWO) como metodología y estrategia para crear parabras en diferentes contextos y situaciones de manera autónoma al proyecto. 3) Acciones situadas: grupo motor de reflexión en torno al proyecto, su desarrollo y conclusiones: desarrollo de los talleres, recopilación del material, organización de ideas, colaboraciones y documentación de los procesos para la construcción de un dispositivo-herramienta: publicación-glosario de palabras. 4) Acciones sostenidas en el tiempo: diseño y construcción de una plataforma virtual en la que poder consultar y sumar palabras: archivo-glosario colaborativo online.



REIII
¡PARABLA!

CONTINUIDAD DEL PROYECTO

Uno de nuestros objetivos clave es lograr una amplia participación involucrando a un amplio abanico de instituciones, territorios y contextos. Contáctanos.

ORGANIZA



CO-ORGANIZA

