



consonni

DOSSIER DE PRENSA

¡Vuelven las atracciones!

Un proyecto ideado por Saioa Olmo y consonni
Producido por consonni

consonni

¡Vuelven las atracciones!

1. Presentación de ¡Vuelven las atracciones!

1.1 Descripción general

1.1 Reparto

2. Elementos de ¡Vuelven las atracciones!

2.1 La inauguración

2.2 Las visitas guiadas

2.3 www.vuelvenlasatracciones.com

3. Ideadoras de ¡Vuelven las atracciones!

3.1 Saioa Olmo

3.2 consonni

www.consonni.org

Calle Simón Bolívar 8B

48010 Bilbao

+34 944 43 23 90

Dirección de producción

María Mur Dean

maria@consonni.org

Coordinación de producción

María Salazar

msalazar@consonni.org

consonni

1. Presentación de ¡Vuelven las atracciones!

Descripción general

En 1974 se inauguraba el Parque de Atracciones de Bizkaia y se cerraba definitivamente en 1990. Hoy, desaparecidas atracciones como la noria, la montaña rusa, el Tren Fantasma, el Pulpo o el Gusano Loco, se intuyen. El restaurante parece todavía activo, hay bandejas listas para servir, sillas desperdigadas con una inquietante lógica... Los paisajes de fantasía están siendo ocupados por la maleza. Un espacio ideado para la diversión que aún en desuso, sigue vivo con el atractivo de lo abandonado como reclamo.

Diecisiete años después de su cierre, durante los fines de semana del mes de octubre, del 4 al 28, el Parque de Atracciones de Artxanda abre sus puertas. Probablemente la última oportunidad de volver a verlo. ¡Vuelven las atracciones! ideado por la artista Saioa Olmo y la productora de arte consonni y producido por consonni, será una reapertura ocasional para desarrollar unas visitas guiadas por 10 nuevas atracciones surgidas de forma espontánea que marcan un recorrido físico y simbólico: La Guarida de los Peligritos, La Nave Espacial, La Casa de las Fantasías Abandonadas, Tesoros del s.XX, El parlamento de las Atracciones Unidas, La experiencia Anfibia, Crucero paraíso, Salvaje Estampida, La Selva Interior y La Torre de los Recuerdos.

¿Cómo y por qué surge la idea de ¡Vuelven las atracciones!?

Consonni había trabajado antes en otro proyecto con el parque de atracciones como escenario. Desde el año 2005 hasta julio de 2007, consonni produjo un proyecto llamado Luna Park, concebido por los comisarios freelance Alexis Vaillant, Lisette Smith y el que entonces era el director de consonni, Franck Larcade. Luna Park supuso invitar a 7 artistas internacionales (Bruno Serralongue, Olaf Breuning, Barbara Bisser, Petra Mrzyk & Jean-François Moriceau, Takeki Maeda & Jay Chung, Melvin Motti y Andreas Dobler) para que interviniesen en el parque. Cada cual rescató una percepción particular del parque convertida en fotografía o video. Las visitas guiadas comenzaron siendo una estrategia de comunicación de Luna Park pero finalmente ha acabado como un nuevo proyecto autónomo e independiente del anterior. Para que así fuese, se invitó a la artista Saioa Olmo para que junto a consonni idease el proyecto haciendo hincapié en el parque como atractivo en su situación actual y planteando reflexiones sobre lo espectacular y sobre lo que supone una atracción. De ahí el nombre ¡Vuelven las atracciones!

¿El parque sufrirá alguna remodelación o se quedará tal y como está?

La idea es mostrar el parque tal y como está, desmantelado, en desuso. Las atracciones desaparecidas y el lugar conquistado por el tiempo, la herrumbre y el moho han dado paso a nuevos lugares de atracción. No hace falta retocar el parque ni limpiarle la cara para descubrir un lugar que simboliza la exuberancia de un Bilbao plétórico en los setenta y un Bilbao de sueños rotos en los ochenta en plena crisis. La antesala del cambio de una ciudad industrial a una ciudad de servicios. Es un lugar que habla de una época, de un cambio de modelo económico que hoy en día está totalmente asentado con lo espectacular como bandera. Las ruinas contemporáneas como alegoría de una economía dopada y huella de un turismo de masas fracasado. El arte ha tenido diversidad de actitudes ante las ruinas. El arte barroco del siglo VII retrató ampliamente las ruinas como escenario, en la ilustración sugerían la fragilidad del ser humano, el romanticismo reivindica la ruina y a partir del siglo XIX la ruina se convierte en un vestigio de un período histórico y surge la arqueología. En la actualidad las ciudades, en un sentido hedonista, buscan la belleza y la pulcritud huyendo de lo derruido. Al igual que se hacen visitas guiadas en las ya cerradas Salinas de Añana o en la Catedral de Santa María de Vitoria que está en plena restauración, este proyecto aportará un recorrido entre fantástico y realista con diversidad de informaciones históricas y actuales sobre el lugar.

¿Qué objetivo se busca?

La idea es mostrar un lugar que lleva cerrado 17 años a quién no lo conoció y sobre todo, a toda esa gente que acudió en su infancia y adolescencia o con sus hijos para despertar sus recuerdos y presentar un parque renovado a la fuerza, por el paso del tiempo. Demostrar también que sin una gran inversión económica y sin convertirlo en un espectacular contenedor de arte se pueden desarrollar actos creativos. En contra de la tendencia actual de limpiar las ciudades, se presenta un lugar tal y como el olvido lo ha dejado, dándole otro tipo de uso. Se trata de demostrar que el parque desmantelado, sin sus autos de choque, ni la noria, ni el resto de sus antiguas atracciones, tiene nuevas atracciones espontáneas que despiertan el interés y la imaginación de diversidad de visitantes.

consonni

Reparto

¡**Vuelven las atracciones!** es un proyecto ideado conjuntamente por la artista Saioa Olmo y la productora de arte consonni con el apoyo los departamentos de Cultura y el de Hacienda y Finanzas de la Diputación Foral de Bizkaia, el departamento de Cultura del Gobierno Vasco, Arteleku y la empresa Norbega.

Ideación:

Saioa Olmo
consonni

Producción General:

consonni
Dirección de producción: María Mur Dean
Coordinación de producción: María Salazar

Diseño Gráfico General:

Saioa Olmo

Traducciones:

Olaia Miranda
Eurostudy

Imprenta:

Dos-bi

Para la Inauguración:

Servicio técnico: Tarima S.L
Realización video: Saioa Olmo
Edición video: Ubiqua

Para las visitas guiadas:

Estudio flora y fauna: Asociación Izate
Limpieza del parque: Garbiketa
Guías: Aiora Kintana y Garikoitz Fraga
Transporte:

Para www.vuelvenlasatracciones.com :

Diseño y desarrollo web: Raquel Meyers
Hosting: St3
Ilustraciones: Roberto Bergado

2. Elementos de ¡Vuelven las atracciones!

2.1 La inauguración

El 14 de septiembre de 1974 se inauguraba el ya desaparecido Parque de Atracciones de Bizkaia que 33 años más tarde resucita.

El 14 de septiembre de 2007, a las 22h de la noche, se proyectará en una gran pantalla **en la Plaza del Arriaga (Bilbao)**, un video de fuegos artificiales en el parque de atracciones para conmemorar la apertura de entonces y la reapertura ocasional de ahora durante el mes de octubre.

Los "fuegos artificiosos" volverán a brillar esa noche en Bilbao, se repartirán folletos e informaciones para inscribirse a las visitas guiadas.

2.2 Las visitas Guiadas

El jueves 4 de octubre comienzan las visitas hasta el domingo 28 de octubre.

Las visitas serán en grupos de 20 personas. Se requiere inscripción previa. Sólo se realizarán las visitas con un número suficiente de personas. Por motivos de seguridad están dirigidas a mayores de 16 años.

Horario: Todos los jueves, viernes, sábados y domingos de Octubre.

Jueves y viernes: 19:00

Sábados, domingos y festivos: 11:00 y 18:00

Idiomas ofertados: Euskera, Castellano e Inglés. En euskera se ofertan el viernes 5 a las 19h, el sábado 6 a las 11h, el jueves 18 a las 19h y el domingo 28 a las 18h.

Salidas en autobús: desde la Iglesia de San Nicolás del Casco Viejo de Bilbao. Sólo se podrá acceder al parque con el autobús.

Precio: 3€ por persona.

Modo de inscripción: llamando al **688 80 75 02** que tendrá activado un contestador automático que recoge inscripciones durante las 24horas y habrá un horario de atención a quienes les interese, los martes de 10h a 14h y los miércoles de 16h a 20h llamando a ese mismo número. También es posible inscribirse través de la web www.vuelvenlasatracciones.com Posteriormente las organizadoras se pondrán en contacto con las personas que se hayan apuntado para confirmar su asistencia.

Para descubrir los atractivos del Antiguo Parque de Atracciones de Artxanda en su estado actual y visitar el parque a través de 10 nuevas atracciones, surgidas de forma espontánea, que marcan un recorrido físico y simbólico:

La Guarida de los Peligritos

Un refugio de inquietante oscuridad al que acceder por una escalera de hierro. Quien se atreve a entrar, al poco tiempo descubre que no está a solas. La poca luz de su interior permite ver ciertas sombras revoloteando. Apariciones que acechan. Aleteos que sobrevuelan. Son los peligritos.

La Guarida de los Peligritos es la mutación natural de lo que fue La Casa Encantada. Una pequeña edificación diseñada por los arquitectos del parque, con la oscuridad como aliada para generar un miedo enlatado.

consonni

La Nave Espacial

Una aeronave con una misión clara: contener el pasado y el presente del planeta tierra. Entre sus reliquias cuentan con un huevo enorme que incuban con esmero entre helechos, a la espera de que la criatura despierte.

Este vehículo del futuro fue una de las cafeterías más activas del parque. Contaba con un servicio de *self service* y una terraza. El consumo, como en las grandes superficies de entretenimiento contemporáneas, era fundamental en el parque.

La Casa de las Fantasías Abandonadas

Las fantasías se fueron volando. Las ilusiones hicieron sus maletas de colores fluorescentes y los grandes sueños, cabizbajos, han huido dejando tras de sí el caos. El caos perezoso y dormilón no madruga ni es muy ordenado, se deja crecer la barba hasta que se la recorta para no tropezarse con ella.

La Casa de las Fantasías fue el apacible hogar de una Blancanieves y enanitos de tela y espumillón. La utopía alienante de ese mundo de fantasía al que huir, se ha roto en mil pedazos.

Tesoros del s.XX

Un informático asustado por el frenesí del siglo XXI, ha decidido refugiarse en un laberinto de elementos de la sociedad del siglo XX. En un ansia fetichista y desesperada por detener la vida, recopila objetos extraños.

Marquesinas de autobús, una cabina de teléfono, neumáticos, camiones, maquinaria inservible..... Ser almacén de la Diputación de Bizkaia es uno de los usos actuales del parque.

El Parlamento de las Atracciones Unidas

Las atracciones del parque fueron desmontadas y vendidas. Algunas decidieron quedarse y crearon su propia República con Parlamento donde tomar decisiones sobre su nueva condición de atracción espontánea. Alguna de ellas, aunque pálida y estropeada, sigue viviendo de la ilusión de los aplausos y como una diva que no quiere admitir su decadencia, se pasea con unos trajes raídos que siente como lujosos.

El anfiteatro fue un escenario cuando apenas había salas de conciertos en Bilbao.

La Experiencia Anfibia

La rana común está harta del protagonismo del sapo que al ser besado se convierte en príncipe. El sapo es admirado sólo por lo que puede llegar a ser aunque la mayoría de ellos nunca superan su forma anfibia. Así que las ranas del parque han conquistado la piscina y tras una eficaz campaña política se han erigido como un colectivo de presidentas de la República.

Zarzas espontáneas y plantas pensadas para la decoración, crecen ahora con libertad y se hacen con el lugar.

Crucero Paraíso

Cuenta la leyenda que el verdadero causante de la situación actual del parque es el cuadro que un dibujante regaló a una capitana de barco. Ella se deshizo del mismo en el parque y el cuadro despechado empezó a alterar su propia imagen y la del parque, convirtiendo un paisaje idílico en un lugar destruido y abandonado. Todavía se puede ver el cuadro en su entorno.

Cerca de la piscina, esta otra cafetería con los vestuarios, taquillas y duchas, remite al paso inexorable del tiempo y al cierre del parque. Una ruina de futuro incierto.

Salvaje Estampida

Cuando se cerró el parque, los animales que allí vivían fueron trasladados y otros simplemente huyeron. Pero hay dos que han decidido no abandonar el lugar. Una majestuosa leona descendiente de un linaje de reconocido prestigio y su fiel escudero, Osopardo, siguen allí.

El minizoo fue el antecesor de esta atracción. Un edificio de hormigón que albergaba diversidad de animales (lobos, leones, grullas, águilas. El parque pretendía atraer a un público diverso (adulto e infantil).

consonni

Selva Interior

Las plantas crecen libremente por todo el parque pero en este lugar de efecto invernadero, la vegetación ha mutado y se han generado innumerables especies con la suficiente autonomía y movilidad como para apropiarse del lugar. Es el hogar de acogida de híbridos y mutaciones que no encuentran su lugar entre la vegetación tradicional.

Esta Selva Interior fue en otro tiempo un lujoso restaurante que funcionaba de forma autónoma y al que se podía acceder desde el parque o sin entrar en él.

La Torre de los Recuerdos

Los recuerdos fluyen más en las alturas. La Torre de los Recuerdos es el lugar perfecto para recuperar maravillosos recuerdos que han quedado atrapados en la memoria y para abandonar evocaciones que se quieren olvidar. El peligro de acudir demasiadas veces a este lugar es quedar atrapado por el hechizo de la nostalgia.

Las Torre de los Recuerdos es en lo que han derivado las oficinas del parque. Las oficinas desde las que como una torre vigía, se puede dirigir el parque.

2.3 www.vuelvenlasatracciones.com

Más allá de octubre, Internet mantendrá vivo el proyecto. La única manera de acceder al parque de atracciones, una vez finalizadas las visitas será a través de esta web y los medios de comunicación.

En www.vuelvenlasatracciones.com se puede hacer una visita virtual a través de los dibujos en 3D de Roberto Bergado, incluir fotografías y comentarios de cuando el parque estaba abierto (de quienes usaban el parque o de quienes trabajaban en él y quieren compartir sus recuerdos) o de cómo está hoy en día (fotografías que se realicen durante las visitas). También habrá diversidad de documentación sobre diferentes temáticas ligadas al proyecto (desde la historia del parque de atracciones hasta lo espectacular pasando por otros ejemplos de turismo alternativo o la percepción de la ruina).

3. Ideadoras de ¡Vuelven las atracciones!

3.1 Saioa Olmo

Saioa Olmo realiza proyectos artísticos que tratan cuestiones relacionadas con la actualidad social y que pretenden crear opinión o provocar debate. Como constante en todos sus proyectos está la búsqueda de la participación de la gente y una preocupación por llegar a un público amplio.

No trabaja en una disciplina en concreto sino que se vale de los medios y personas adecuadas para cada uno de los proyectos que plantea. Los medios que ha venido utilizando han sido muy variados: campañas de comunicación, canciones y vídeos musicales, series de fotografías, instalaciones, publicaciones, acciones, organización de eventos, páginas web y esculturas.

Habitualmente trabaja conjuntamente con otras personas, colectivos, asociaciones, empresas o instituciones aunque también realiza trabajos de manera individual. Ha sido integrante de diversos colectivos: Ateka, Abisal, Domenica's Collazione, Chi-gua-gua, Labitaciones, Foyu, Bubble Business y Pripublikarrak.

Entre sus últimos proyectos caben destacar el seminario sobre proyectos que buscan provocar mejoras sustanciales de tipo social, ideológico, medioambiental, creativo... en su entorno "Futurize. Imaginando la sociedad del futuro". El proyecto sobre branding y gráfica referido a la idea de lo vasco - Euskadi™ www.euskadi-tm.com. "Emancipator Bubble", el trabajo que reflexiona sobre el problema de la vivienda www.emancipator.org y diversidad de proyectos realizados como integrante del colectivo feminista Pripublikarrak (Galleteras. Memoria Activa. www.galleteras.net , Zergatik? / ¿Por qué?, Coctelaciones / Koktelazioak y Optikak www.optikak.org)

3.2 consonni

consonni es una productora de proyectos artísticos, localizada en Bilbao. Desde 1997, consonni invita a artistas a desarrollar proyectos que no adoptan un aspecto de objeto de arte expuesto en un espacio. Toman prestado de aquellas áreas que la contemporaneidad nos ofrece (moda, música, identidad, memoria urbana, modos de comunicación, etc.) sus propias herramientas (un programa de televisión, un desfile de moda, una subasta de tipografías etc) para subvertir, criticar o simplemente reflexionar sobre la sociedad en la que nos inscribimos. Es menos visible como arte, pero más visto por un público diverso. Silenciosa e invisible, consonni opta por el camuflaje como método de acción y estrategia de producción artística.

De 1997 a 2005, consonni ha producido más de una veintena de producciones artísticas que se han presentado en exposiciones, ferias o acontecimientos artísticos en más de quince países diferentes. Caben destacar el video "Tetsuo Bound to Fail" de Sergio Prego; el concurso de televisión "El Gran Trueque", de Matthieu Laurette; "La subasta internacional de las tipografías vascas Euskara" de Hinrich Sachs, el video grabado con cámaras ocultas en el Museo Guggenheim-Bilbao "Little Frank and his carp", de Andrea Fraser, la metamorfosis musical Begoña de Begoña Muñoz y el taller/desfile/subasta de moda "Segunda Mano, Bilbao Solo" del colectivo Andrea Crews.