Gaspar Maza Gutiérrez

EL DEPORTE COMO UN ARTEFACTO "HIBRIDO". BRICOLAJES PARA LA INTERVENCIÓN SOCIAL, CULTURAL Y CREATIVA EN EL ESPACIO PÚBLICO

1- Introducción

> El objeto es en muchos casos la prueba mejor de un hecho social….
>
> Todo objeto debe de ser estudiado: primero en sí mismo; segundo en relación con los individuos que lo utilizan, y, tercero, en relación a la totalidad del sistema observado.[1]

Entre los años 2010 y 2011 el Consejo Superior de Deportes (CSD) en colaboración con la Asociación de Arte Contemporáneo Idensitat[2] convocó dos concursos abiertos para la producción de proyectos híbridos de deporte, creatividad e inclusión social, con la intención de poner en marcha actividades deportivas comprometidas con objetivos sociales [Fig. 0].

[1] **Mauss, M**. (1995). *Introducción a la etnografía*. Madrid: Istmo, p 51.

[2] Idensitat: asociación de arte contemporáneo que trabaja en proyectos habitualmente interdisciplinares, (artistas, arquitectos, diseñadores, educadores, antropólogos…) donde lo importante son los procesos y el contexto social.

http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/es/

Fig. 0

El proyecto que tomo por nombre "ID SPORT", recibió en esos dos años más de 300 propuestas de índole muy diferente[3]. En este artículo vamos a comentar algunos de los proyectos más interesantes que fueron seleccionados por un jurado especializado y producidos posteriormente. Con los resultados que se obtuvieron de estos proyectos queremos

[3] Consultar:
http://idensitat.net/index.php?option=com_content&view=category&layout=blog&id=112&Itemid=190
http://www.planamasd.com/programas/intervencion-urbana/medidas/convocatoria-de-proyectos-de-deporte-creatividad-e-inclusion-s

reflexionar sobre los que nos ofrece la hibridación del arte, el deporte o el urbanismo, cuando se mezclan con proyectos e ideas de promoción social.

Para empezar el tema, he tomado el concepto de "hibridación" como punto de partida y más en concreto el sentido que le dio al mismo el antropólogo Néstor García Canclini, es decir,

> Entiendo por hibridación procesos socioculturales en los que las estructuras o prácticas discretas, que existían en forma separada, se combinan para generar nuevas estructuras, objetos y prácticas. A su vez cabe aclarar que las estructuras llamadas discretas, que existían en forma separada, se combinan para generar nuevas estructuras, objetos y prácticas.[4]

Así la idea de mezclar cosas que antes han podido darse por separado se convirtió en el primer estímulo para convocar un concurso de proyectos con estos ingredientes a la vez que se convirtió en la idea motor para las prácticas posteriores.

El primer apartado del artículo se inicia con la presentación de tres experiencias de construcción de instalaciones lúdico-deportivas, a través de la colaboración y participación ciudadana de por medio, las cuales además de mostrarnos nuevos caminos creativos nos ilustran sobre interesantes oportunidades para una práctica deportiva que se inició en el ámbito del urbanismo participativo.

En el segundo apartado veremos otros tres proyectos en los que se pueden ver ejemplos de cómo el deporte se combina con las prácticas artísticas pero en estos casos, para dar apoyo y continuidad a procesos sociales de otra índole como, la lucha contra la desaparición de un barrio popular, la

[4] **García Canclini, N.** (1989) *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Ciudad de México: Grijalbo, p 14.

construcción simbólica del nombre y camiseta de un equipo de jóvenes que practican rugby o evidenciar las desigualdades de género que se estaban produciendo en una práctica deportivas en un espacio público concreto.

Finalmente en el tercer apartado, veremos otros tipos de proyectos deportivos híbridos con un carácter más tecnológico. Estos parten de la conexión entre el uso de las (TIC) con el deporte y las prácticas artísticas y creativas. Estos tres proyectos se llevaron a cabo a lo largo del año 2011 en las ciudades de Tarragona, Barcelona y Getxo[5].

En todos estos proyectos tuve la suerte de poder participar en diferentes fases y formas. Como antropólogo y desde el colectivo de arte contemporáneo Idensitat, ayudando por ejemplo a poner criterios y bases para establecer la convocatoria; otras veces participe investigando los contextos sociales en los que vecinos/as, artistas arquitectos y diseñadores desarrollaron posteriormente sus intervenciones. También tuve la suerte de participar en el propio proceso de construcción de algunas de estas instalaciones que se generaron y finalmente también pude tomar parte en la producción de diferentes videos[6] y artículos[7] que ayudaron a documentar todo el proceso.

[5]Ver Idensitat (website): http://idensitat.net/index.php?option=com_content&view=category&layout=blog&id=112&Itemid=229

[6]Consultar: http://idensitat.net/index.php?option=com_content&view=category&layout=blog&id=112&Itemid=190

[7] **Maza G.** (2013): IDENSITAT: A Hybrid Anthropology of Identity, Creativity, and Intervention in Public Spaces. *American Anthropologist.* Vol 115, pp. 313 - 316. Quiero aprovechar este artículo para dar las gracias en especial a algunas de las personas que estuvieron más directamente implicadas en diferentes momentos y maneras como Marta Carranza desde el CSD, Ramón Parramón desde Idensitat, Gary Mcdonog en sus vacaciones. También agradezco el apoyo de personas que con sus comentarios me ayudaron a dar forma a todas estas ideas como Xavi Camino (Escola Eliava), Francesc Magrinya (UPC) o Xisto Abadia (URL).

Este trabajo en general consistió así en buscar, favorecer, alentar, lo que podríamos denominar como bricolaje cultural entre deporte, creatividad y procesos sociales; algo que acabó convirtiéndose en una etnografía activa, donde no solo se trabajó en la investigación de las acciones, sino que también se abordó la producción de nuevos objetos y sus sentidos mas allá de su valor de uso. En definitiva, la construcción de relaciones sociales a partir de los mismos, al modo del "*bricoleur*" de Claude Levi Strauss, es decir,

> El bricoleur es el que obra sin plan previo y con medios y procedimientos apartados de los usos tecnológicos normales. No opera con materias primas sino ya elaboradas, con fragmentos de obras, con sobras y trozos.[8]

2. Experiencias de construcción de instalaciones deportivas y artefactos en tiempos de crisis.

> *Artefacto*: conjunto de piezas que no constituye una máquina definida, sino que se hace adaptándolo a un fin determinado; más bien grande y a veces tosco[9].

"El barrio es nuestro" fue uno de los slogans más populares y significativos de las luchas vecinales de los movimientos sociales de los años 70-80. Las conquistas vecinales, asociadas al desarrollo del estado de bienestar, se centraron en dotaciones de instalaciones básicas (agua, luz, aceras, iluminación) a las que posteriormente se añadieron centros cívicos, bibliotecas, polideportivos, etc. A la vez que se consiguieron recursos también se fue organizando su gestión a través de empresas especializadas (concesionarias, gestores, etc.). Este tipo de contexto acabó generando una

[8] **Levi- Strauss, C**. (1982) *El pensamiento salvaje.* Ciudad de México: FCE, p. 35.
[9] **Moliner, M**. (1999) *Diccionario de usos del español*. Madrid: Gredos.

zonificación deportiva, de tal manera que la práctica deportiva se concentró en torno a zonas urbanas deportivas separadas del resto de la comunidad, de la misma forma que las industrias se concentraron en polígonos industriales.

A nivel simbólico, el deporte, representado por los clubs más exitosos, acaparó toda la atención y los sentimientos de los seguidores de ciudades como Madrid, Barcelona, Bilbao… Los grandes clubs de fútbol monopolizaron los sentimientos y fidelidades de los vecinos/as, antes radicadas en sus clubs de barrio y en sus ídolos locales. La TV y la radio, por su parte se encargaron de ofrecernos un consumo deportivo más variado y mejor servido.

Entrados ya en el siglo XXI se empieza a comprobar, a través de estudios y encuestas como la de los hábitos deportivos del año 2010[10], la aparición de cambios significativos en las actitudes, que nos indican el desarrollo de un tipo de deporte más participativo más lúdico y también más integral. Señales de ello son por ejemplo el éxito de las carreras populares, las campañas de deporte para todos, el incremento de personas haciendo deporte fuera de las instalaciones regladas, el aumento de personas que practican un deporte por distracción o para hacer amistades, o simplemente, para estar en forma. Finalmente la crisis económica empieza a hacer notar sus consecuencias más evidentes a partir del año 2010-2011, que deja en suspenso, el desarrollo de muchas de nuestras mejores conquistas sociales y entre ellas también las deportivas.

[10] **Garcia Ferrando, M y Llopis, R.** (2011) *Ideal democrático y bienestar personal. Encuesta sobre los hábitos deportivos en España 2010*. Madrid: Consejo Superior de Deportes.
Disponible en: <http://www.csd.gob.es/csd/estaticos/dep-soc/encuesta-habitos-deportivos2010.pdf>

Una respuesta a este cambio de situación la pudimos ver en la acción que se llevo a cabo en la Plaza de la Cebada (Madrid 2011). En un solar en desuso, unos vecinos y unas asociaciones inquietas, encabezadas por el colectivo "Todo por la praxis", consiguieron la recuperación de un espacio para el deporte, al que posteriormente dotaron de mas instalaciones como vestuario, gradas y porterías [Fig. 1]. Todos estos "artefactos" fueron autoconstruidos a través de diferentes talleres participativos organizados en diferentes fines de semana.

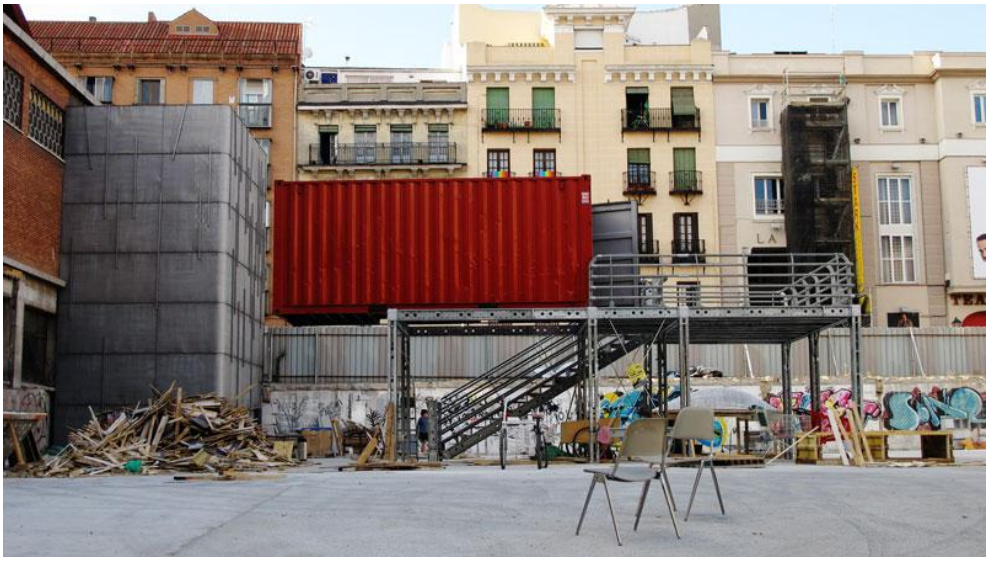

Fig. 1

Una segunda iniciativa de este tipo se produjo en el pueblo de Arbúcies (Girona 2012) donde se construyó un *skatepark* a iniciativa de los jóvenes del pueblo, ayudados por una asociación de *skaters* y el grupo de arquitectos Straddle3 [Fig.2]. Las novedades en la construcción de este "artefacto" fueron el uso de materiales reciclados, obtenidos de la construcción de una línea de metro y de una obra de infraestructura cerca del municipio. La experiencia de trabajo conjunto (jóvenes, *skaters*, arquitectos, técnicos municipales, diseñadores, antropólogos) resultó ser un verdadero ejemplo de

urbanismo emergente, donde la ciudadanía pudo ejercer la planificación, ejecución y construcción de sus propias instalaciones deportivas.

Fig. 2

La tercera iniciativa tuvo lugar en Rentería (Guipúzcoa 2012), donde el colectivo de arquitectos M-Txea[11], crearon un "artefacto" en forma de gusano a medio camino entre el mobiliario urbano tipo carpa y un equipamiento deportivo [Fig. 3]. Una estructura ligera que acabo usándose para las prácticas deportivas, culturales, sociales, así como para la recuperación de un solar, hasta ese momento contaminado por residuos industriales.

[11] Este proyecto se produjo en colaboración con otros dos colectivos de arquitectos: TPX y Straddle 3.

Fig. 3

Estos tres proyectos fueron una muestra de cómo el deporte integrado en el urbanismo se convirtió en una potente herramienta de intervención urbana en forma de acupuntura, que aunque humilde en sus pretensiones, ayudó a mejorar la ciudad y las relaciones sociales entre los participantes sin la necesidad de grandes inversiones, o de organizar eventos especiales. El deporte en este tipo de mezclas se convirtió también en una reivindicación del derecho a la ciudad y a unos espacios lúdicos y deportivos construidos por y a medida de los propios usuarios, frente a unos espacios públicos y deportivos, cada vez más diseñados y más predeterminados y rígidos en todas sus funciones.

3- Experiencias híbridas de deporte, inclusión social y creatividad.

El escritor Julio Cortázar en uno de sus cuentos nos relataba el absurdo de celebrar cada año unos campeonatos mundiales de natación en los que el objetivo siempre era conseguir bajar unas milésimas de segundo el anterior

record mundial. Su propuesta alternativa era la celebración de unos campeonatos del mundo de natación en gofio (polvo de garbanzo) en lugar de agua, con los que se introducirían nuevas emociones como consecuencia de los cambios en las condiciones de la natación.

Todos los campos en su afán por querer sacar el máximo rendimiento y sentirse más seguros tienden a encerrase dentro de sus límites y a especializarse como consecuencia. El deporte, el arte, el diseño, la arquitectura, la antropología….todos sin excepción. Así nos preguntamos: ¿Cómo podemos desmontar estos límites de las disciplinas encerradas en sí mismas? ¿Cómo podemos buscar su hibridación? ¿Cómo romper este círculo? ¿Cómo ir más allá de los paradigmas ya establecidos? ¿Cómo cruzar y trabajar en diferentes orillas y fronteras?

Un primer ejemplo en respuesta a estas preguntas fue el proyecto "Comandos deportivos de acción social CDAS" del artista Iñaki Larrimbe que consistió en una acción deportiva, pero también social, cultural y reivindicativa a la vez. Así el 2 de Octubre del 2011 se realizó una carrera popular en Vitoria y la meta estuvo localizada en el barrio de Errekaleor, un viejo barrio en proceso de desaparición. Con la carrera se sacaron a la palestra del debate público una problemática actual relacionada con los procesos de reurbanización de algunas ciudades que acaban habitualmente con el derribo de los barrios más humildes y envejecidos. La finalidad última de la carrera no fue únicamente deportivo sino el generar una reflexión pública sobre este fenómeno que estaba afectando a este barrio y por extensión a muchos otros de similares características. Como complemento a la carrera popular se invitó a los participantes a trabajar en la creación de sus propios trofeos y dorsales dentro del espacio del museo de arte contemporáneo de Vitoria. También entre todos se dibujó un trofeo

que se entregó al barrio en forma de homenaje a los servicios prestados por el mismo antes de su desaparición definitiva.

Finalmente otra acción aún mas hibrida entre arte y deporte de los "CDAS" consistió en una visita guiada y deportiva al museo Artium-Vitoria [Fig.4]. Con tal fin, se realizó una sesión de *footing* matinal dentro del ámbito del museo, cuestionando con ello las funciones tradicionales del museo, del papel del espectador, como del deporte en general. El éxito de participación en esta carrera tan peculiar fue también un guiño a la recuperación de la deteriorada relación entre la cultura y el deporte.

Fig. 4

Un segundo proyecto con unas particulares características híbridas entre la creatividad, el deporte y la promoción social se realizó en diferentes localidades de la comarca de Osona que culminó en el campo municipal de deportes de Balenya. En proyecto consistió básicamente en una mezcla de deporte y creatividad en torno al rugby. El proyecto se llamó *Capsulas de Rugby: una oportunidad para la integración, cooperación y trabajo en*

equipo y fue realizado por un equipo formado la Asociación de Rugby "La Melé" Osonenca, la Mancomunidad la Plana y las creadoras Paula Pladevall i Bet Puigbò.

La propuesta en la que participaron una quincena de chicos y chicas de municipios del sur de la comarca, consistió, en diferentes acciones combinadas de deporte y arte en el mismo espacio y tiempo [Fig. 5]. Los jugadores de rugby mientras entrenaban también participaron en un trabajo artístico colectivo, en el que diseñaron la identidad del equipo, buscaron la tipografía que podía representarlos mejor e hicieron una gran mascota con cartón y pelotas de rugbi con material reciclado… en definitiva un trabajo creativo en el que se consiguieron mezclar la iniciación al rugby con los talleres de creación artística.

Fig. 5

Un tercer ejemplo de superación de limites e hibridación entre los campos del deporte, la creatividad y el tema de las desigualdades de género de por medio, nos lo proporcionó el proyecto "Nudo de la Trinidad" del colectivo "Conectats" en Barcelona. Fue este un proyecto de reflexión y acción en torno a las actividades deportivas y los usos del espacio público en el Parc de la Trinitat [Fig. 6].

Fig. 6

El proyecto vinculó actividades físicas y deportivas en el parque, con prácticas creativas como la fotografía y el audiovisual, a través de talleres abiertos de creación, crítica de la imagen y mediatización de eventos deportivos informales. En otra de sus fases, este proyecto centro su énfasis en las relaciones de género y la diversidad cultural presente en este espacio. Una de las acciones más interesantes se produjo con la incorporación de un marcador al espacio público, en que en lugar de visualizar los tradicionales resultados deportivos, se ofrecía información sobre el número de mujeres y

hombres presentes en el parque señalando así las desiguales relaciones entre espacio y género.

En la hibridación de ideas y proyectos presentados en estos tres ejemplos pudimos ver así una nueva serie de acciones que pusieron en evidencia las múltiples posibilidades de superan las barreras entre disciplinas y la hibridación entre campos bien distintos y singulares a la vez.

4- Dispositivos deportivos. El deporte popular y las nuevas tecnologías de información y comunicación (TIC)

> Pero ¿qué es un dispositivo? En primer lugar es una especie de ovillo o madeja, un conjunto multilineal. Está compuesto de líneas de diferente naturaleza y esas líneas del dispositivo no abarcan ni rodean sistemas, cada uno de los cuales sería homogéneo por su cuenta (el objeto, el sujeto, el lenguaje), sino que siguen direcciones diferentes, forman procesos siempre en desequilibrio y esas líneas tanto se acercan unas a otras como se alejan unas de otras. Cada línea está quebrada y sometida a variaciones de dirección (bifurcada, ahorquillada), sometida a variaciones.[12]

Si entendemos como un "dispositivo" básicamente aquel aparato que desarrolla determinadas acciones, y una "aplicación informática" al tipo de programa diseñado como herramienta para el control de ese trabajo o actividad, es cierto que cada día vemos a mas y mas gente que hacen deporte acompañados por un entrenador que tienen forma de teléfono móvil y un programa en forma de aplicación incorporada. Esta nueva realidad, vemos como llega al deporte más popular en forma de programas (*app*) que se descargan al instante y que se convierten en fieles monitores virtuales de

[12] **Gilles, G.** (1990) ¿Qué es un dispositivo? En AA.VV. *Michel Foucault filósofo*. Barcelona: Gedisa.

muchos personas aficionadas a andar, correr o ir en bicicleta. Es también ya un hecho que la práctica deportiva se ha convertido, como otros aspectos de nuestra vida, en algo que a través de las redes sociales también se puede almacenar, compartir y difundir. El auge de esta nueva situación, lo confirma el hecho de que las aplicaciones deportivas se encuentran entre las más descargadas tras las aplicaciones de juegos (muchos de ellos también de deporte), musicales o de mensajería. Tenemos así ya un nuevo tipo de consumo, un campo de intereses comerciales o bien un lugar de nuevas experiencias y oportunidades de hibridaciones[13].

Algunas preguntas a las que nos conducen estas circunstancias, son: ¿Qué consecuencias tiene o puede tener en el futuro este tipo de monitorización del deporte? ¿Qué consecuencias tiene esta nueva forma de compartir las prácticas y experiencias deportivas que las TIC se encargan de amplificar? ¿Cómo están influyendo las aplicaciones de móviles en la práctica del deporte? ¿Tenemos algo que decir o aportar a la proliferación de estas nuevas tecnologías que vinculan tan directamente el cuerpo, los dispositivos móviles y la virtualización del ejercicio físico?

Siguiendo con esta misma lógica, otra interesante pregunta para una próxima encuesta de hábitos deportivos podría ser: ¿haces deporte con aplicación de móvil o con tu ordenador?, y por supuesto, un nuevo dato a investigar desde este tipo de encuestas seria saber si las aplicaciones para el deporte han hecho aumentar las personas que hacen deporte, y a su vez, si el deporte se ha hecho más social con las aplicaciones tecnológicas o por el contrario se ha individualizado en mayor medida.

Para ver esta conexión entre las (TIC) y el deporte desde algunas de estas nuevas dimensiones hibridas, tenemos un primer caso como fue el uso de

[13] Ver: http://www.abc.es/tecnologia/moviles-aplicaciones/20131102/abci-sport-meeting-apps-deportes-201310311302.html

los códigos QR o "códigos de respuesta rápida" dentro de una actividad de patín en línea que se llamó *Speed Of Reaction* (SOR), un proyecto de la artista Yolanda Del Bueis en colaboración con Club patín Tarragona [Fig. 7]. En este proyecto se buscó la integración de la actividad deportiva con la práctica tecnológica y creativa de los participantes. El resultado fue una aventura interactiva en patín en línea por las calles de Tarragona con teléfonos móviles, códigos QR, redes sociales *online*, vídeos y reacciones rápidas en la que los equipos participantes tuvieron que combinar la velocidad de una carrera tradicional con la habilidad para resolver *puzzles* y crear respuestas creativas.

Fig. 7

El "streaming" o lo que es lo mismo "la reproducción de contenidos multimedia a través de internet" fue la base tecnológica de otro dispositivo que se denomino "Publicitador" construido por Irune Jiménez y Dimas Enrique Agudo [Fig. 8]. El publicitador - cámara de emisión y transmisión

en directo de imágenes, se utilizó para retransmitir en directo las prácticas deportivas de dos grupos de inmigrantes Latinoamericanos en España (Barcelona y Getxo) a sus países y localidades de origen en Ecuador y Colombia. También se intercambiaron las instrucciones para que el "publicitador" pudiese ser replicado por quien se atreviese a ello, añadiendo sus propias modificaciones y mejoras.

Fig. 8

Este proyecto resulto también interesante a nivel de capital social, ya que desde su sencillez tecnológica ayudó a mantener la comunicación entre inmigrantes residentes en España con familiares o amigos que se quedaron en origen o que viven en lugares lejanos.

Una tercera experiencia de mezcla de deporte y nuevas tecnologías, fue el taller de construcción colectiva de marcadores digitales organizado por Idensitat en colaboración con Hangar y la Asociación Ecuatoriana de Ecuavoley [Fig. 9]. En este taller se experimentó con las múltiples

posibilidades que ofrece la tecnología electrónica del programa de sofware libre "arduino". La aplicación del mismo a un ejemplo práctico permitió transformar un marcador manual usado en los partidos informales de ecuavoley en un marcador electrónico. El taller se planteó como un ejercicio donde la creatividad y las tecnologías digitales se aplicaron para hacer de complemento a un deporte nuevo en nuestro país. El taller también funcionó como un espacio de negociación y formación entre los participantes, los cuales aportaron y compartieron sus habilidades y conocimientos del ecuavoley en el el desarrollo del nuevo prototipo. El marcador electrónico ayudó también a promover la visibilización y reconocimiento de una práctica deportiva desconocida en nuestro país al provocar la atracción hacia la actividad de la gente de fuera del colectivo ecuatoriano.

La hibridación entre deporte y las nuevas tecnologías de información y comunicación (TIC) (Speed of reaction, Publicitador, Asociación Ecuatorina de Ecuavoley) nos mostraron en primer lugar la buena acogida por parte de los participantes, dado que no fueron solo unos usuarios receptores de las nuevas tecnologías, sino que se convirtieron en colaboradores y desarrolladores. Por otro lado se pudo comprobar las múltiples posibilidades que el deporte ofrece para conectarse con las TIC de una forma no solo consumista sino también creativa e inclusiva. Hay que destacar que el uso de las TIC fue utilizado para dinamizar una actividad deportiva tanto como para vincular socialmente a inmigrantes con sus países de origen, como para visibilizar un deporte minoritario. Finalmente otro resultado no desdeñable fue la espectacularización que cobraron unas prácticas deportivas muy modestas en sus intenciones.

Fig. 9

5. Conclusiones

Partiendo del concepto de "hibridación" de Nestor Garcia Canclini, he tratado de explicar cómo una serie de proyectos, se convirtieron en hechos sociales y culturales al tratar de ir más allá de la actividad deportiva. De forma breve he tratado de explicar estos proyectos en relación a si mismos, como en relación a los individuos que los utilizaron y pusieron en marcha así como su relación con el resto del sistema y finalmente su capacidad de producir sentido más allá de su valor de uso.

Las tres experiencias de construcción de instalaciones deportivas en tiempos de crisis (Cebada- Madrid, Arbucies- Girona y Renterianos), mostraron como el deporte nos puede ofrecer interesantes oportunidades para la participación ciudadana en periodos tan necesitados de nuevas iniciativas como el actual. En esos ejemplos vimos como los ciudadanos/as volvieron a construir sus propias instalaciones deportivas. Esto sirvió para poner en

marcha diferentes tipos de procesos participativos y para generar, a su vez redes de intercambio y de conocimiento nuevas.

En cuanto a las experiencias de hibridación entre deporte, inclusión social y creatividad (Cdas, Capsulas de rugby Osona, Nus de la trinitat-Barcelona), pudimos ver como el deporte en su mezcla con otras disciplinas resulto ser una herramienta de gran ayuda para dar apoyo y continuidad a los procesos sociales que se estaban trabajando desde otras vertientes, es decir, la crítica al urbanismo agresivo, las tensión entre el mundo del arte y el deporte, la transición del deporte hacia el mundo de la creatividad y viceversa o las diferencias de género dentro de nuestra sociedad.

El deporte popular apoyado en las TIC, ayudó a divulgar, integrar y transformar las actividades deportivas en múltiples direcciones, en numerosas líneas bifurcadas, en singulares dispositivos, que abrieron nuevas oportunidades de acción, de experimentación como de reflexión.

Los ejemplos presentados pensamos que son solo una breve muestra de las múltiples posibilidades que se abren tras la colaboración e hibridación entre campos. También somos conscientes de los límites y de que no siempre es fácil intervenir e hibridar disciplinas. Así por ejemplos una vez construidos estos artefactos, se nos plantearon diversas cuestiones del tipo ¿Cómo se gestionan una vez producidos?, ¿Quién planifica su dinamización y mantenimiento? ¿Cómo se establece un plan de futuro para los mismos? Otras preguntas que nos plantearon fueron de orden más conceptuales, es decir: ¿Fueron acciones sociales o solo simbólicas? ¿Fueron solo eventos que evidenciaron cuestiones muy importantes pero que solo pudieron producirse de una manera muy puntual? ¿Cómo se pueden convertir este tipo de proyectos en programas más regulares?

Tras los aciertos y las dudas, de lo que sí que estamos seguros, es que ni desde el ámbito del arte, ni del el urbanismo , ni tampoco desde el ámbito de las actividades deportivas han sido muy frecuentes los contactos y préstamos que hemos visto, es decir que los entrenadores fueron en algunos momentos los artistas, que los talleres de creatividad sustituyesen a los entrenamientos o que los dispositivos deportivos (balones, pelotas, marcadores) se transformaron en objetos con carácter deportivo creativo y cultural. Solo por ello y aunque solo fuera por una vez, la hibridación creemos que mereció la pena.

REFERENCIAS

Debord, G. (2010) *La sociedad del espectáculo.* Valencia: Pre-Texos.

Garcia Canclini, N. (1989) *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Ciudad de México: Grijalbo.

Garcia Ferrando, M y Llopis, R. (2011) *Ideal democrático y bienestar personal. Encuesta sobre los hábitos deportivos en España 2010*. Madrid: Consejo Superior de Deportes.

Gilles, G. (1990) ¿Qué es un dispositivo? En AA.VV. *Michel Foucault filósofo*. Barcelona: Gedisa.

Giorgio, A. (2015) *¿Que es un dispositivo?* Barcelona: Anagrama.

Levi- Strauss, C. (1982) *El pensamiento salvaje.* Ciudad de México: FCE.

Mauss, M. (1995). *Introducción a la etnografía.* Madrid: Istmo.

Maza, G. (2013) IDENSITAT: A Hybrid Anthropology of Identity, Creativity, and Intervention in Public Spaces. *American Anthropologist*, Vol 115, pp. 313 - 316