

## REVIVIR Y CELEBRAR: LA EXPERIENCIA DE MOVILIZACIÓN COMUNITARIA Y ARTE PARTICIPATIVO DEL OASIS MONTE ALTO


*Reviving and celebrating: the Oasis Monte Alto experience of community mobilization and participatory art*

**Mar Rodríguez-Romero**

Universidad de A Coruña, España

FA Coruña España

mar.rromero@udc.es

 <https://orcid.org/0000-0003-2964-092>


pp:63-80

**Paloma Soriano Pereda**

Alcalís. Espacios biocompatibles, España

Oza dos Ríos A Coruña

palomasorianoaorq@gmail.com


 <https://orcid.org/0000-0003-1381-3345>

**Pilar Casals Díaz**

IntheMOVE, España.

Santiago de Compostela (A Coruña)


casalsdiaz.pilar@inthemove.es

 <https://orcid.org/0000-0001-9800-4955>

**Paula Teijido Ríos**

España. A Coruña

pdulaterri@hotmail.com

 <https://orcid.org/0000-0003-1980-3009>

Este trabajo está depositado en Zenodo:

DOI: <http://doi.org/10.5281/zenodo.5979887>

### RESUMEN

Oasis Monte Alto es un proceso de creación comunitaria que aúna arte participativo y estética relacional para producir una experiencia artística basada en el tiempo, aplicando la metodología del juego del Oasis. Esta metodología combina la aspiración utópica de la Investigación Acción Participativa y las perspectivas apreciativas para trasladar anhelos comunitarios a obras o eventos concretos. El proyecto buscaba activar la comunidad local, estrechando lazos entre la vecindad y otros agentes, aprovechando talentos y saberes locales, co-creando para reinterpretar el espacio urbano. Este artículo describe esta experiencia de aprendizaje recíproco y de celebración colectiva y analiza la complejidad y la contingencia de los procesos creativos que la hicieron posible. La creación social se caracteriza como una experiencia simpoiética que aprovecha la contingencia para producir cambios sorprendentes y sinergias colectivas. La creación artística se define como participación comunitaria implicativa, siendo la vecindad parte esencial de la estructura de la obra artística.

**Palabras claves:** arte participativo; participación comunitaria, investigación acción participativa, pedagogías de la vida

### ABSTRACT

Oasis Monte Alto is a process of community creation that mixes participatory art and relational aesthetic to produce an artistic experience based on time, applying Oasis game methodology. This methodology combines the Participatory Action Research's utopian aim and appreciative perspective to translate community desires into events and specific constructions. Oasis Monte Alto project pursued to mobilize the local community, reinforcing neighborhood relationships and other local agents, giving value to local knowledge and talents and co-creating artworks to reinterpret urban spaces. This paper describes this experience of reciprocal learning and collective celebration, and it analyses the creative processes involved based on complexity and contingency. The social creation is characterized as a sympoietic process that produces unexpected changes and collective synergies benefiting from contingency. The artistic creation is defined as implicative community participation in which neighbours are an essential part of the structure of artwork.

**Key Words:** participatory art; community participation, participatory action research, pedagogies of life



## INTRODUCCIÓN: “NADA DEJA EL VIENTO NO OBSTANTE AMO, ESTA CIUDAD TATUADA EN LA PÉTREA PIEL DEL MAR”<sup>1</sup>

Esta es la historia del Oasis Monte Alto y de su sueño comunitario: “Revivir y celebrar” las calles del barrio de Monte Alto (A Coruña). Una península abarrotada de edificios encajados entre calles estrechas y empinadas, empujadas hacia un mar bravío. Una golosa localización que no puede escapar a la gentrificación. Un lugar difícil para habitar los espacios, donde las personas mayores resisten y los jóvenes marchan. Un barrio de identidad marinera y obrera, hogar de prostitutas, que mezcla precariedad y reivindicación política y vecinal, cultura tradicional y producción artística contemporánea. Un contenedor de artistas que se refugian en sus bajos para crear en sus talleres. Y, ¿por qué no sacar el arte a las calles y convertirlo en motor de una acción comunitaria? En 2017, surge la oportunidad: el Laboratorio de Participación Ciudadana, Co-Lab2, patrocina formas creativas de actuación social que quieren reinventar la ciudad haciéndola más justa y democrática (Prats Palazuelo y otros, 2018). ¿Por qué no probar con el Juego del Oasis en el barrio de Monte Alto?

Oasis Monte Alto (2017-18) es un evento que cruza arte participativo en el espacio público (Crespo-Martín, 2016) y estética relacional (Bourriaud,

<sup>1</sup> Autoría Luisa Villalta, lateral izquierdo escalinata de Adelaida Muro Oasis Monte Alto (Marzo, 2018).

<sup>2</sup> Convocatoria para la realización de proyectos de innovación social dentro del programa Laboratorio de innovación ciudadana 2017. Concejalía de participación e innovación democrática, A Coruña, 2017).

2008) para producir una experiencia artística basada en el tiempo, articulada sobre la metodología del juego del Oasis. El juego del Oasis (Instituto Elos, s/f) se nutre de la aspiración utópica de la Investigación Acción Participativa para trasladar anhelos comunitarios a obras o eventos concretos. Oasis Monte Alto buscaba activar la comunidad local a través de un proyecto colaborativo para estrechar los lazos de la vecindad aprovechando los talentos y saberes locales, co-creando para reinterpretar el espacio urbano. Como el devenir del proyecto desveló, el epicentro de la creación se localizó en la escalinata de Adelaida Muro. Un lugar emblemático, dramáticamente descuidado, que cobró una nueva vida. En este artículo describimos la experiencia de aprendizaje recíproco y de celebración colectiva que supuso y analizamos los procesos que la hicieron realidad. Es un modo de mostrar nuestro agradecimiento a las personas y organizaciones que lo crearon.

## DESARROLLO

### 1. Pedagogías de la vida y arte participativo

El juego del Oasis es una inyección de vida que sabe a comida casera y suena a música popular. Aprovecha los saberes escondidos que atesoran las personas humildes, anónimas, sin poder académico, mediático, político o económico para ofrecer una lección contrahegemónica. Procede de las epistemologías del Sur y reivindica la experiencia que reside en las acciones cotidianas de comunidades y organizaciones que contradicen la explota-



ción violenta y el individualismo posesivo del mercantilismo voraz (Santos, 2019).

El Oasis Monte Alto refleja la reciprocidad y la participación proactiva que resuena en los centenares de experiencias que han jugado y juegan al Juego del Oasis (Fernández Ramos y Piñeiro García, 2015), y que salpican la geografía planetaria con acciones únicas y, a la vez, transferibles en las que suele darse una síntesis entre el activismo comunitario y las artes basadas en la calle. Estas experiencias participativas de arte callejero son un instrumento para limar las distinciones entre arte y vida, entre la gran política y la pequeña política, la de la vida cotidiana (Crespo-Martín, 2020).

La alianza entre arte y vida se apoya en las pedagogías de la vida (Segato, 2016) que, ensalzando todo lo vivo, se oponen a su cosificación e instrumentalización. Estas pedagogías se nutren de la ética de los cuidados y de la reciprocidad profunda. Para la primera, los seres humanos son seres interdependientes en un mundo que es una red de relaciones creada en torno a la responsabilidad compartida y al compromiso con el bienestar colectivo. Es un legado del trabajo de cuidados femenino redefinido por el feminismo (Busquets Surribas, 2019). La segunda procede de culturas ancestrales e implica una revolución en las formas de vida. Las personas, con independencia de su identidad y localización geopolítica, son actores sociales con conocimiento y saberes válidos que buscan el intercambio justo en las relaciones entre seres humanos y entre estos y no-huma-

nos (Lianne Betasamosake Simpson en Grosfoguel, 2016). La reciprocidad profunda y la ética de los cuidados actúan como ecologías de la práctica (Haraway, 2019). Son proactivas, implementan el cuidado del entorno, de sus habitantes, de la naturaleza y de otros seres en armonía. Son respuestas afirmativas para sobreponerse a la resignación y al fatalismo del predominio capitalista y sacar inspiración y fuerzas para apropiarnos del tiempo vivible, incluyendo la singularidad de cada forma de vida como parte del problema de seguir viviendo dignamente en una era de crisis ecosocial perpetua (Haraway, 2019). Este modo de actuar multiplica las historias de la vida y acalla, por un momento, las historias de violencia, de explotación, de muerte y de extinción masiva.

El Juego del Oasis sigue la tradición más emancipadora de la Investigación Acción Participativa (Fals Borda, 1993). Localiza la IAP en lo micro, en la relación cuerpo/territorio, creatividad/hackeo, celebración/afirmación. Moviendo las fichas, asumiendo los roles, desplazándonos por el tablero aprendemos del poder de la comunidad. Bailando, abrazando, representando gestos ancestrales reorganizamos nuestro entorno a la escala de nuestra mano, de lo humano, de nuestra corporalidad. Se reconstruyen territorio y relaciones, toma cuerpo algo impensable por imposible, se siembra un sueño. Con la escala temporal de unas vacaciones cortas, una semana, el juego te pide que te remangues y, manos a la obra, construyas algo, mientras disfrutas, hablas y dejas que múltiples hilos de



acción se vayan tejiendo, tantos como los grupos y las personas son capaces de entrelazar. La ramificación de las iniciativas, el desarrollo abierto de los procesos, todo se articula en una secuencia de siete pasos muy meditados que siguen la lógica del cuidado, del aprecio, de la construcción colectiva y de la celebración. Más que pasos son disciplinas, porque el juego es un rito de iniciación para trasladarse de la perspectiva negativa del déficit y de la individualidad a la perspectiva de la abundancia y la reciprocidad. Una forma de acercarse a las utopías factibles sin el peso de las reivindicaciones, ni la coraza de las normas, ni la univocidad de los dispositivos prefijados.

El arte participativo supone la creación de acciones artísticas que producen una experiencia en el espacio, no como un mero producto, sino como una vivencia que ensancha nuestra capacidad de sentir, de expresarnos y relacionarnos (Crespo-Martín, 2020). Al poner en práctica la transformación de la vida cotidiana mediante la intervención en los espacios ciudadanos, de encuentro y comunicación, se vinculan pedagogías de la vida y producción artística y se produce una doble transformación en el entorno físico y en el entorno social (Crespo-Martín, 2016). La obra comunitaria enlaza vínculos comunitarios, engarza habilidades de las personas, como brújulas que orientan el proceso artístico/comunitario. Cuando el deseo de transformación de una comunidad se vincula con la producción artística, el potencial transformador de la experiencia comunitaria de colaboración y de acción artística

se duplica a través de la interacción. De esta manera, el arte, en sí mismo, se convierte en expresión política, en un ejercicio de empoderamiento y de transformación social. Es una oportunidad para experimentar una identidad social renovada, espontánea, temporal, diversa y común. La experiencia artística se plantea como herramienta vinculante entre las personas y el espacio, entre los habitantes y la ciudad, entre la vecindad y su barrio, para mirar la ciudad desde las personas, los flujos, los movimientos, las actividades y las necesidades de la gente y del lugar (Carrasco Bonet, 2011). La celebración y la fiesta forman parte de la experiencia artística, se incluyen como expresión de rituales comunitarios cargados de afectividad (Bang, 2013). Y permiten amplificar el poder relacional y transformador del arte que se crea colaborativamente, que trabaja con propuestas de final abierto, que potencian la interacción y diluyen la frontera entre artistas y público. Es un modo de habitar la ciudad a través del sentido de pertenencia y de entretejer la memoria individual y colectiva a través de un proyecto en colaboración.

## 2. EL PROCESO DEL JUEGO DEL OASIS EN ACCIÓN

En el proceso del Oasis Monte Alto podemos distinguir dos momentos. El Oasis Monte Alto institucional, que abarca la implementación del juego del Oasis bajo el amparo del Co-Lab junto con la obra colectiva de embellecimiento de la pared derecha de la escalinata de Adelaida Muro. Y el Oasis Monte Alto espontáneo o informal que, tras la fase oficial, completa la





creación artística en el muro izquierdo y amplifica las dinámicas sociales y artísticas previas<sup>3</sup>. El proyecto arranca teniendo como activos el Laboratorio de Innovación Ciudadana, Colab, intheMOVE, empresa dedicada a la innovación social, dos “Guerreras sin armas” formadas en el instituto Elos Social de Brasil y expertas en la metodología del Juego del Oasis, más una mediadora comunitaria. La introducción en el juego comienza con un mapeo de agentes del barrio seguida de la formación de alianzas para aumentar el apoyo local y captar participantes. A continuación, se actuó configurando el grupo de trabajo o grupo motor, con quince jugadores y jugadoras, que funciona como nexo entre el proceso participativo y el barrio y que incluye al personal experto o técnico, a personas locales y algunas ajenas a Monte Alto y estudiantes de Educación Social. Una de ellas sirve de vínculo con una ONG local<sup>4</sup>, y actúa como observadora participante (Teijido, 2018). Inmediatamente, se definió una pregunta central para precisar nuestros anhelos: ¿cuál es el sueño comunitario de Monte Alto?, y se elaboró un mapa de interés e influencia para identificar actores sociales y promover su vinculación.

Una vez localizados los agentes clave, las estrategias de vinculación se diversificaron en función de los públicos, con reuniones presenciales en Centro Cívicos y Asociaciones, charlas informativas, ruedas de prensa, talleres sobre la metodología en la

<sup>3</sup> De esta segunda movilización surgirá la constitución del Colectivo Informal de Arte Urbano Participativo Oasis Monte Alto que estimulará la realización de otras obras colectivas en el barrio y en la ciudad.

<sup>4</sup> Solidaridade Internacional de Galicia.

Facultad de Ciencias de la Educación y centros de enseñanza de Formación Profesional. Un trabajo de difusión exhaustiva en redes sociales acompañó todo el proceso. También se realizaron sesiones abiertas: una jornada de presentación, un encuentro de sueños (en el que se co-diseñó la acción artístico-festiva) y la propia intervención en la escalinata de Adelaida Muro y la Rúa Marola. Para la difusión se empleó el boca a boca de las jugadoras, derivas y diálogo con sus habitantes y comerciantes, también se ubicaron puestos informativos, más cartelería física.

Los pasos del juego del Oasis fueron desarrollados a lo largo de tres fines de semana entre octubre y noviembre de 2017. Comenzamos con la “Mirada apreciativa”, recorriendo el barrio por parejas, en silencio y turnándonos con los ojos tapados: para localizar la belleza en los sonidos, en los olores y cambiar el relato del lugar. Continuamos con la “Creación de afecto” y a partir de estos interrogantes: ¿cómo podemos trabajar en conjunto y luchar por los sueños comunitarios si no nos conocemos?, ¿cómo podemos amar a nuestra comunidad si no sabemos quién forma parte de ella?, salimos a conocer a la gente, sus historias. Necesitábamos conocernos y escucharnos. Del afecto surgió el conocimiento: el “Sueño” como impulso comunitario. Una vez establecida la relación, desde el afecto, se pudo activar la comunidad: “¿Te atreves a soñar?”, fue la pregunta. Con este reto imprimimos carteles que cubrían los lugares clave, activamos la red de contactos generada previamente y



recopilamos espacios, personas, talentos y recursos. Y, como por arte de magia, el sueño comunitario se concretó y formuló: “Revivir y celebrar Monte Alto”. La escalinata de Adelaida Muro y la recién inaugurada calle peatonal de La Marola, se definen como espacios de intervención. El arte cobra fuerza. Un grupo de artistas del barrio se involucra. Ahora, ya toca el “Autocuidado y el cuidado comunitario”. Las preguntas ¿qué podemos aportar a la realización del sueño comunitario? y ¿qué puede aportar la comunidad al sueño de cada participante? se concretan en acciones para co-diseñar la intervención, gestionar permisos, ofrecer saberes, involucrar personas, conseguir materiales de obra y pintura, herramientas, andamios, comida, bebida, música, juegos, pasacalles, lo necesario para revivir el barrio, embellecer la escalinata y celebrarlo. También se comparte la ilusión, la fuerza, las posibilidades, sobrepasando la desconfianza y la incredulidad.

Y, por fin, la culminación con la “Acción” y la “Celebración”, un regalo individual y colectivo. Los días 25 y 26 de noviembre (2017) se actuó en los dos espacios mencionados con la participación directa de unas 250 personas, la mayoría de un modo espontáneo, entre las que produjeron la obra del propio mural, en el lateral derecho de la Escalinata, y las que participaron en los festejos, aportando conexión eléctrica, uso de los aseos, material de limpieza, comida, bebida, música, percusión, cuentacuentos, disco ambulante y magia, etc. Cada mirada de agradecimiento, cada gesto de cari-

ño, cada lágrima de emoción, todo se reconoce, todo se agradece, todo se celebra y todo se valora como imprescindible. Y la transformación más sorprendente, ya terminado el proyecto, la superación de la “Re-evolución” para realizar el muro izquierdo de la Escalinata, para seguir cumpliendo el sueño y construyendo entorno y barrio, fuera de los plazos prescritos y sin respaldo oficial: el Oasis Monte Alto informal.

### 3. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

El estudio de caso intrínseco (Stake, 1998) permitió capturar la singularidad del evento. La recogida de datos empleó entrevistas abiertas y semiestructuradas, observación participante, análisis documental de fotografía, video y mensajes (<https://www.facebook.com/oasismontealto/>). Los informantes fueron una de las facilitadoras, jugadoras pertenecientes al grupo motor, artistas y personas participantes. Para el análisis de datos se aplicó el enfoque progresivo (Simons, 2011). Se realizó triangulación metodológica y de informantes. Se recogen testimonios literales procedentes de la observación participante (OP), de la entrevista a la facilitadora (EF) y de la vecindad durante la primera etapa (VO1) y la segunda etapa (VO2).

### 4. RESULTADOS: LA DOBLE CREACIÓN SOCIAL Y ARTÍSTICA

4.1. Revivir Monte Alto: la creación social como experiencia simpoiética. “Golpes de suerte que son personas”<sup>5</sup>

5 Autoría Manuel Rivas, lateral izquierdo escalinata de



El Oasis Monte Alto articuló relaciones de reciprocidad sobre la base de una experiencia simpoiética (Dempster, 1998 en Haraway, 2019): una clase de práctica que construye sistemas configurados colectivamente sin límites espaciales o temporales autodefinidos, con información y control distribuidos, que se despliegan a partir de la contingencia y tienen capacidad para cambios sorprendentes.

Primeramente, la configuración colectiva de la experiencia se modularó a partir del trabajo en círculos con límites difusos. El círculo de partida, con jugadoras y jugadores de edades y condiciones muy heterogéneas con presencia mayoritaria de mujeres, que reaprende nuevas maneras de relación para acompañar durante todo el proceso. Compartiendo, nutriéndose y comunicando con el círculo del colectivo de artistas, canalizan la idea de embellecer el barrio para realizar la producción de la obra de arte participativo sobre la base de “un trabajo para cada persona y una persona para cada trabajo”. El círculo de la vecindad produce el conocimiento. Sintonizan con el círculo de las jugadoras haciendo que fluyan sus saberes y talentos, sus deseos, sus historias, descubran sus espacios significativos, y finalmente nombren su sueño “Revivir y celebrar Monte Alto” y lo hagan factible: produciendo los murales y dando vida a los festejos. Son el círculo puente entre el círculo de las jugadoras y el círculo de artistas. Este último escucha y traduce el sueño a operaciones concretas, a materiales accesibles considerando las donacio-

nes de las vecinas y sus habilidades.

*“...destacar los altos niveles de participación e implicación de las personas involucradas en las diversas experiencias, siendo el punto común entre ellas la importancia que se le otorga al afecto y a la construcción de relaciones sólidas basadas en la confianza, el respeto y el cariño mutuo ...Como pude observar en el Oasis Monte Alto de primera mano, aquellas personas que en un principio no se mostraban receptivas al proceso se involucraron a lo largo de la experiencia como resultado del clima generado por los participantes, dando lugar a un ambiente en el que primaba la alegría, el trabajo colaborativo, el respeto y el cariño entre las personas”. (OP)*

Respecto de la información y el control distribuidos, por razones administrativas el proceso tenía que completarse en tres meses, un periodo muy corto para establecer relaciones con la comunidad. La clave para conseguir promover la confianza con esta restricción temporal estuvo en la diseminación ramificada de la información, mediante múltiples medios y, sobre todo, paseando por el barrio. El control sobre las acciones fue compartido, las decisiones se tomaban y se comunicaban desde múltiples instancias, los grupos asumían tareas y se responsabilizaban de su ejecución, modificación o cancelación. Se fue articulando un plan abierto con posibilidad de reconstruirse desde cualquier punto de la red y casi desde cualquier círculo. Aprendimos a confiar, cualquier persona era válida para impulsar o cancelar.

*“A lo largo de la mañana del tercer día de reunión continuamos hablando con la comunidad y llegamos a la conclusión de que la gente quería recuperar esa unión que antes existía en el barrio.... [así] dimos origen al que sería el lema del Oasis: Revive Monte Alto,*



*Celebra Monte Alto.” (OP)*

Sobre la fluidez de tiempos y espacios, aunque había límites temporales asignados y teníamos un espacio oficial, las reuniones, comunicaciones, sesiones de trabajo de co-diseño se llevaron a cabo en múltiples lugares y en tiempos también diversos. Talleres de artistas, la escalinata, una tienda, el bar fueron centros de diálogo. La propia intervención fluye por el espacio urbano: las calles son zona de recreo, la gente que pasa se queda, construye o celebra.

Respecto a la evolución a partir de la contingencia, fue una condición de partida por la constitución caórdica del propio Juego del Oasis, por la premura del proyecto y por el estilo de trabajo abierto de las facilitadoras. El Co-Lab, para poder cumplir plazos administrativos y conseguir los permisos, quería una innovación controlada, pero lidiaba con un experimento social sin resultados premeditados o tan siquiera esbozados. El caos dentro de un proceso ordenado. Cuando se co-diseñó la intervención y se comprobó que las paredes de la escalinata de Adelaida Muro pertenecían a las dueñas de los edificios, pudimos respirar en paz. Se consiguió realizar la intervención en un espacio privado, con el permiso de las propietarias. A lo largo del juego, el equipo de jugadoras pasó por momentos de euforia, pero también de desánimo. Los momentos previos a la intervención artística, con un nivel de incertidumbre altísimo y un nivel de control mínimo fueron complicados. La confianza en el proceso, en las facilitadoras y los vínculos creados, facilitaron avanzar

para conocer la “magia oasis”. Quedó clara la necesidad de generar confianza y confiar en que las personas llegarían y que el resultado sería la suma de todas las micro- iniciativas: el sueño comunitario.

*“...todas las personas que asistieron a este encuentro participaron en el mismo ambiente de cooperación que existía en el equipo motor. Además de idear las acciones, aprovechamos para buscar todos los recursos necesarios que la comunidad pudiera brindar, ... Así, entre este fin de semana y el 24 de noviembre, el día antes del inicio de la acción, recolectamos entre todos los recursos humanos y materiales necesarios para desarrollar nuestras acciones. Contamos con la colaboración de múltiples artistas para restaurar los muros, varias empresas locales que han donado materiales para el trabajo, aportes y cuidados del barrio durante el fin de semana en forma de comida, bebida, ayuda y compañía, etc.”. (OP)*

Sobre la capacidad para cambios sorprendentes, es importante considerar la singularidad del juego en sí. Personas que no se conocen o se conocen en contexto diferentes, se apuntan a formar parte de un proceso en el que se canta y se baila. En el que se íntima y se abre. En el que se utilizan palabras como mirada apreciativa o sueño. Personas que conectaron con el propósito, pero no siempre con las formas. La transformación llega de la mano de la gente que decía no querer saber nada y al rato se cambiaba de ropa para trabajar en la pared. O de esa propietaria a la que no le gustaban los murales y lloraba de alegría al ver el que se hizo en la fachada de su casa. También de la tienda de enfrente, que no tenía tiempo para perder ni dinero para compartir, pero que tras la avalancha de personas compran-





do viveres para las que estábamos trabajando, donó comida y bebida. Una escalinata que, a pesar de ser la entrada desde la playa al corazón del barrio, permanece invisible en el más absoluto de los abandonos. A escasos metros, una nueva calle peatonalizada, se convierte en el escenario perfecto para una buena fiesta vecinal. Un escuadrón scout de unos 50 jóvenes que aparece en el momento adecuado a blanquear la pared. Un comerciante que se acerca a comprobar qué se está haciendo y decide donar empanadas. Una vecina que se acerca a preguntar si hace falta algo que ella se encarga de conseguirlo. Luz, agua y acceso a servicios que son ofrecidos por los propios habitantes que rodean los espacios de intervención. Alguien que se acerca con café y un bizcocho. Un grupo de percusión local que se suma a la activación barrial haciendo pasacalles. Y, como hemos comentado, la transformación más inesperada, ya cumplido el proceso oficial se supera la Re-evolución para realizar el muro izquierdo de la Escalinata. Una invitación del propio lugar para ser completado mediante la expresión estética y el deseo de la comunidad y así dilatar la experiencia de actuar creando colectivamente (Martínez Vérez y Alvar Mansoa, 2019).



Fotografía 1. Acción pared derecha, Escalinata de Adelaida Muro.  
 Fuente: Oasis Monte Alto.

*"...la realidad supera con creces mis expectativas de las cosas, no porque sea pesimista o porque tenga una visión limitada, sino que realmente creo mucho en el proceso, y sé que si el proceso está bien hecho el resultado es bueno."(EF)*

#### 4.2. Celebrar Monte Alto: la creación artística como acción comunitaria implicativa. "Yo quisiera ser el sueño que tu soñaste, yo quisiera subir con tus pies a Monte Alto"<sup>6</sup>

La obra artística llevada a cabo en los dos momentos del Oasis Monte Alto, el momento institucional y el momento informal, puede definirse como una acción comunitaria implicativa (Aguilar, 2010). Este tipo de actuaciones se originan a partir de las estructuras sociales y se dirigen a ellas, para ampliar las estructuras de participación comunitaria (Aguilar, 2010).

<sup>6</sup> Autoría anónima, lateral izquierdo escalinata de Adelaida Muro Oasis Monte Alto (Abril, 2018)



lar, 2010). No obstante, como veremos, la participación del público en la segunda creación artística fue más comprometida, como resultado de lo aprendido en la realización artística del primer momento y de las reflexiones entre el círculo de jugadoras y el círculo de artistas. Presentamos los resultados considerando la participación del artista en lo público, la participación de la obra en la formación del público y la participación del público en la obra (Aguilar, 2010).

Sobre la participación del artista en lo público hay que mencionar que el círculo de artistas estaba formado por personas del barrio, creadoras y creativas, artistas y grupos de artistas de diferentes técnicas y disciplinas, que conocen del entorno en el que la obra iba a funcionar<sup>7</sup>. Y entregan su tiempo al codiseño de la intervención, atesorando el sueño colectivo de revivir y celebrar Monte Alto. Buscaban una propuesta estética dirigida a la generación de efectos sociales. En primer lugar, pretendían la creación de un sujeto colectivo activo estimulado por la experiencia física y simbólica que implica participar. En segundo lugar, la intención era resignificar la idea de comunidad a través de una reconstrucción compartida de sentido. El papel de la vecindad no se consideraba como de espectador, sino como ciudadanía, como ser político, y los y las artistas se posicionaban con los ciudadanos comprometidos con la realidad social del barrio. Esto supuso negociar internamente, 7 Paloma Soriano, arquitecta; Fernando García Sarabia, muralista; Ana María Lema García, conceutora de arte; Emilien Pierre René Gireau, escultor; Marta Salgado Santa Cruz, artesana; Carmen Soriano Pereda, ilustradora y Samuel Castro, artista plástico.

actuar en colaboración con la gente y construir una comprensión dialogada de las relaciones y las organizaciones sociales para aprender tácticas completamente nuevas basadas en el codiseño y la cocreación. Y nuevas tareas, por ejemplo, cómo colaborar, cómo implicar a grupos específicos y de características diversas, cómo entrecruzarse con otras disciplinas, cómo asumir el emplazamiento significativo para la vecindad y cómo facilitar el simbolismo visual del proceso artístico a gente no educada en arte. El círculo de artistas a través de su trabajo de campo actuó aglutinando energías, estableciendo conexiones de colaboración y participación como “organizador-cooperador” de la diversidad de actores sociales (Aguilar, 2010). Y el proceso creativo se fue configurando como una práctica de diálogo e intercambio, articulando la reapropiación del lugar y la construcción de comunidad. Con el foco puesto en la participación de cada persona que decidiera acercarse.

*“Además de ser un proceso bien hecho en el que todo el mundo se involucró y participó activamente, tuvo un resultado físicamente espectacular gracias al equipo de artistas involucrados, quienes enseñaron y guiaron a los demás participantes durante todo el proceso de restauración de la pared”.*  
(EF)

El equipo de artistas fue configurando su concepción del espacio de actuación conforme se conocían entre sí. Inicialmente contemplaban el lugar como un espacio público de paso, un pasadizo, un nexo, un corredor con siete tramos de escaleras de sillares de piedra de más de 25 metros de largo enmarcada por medianeras y



fachadas de hasta cuatro alturas. Los escalones fueron el foco inicial para localizar la actuación, su paralelismo y la posibilidad de crear ritmos permitía dejar muchos mensajes a cada paso. Después se cambió el foco hacia los varios tramos de descanso. Pensando que querían convertir los descansillos en lugares donde pararse, sentarse, surgió la idea de convertirlos en un anfiteatro, en un salón de casa. Finalmente, se observó que hasta el tercer tramo de escaleras no comenzaban las ventanas, de ahí el enorme espacio grafitado que había por entonces en los muros, y la existencia de mucho espacio para colgarse, apoyarse y del que servirse para limpiar, llenar de arte y nutrir de vida. Las paredes que servirían de lienzo resultaban un lugar funcional sobre el que actuar y permitir a la gente participar sentada o de pie a lo largo de la escalinata de una manera confortable y distendida. Suponían un espacio de trabajo seguro sobre el que poder reunir a muchas personas involucradas con la creación artística y, a la vez, que otras disfrutasen del evento más distendidamente. Una vez acordada la técnica del mural, se decidió crear dos alturas en el muro, la más baja en la que intervenirían los participantes junto con los artistas y otra más alta donde solo accederían los artistas.

En segundo lugar, con respecto a la participación de la obra en la formación del público. Éste se implicó porque reconoció una relación con su entorno inmediato, porque el tema era cercano y traducía lo expresado en las reuniones con el círculo de la vecindad, pero también porque es-

ta vinculado con temas globales (Aguilar, 2010). La obra artística sirvió para evidenciar problemáticas sociales, ampliar el ámbito participativo y generar interés acerca de la degradación física y medioambiental del barrio. Se trabajó de un modo orgánico a partir de cuestiones concretas e incorporando aspectos más globales. Cada artista aportaba su mirada y cada jugadora también, su lectura del sueño comunitario, sus propuestas, para ir tejiendo una intención común, un esbozo de lo que sería la obra comunitaria. Una imagen fue cobrando fuerza, anclada en la reclamación ambiental y en la dignificación de la escalera, la unión entre el Mar y el Cielo. A partir de aquí, la búsqueda y llegada de materiales fueron definiendo los trazos de la composición. Según la cantidad de azulejo, residuos plásticos, pintura que llegaba, se fueron valorando las posibilidades de realizar un collage comunitario multitécnica. Fueron definiéndose las técnicas a utilizar y asignando grados de participación del público diferentes. Así, se decidió utilizar el mosaico en la parte baja del muro para proteger de las lluvias y por considerarse una técnica que podría ser conocida por la mayoría de la vecindad. Se usaron las basuras marinas para repletar las burbujas de color como símbolos de denuncia medioambiental. La pintura de la parte superior, el banco de caballas, se destinó a un artista plástico vinculado al proyecto, Espelén, que también dibujaría la bandada de gaviotas mal humoradas del muro derecho.

A lo largo del proceso todas las personas implicadas, tanto facilita-



doras, como comunidad, jugadoras y artistas tuvieron muy presente la necesidad de incorporar la temática ambiental a todos los niveles. La participación del colectivo de artistas Retoque Retro canalizó la expresión artística del cuidado del mar. Las piezas elaboradas en el primer mural, el banco de caballas y la pulpa enamorada están relacionadas con motivos marinos para denunciar la contaminación de los océanos y la exigencia de cuidarlos. Las burbujas del collage incluyen desechos plásticos recogidos en las playas que rodean el barrio. También incluyen diversos materiales reciclados, aportados por la comunidad para visibilizar el daño ambiental, junto con delicadas piezas de crochet realizadas por una de las jugadoras.

Y, por último, respecto a la participación del público en la obra hay que señalar que se fusionó el lado productivo y receptivo de la experiencia estética. El binomio de relación entre público y obra se organizó como activación/vinculación y acción/participación, buscando sensibilizar a la vecindad acercando el conocimiento y disfrute del propio barrio a partir de un interés común (Aguilar, 2010). La participación en la obra mostró la interdependencia entre arte y sociedad en el microcosmos de Monte Alto. La coproducción fue la estrategia participativa fundamental, en diferentes grados. Considerando hasta qué punto la participación del público fue parte de la estructura de la pieza, la coproducción fue menos decisiva en el primer momento e imprescindible en el segundo momento. En el primer momento, el Oasis oficial, el público

produjo la obra conjuntamente, con los y las artistas, personas diversas participando con su trabajo para hacer realidad la composición, aunque personalmente no fueran esenciales. En esta situación el público fue activo participativo. Intervino rellenando burbujas y creando coral de una manera preestablecida por los artistas. Un nivel más profundo de participación se alcanzó en la obra artística de la segunda pared, durante el Oasis espontáneo, porque sin el público la obra no hubiera podido existir. Se trasladó la responsabilidad creativa al espectador y se comprobó que todo sujeto puede formar parte integrante de una obra y enriquecer el bagaje creativo de modo no previsto, diseñando y concibiendo el horizonte de Monte Alto bajo la suma de las miradas particulares de cada persona como creadora. Aunque en ambas ocasiones la obra fue guiada, hubo un incremento de la experiencia, del aprendizaje y de la confianza en sus propias capacidades entre los artistas, el grupo motor y la vecindad que se reflejó en la segunda acción. Este empoderamiento condujo a decisiones más atrevidas y claras, buscando la implicación y la creatividad de la vecindad más intencionadamente. El proceso de embellecer y re-crear la Escalinata de Adelaida Muro, surgió con la idea de acercar la acción participativa al barrio de Monte Alto. Al caminar sus calles, encontrar autores y autoras de creación, tradición de barrio y, sobre todo, al escuchar el anhelo de dar vitalidad y color al barrio. La intervención artística se planteó en interacción con la vecindad, como expresión de un lugar que tenía mucho





que contar. El propósito fue hacer del barrio un escenario de encuentro para la construcción de la vida colectiva donde la ciudadanía se convirtiera en el elemento principal del cambio, de la adecuación del territorio a sus deseos y de la creación de identidad compartida en el espacio público (LeFebvre, 2007).

Con la amalgama de talentos, de experiencias, las diferentes técnicas que se abordaron con los materiales reciclados y los conocimientos que se iban reuniendo: la técnica del alicatado, la pintura mural, el collage dentro de las burbujas, la escultura, los encajes y técnicas de nudos, se fue conformando la obra a través de la idea elaborada por los artistas, pero desde la mirada y la acción de cada persona que participó. En el segundo proceso se reunieron, además, otras artes como la poesía, cedida por autores y autoras del barrio<sup>8</sup> y expresada plásticamente en el muro izquierdo caligrafiando las letras mediante el lettering por artistas gráficos y del grafitig. También se incorporó la narración oral sobre el barrio. Micrófono en mano vecinas y vecinos enlazaron sucesos, anécdotas, denunciaron hechos y acciones de especulación inmobiliaria. Alguno de estas historias, se incorporaron en las casas creadas por la vecindad: “Pan de cona”, es un tributo al trabajo y la vida de las prostitutas del barrio. En un proceso de transmisión a través de pequeños equipos o corros que se iban formando cuando surgía una idea o una ex-  
 8 Eli Ríos, Antía Marante, Luísa Villalta, Emma Pedreira, Beatriz Maceda Abeleira y Manuel Rivas cedieron sus poemas y fueron plasmadas algunas estrofas en el muro.

9 Mateo y Manrique.

plicación, artistas y jugadoras indicaban el proceso a quién se acercaba. Cuando alguien poseía experiencia en algo, se le escuchaba, se le incorporaba, se le imitaba y así se iba construyendo el mural. Saberes populares y aportación vecinal en comunicación. La gama de acciones participativas fue muy variada, aunque las obras sólo se concibieron conjuntamente en el círculo de artistas, se basaron en el hecho de compartir significados y formas de hacer, se efectuaron gastos en común, se organizaron tácticas de acogida, hubo una visibilización de cuestiones ecológicas, se dignificó la escalinata como una contribución al desarrollo de la vida urbana y se participó en la fiesta. Hubiera sido interesante ampliar la participación realizando un documental social con propósito crítico, organizando foros o círculos de debate, por ejemplo.

*“...todo este proceso comenzó hace un par de semanas con un grupo maravilloso... la gente participó mucho, estuvo dos semanas movilizándose y hablando con el barrio y culminó en este maravilloso proceso que es decorar y hacer un mosaico con pinturas y con gente de todo el barrio aquí en las escaleras de Adelaide Muro,... Me sorprendió mucho cómo se está vinculando el barrio, cómo la gente nos trae comida y sobre todo el fantástico grupo que formamos.” (V01)*

Como hemos adelantado, la participación del público fue parte esencial de la estructura de la segunda obra. Si en la primera, el Oasis oficial, hubo un contexto institucional que la amparaba, esta segunda fue la revelación de lo aprendido en autoorganización y autogestión. Su ejecución se desarrolló de una manera mucho más orgánica, fluida y relajada. Se re-

forzó el empoderamiento ciudadano aumentando su fortaleza política, la confianza en sus propias capacidades para diseñar su entorno y construir alternativas (TXP, 2014).

Notables aprendizajes de la primera intervención fueron aplicados en esta segunda fase, el Oasis informal.

*"...Tras celebrar el encuentro de la re-evolución, la semilla del Oasis comenzó a dar sus frutos convirtiéndose en un grupo diverso de personas que, sin depender más de un equipo motor o una instalación, continuaron haciendo realidad sus sueños y potenciando las fortalezas del vecindario... se tomó la decisión de seguir creando, compartiendo y caminando juntas, por lo que se establecieron una serie de encuentros abiertos a todo el mundo. Así poco a poco fuimos organizando todo lo necesario para cerrar la [siguiente] intervención en la escalera". (OP)*

La profundización en la participación quedó plasmada en cuestiones decisivas. En el diseño de la obra se decidió abordar la idea de recrear el "skyline" del barrio de Monte Alto, de manera que cada persona, en parejas, tríos o familias pudieran participar interpretando los frentes de los edificios locales. Esta vez, la obra se organizó de un modo más abierto. Delineando la silueta del barrio y dividiendo porciones diferentes de pared para dejar estos espacios libres a la interpretación personal de las fachadas que se construirían en mosaico. Cada persona que se acercaba sólo necesitaba copiar en cartón la silueta de su edificio, y simular sobre ese patrón en el suelo la composición de su fachada, encajando pedazos de azulejo de entre los que se encontraban distribuidos en cajas por colores y texturas. Era un proceso muy autónomo y

fluida, que permitió una involucración muy significativa de la gente y un sentido de pertenencia de la obra. A los y las artistas se les consultaba o se les pedían herramientas o determinados materiales. Todas las personas enseñaban, asesoraban y aprendían. Cada persona podía elegir una porción de barrio e interpretarla con sus ojos, podía crear sola o en compañía, y comentar sus ideas, ya que todo el mundo estaba compartiendo el proceso y la mirada sobre el lugar, trabajando en sintonía. Después, para plasmar la composición en el muro, los y las artistas acompañaban con la explicación del material que iban a utilizar, las herramientas y los tiempos de las masas, la colocación de las piezas, el diseño total del mural y la composición de los elementos en particular, si se les requería aportaban ideas para completar sus diseños y comentar sobre la elección de un color u otro color, el tipo de azulejo elegido, etc.



Fotografía 2. Acción pared izquierda, Escalinata de Adelaida Muro.  
Fuente: Oasis Monte Alto

Al organizar la obra se elaboraron mapas de diseño del espacio para



anticipar las necesidades de agua, luz, espacios para el acceso de videntes, actuaciones, colocación del equipo de música, etc. El Festival del barrio se situó en el propio espacio de trabajo. Hasta un total de 30 artistas, desde músicos hasta poetas, pasando por corales, monólogos, capelas, DJ y magia, se presentaron para intervenir y amenizar el lugar de la obra, tanto el sábado como el domingo. Solicitar al Ayuntamiento el corte de la calle frente a la escalera permitió que se expandiera el área de socialización y se contribuyera activamente con bebida y comida a la fiesta del domingo, de manera mucho más segura e interactiva. La calzada se convirtió en un lugar de reunión y de juego. Algunos de los comentarios de las personas participantes fueron: “Me tenía que ir, y me quedé enganchada”, “Felicidad y comunidad”, “La participación fue más estable, diversa y más organizada”, “Experiencia personal de crecimiento y creatividad”, “Un sueño hecho realidad” “Poderío, magia, toneladas de apoyos y ánimos” (VO2). Al final de la jornada la bandada de gaviotas malhumoradas sobrevuela el skyline de Monte Alto, con sus edificaciones significativas reinterpretadas: el museo de la Domus, la iglesia del barrio, el depósito del agua y las fachadas de sus casas.

### CONCLUSIONES: UNA UTOPÍA DE PROXIMIDAD

Arte participativo y Juego del Oasis buscan producir experiencias que ejemplifican la reinención de nuestra existencia como comunidad, como humanidad. Es la utopía de la proximidad (Bourriaud, 2008) como opción

para experimentar universos alternativos usando el lenguaje transcultural del arte y construir mano a mano en el enjambre humano que constituye la ciudad. El Oasis Monte Alto fue una acción intencional que ensanchó las fronteras de lo posible y nos hizo conscientes de nuestra capacidad para transformar las circunstancias de nuestras propias acciones, ya fuéramos jugadoras, artistas o vecinas. El afianzamiento de la participación en el Oasis informal muestra las implicaciones pedagógicas del arte participativo que semeja operar como una clase de investigación social participativa con capacidad para empoderar desde la reciprocidad (Rodríguez-Romero, 2020).

En esta insignificante mota de vida que es la Tierra tenemos un sistema socioeconómico encargado de aniquilarla. La mercantilización de todo lo vivo está dejando a la humanidad, incluso a la parte privilegiada, desasistida de derechos y de recursos. Rita Segato (2018) habla de la intemperie de la vida y Marina Garcés (2017) de la esterilidad de la vida social. Experiencias metodológicas como el Juego del Oasis son una grieta de luz en el sistema. Vivenciar otra posibilidad de relacionarse y actuar, creando otros universos posibles por efímeros que sean, moviliza la imaginación para cambiar. Aquí se sitúa la humilde contribución del Oasis Monte Alto: aprendimos a relacionarnos y a construir belleza de un modo alternativo, confiando en la contingencia y facilitando la reciprocidad. Esta utopía de lo cotidiano fue escrita en femenino guiada por los valores del cuidado y



la felicidad, de la no violencia, de la comunicación, del cuidado de la naturaleza y de lo pequeño y vulnerable (Puleo, 2011). También se inspiró en las prácticas de los bienes comunes (Álvarez-Blanco, 2019). Una tradición de cooperación comunitaria con versiones en casi todas las culturas, las mingas en Latinoamérica, veredas y hacenderas en Castilla, las sextasferias y andechas en Asturias, auzolan en Euskadi (Gazteaukera, 2013) y, en Galicia, parzarías. Nada nuevo bajo el sol, pero todo por redescubrir. Redescubriendo alternativas, el arte participativo produce conocimiento alternativo de las alternativas (Santos, 2017) y puede ser un medio fértil para “hospedar” (Andreotti y otros, 2015) formas de expresión política y sociocomunitaria que extendiendo el cuidado y la creatividad social vayan reemplazando nuestra moribunda civilización.

## BIBLIOGRAFÍA

AGUILAR, Guadalupe. (2010). La interacción, la interpretación y la implicación como estrategias participativas. *Time divisa* de Antonio Vega Macotela. *Arte y políticas de identidad*, nº3, pp. 9-28. Recuperado de: <https://revistas.um.es/reaipi/article/view/117381>

ÁLVAREZ-BLANCO, Palmar. (2019). En ruta con el común. *Archivo y memoria de una posible constelación*. La Vorágine, editorial crítica.

ANDREOTTI, Vanessa. y otros (2015). Mapping interpretations of decolonization in the context of higher education. *Decolonization:*

*Indigeneity, Education & Society*, nº4(1), pp. 21-40.

BANG, Claudia. (2013) El arte participativo en el espacio público y la creación colectiva para la transformación social: Experiencias actuales que potencian la creatividad comunitaria en la ciudad de Buenos Aires. *Revista Creatividad y Sociedad*, nº20, pp. 1-25. Madrid.

BUSQUETS SURRIBAS, Montserrat. (2019). Descubriendo la importancia ética del cuidado. *Folia Humanística*, nº12.

COLECTIVO TODO POR LA PRÁXIS. TXP (2014). La fiesta y la autoconstrucción. *Pensar la Ciudad, Nuevas herramientas para la regeneración urbana*. Área de participación Ciudadana, Inmigración y Cooperación al desarrollo del Ayuntamiento de Málaga.

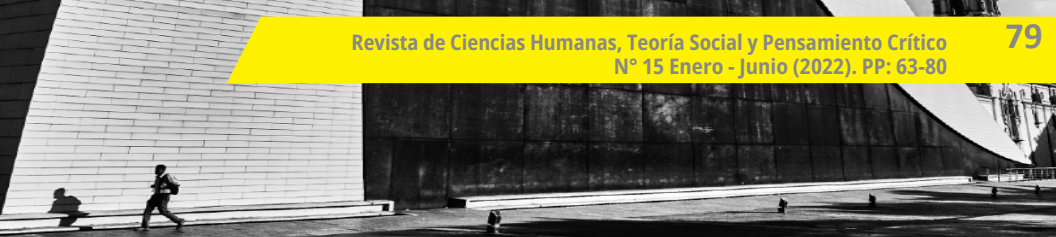
CREPO-MARTÍN, Bibiana. (2016). Arte participativo en el espacio público. *Proposiciones metodológicas acerca de algunos de sus preceptos*. *On the w@ terfront*, Vol. 45 nº2.

CRESPO-MARTÍN, Bibiana. (2020). Acerca de las prácticas artísticas participativas contemporáneas como catalizadoras de la sociabilización. *Revista Historia y Comunicación Social*, Vol. 25 nº1.

FALS BORDA, Orlando. (1993). La investigación participativa y la intervención social. *Documentación Social*, nº92, pp. 9-22.

FERNÁNDEZ RAMOS, Javier. y PIÑEIRO GARCÍA, Concepción. (2015). Metodología OASIS: Vivir el cambio que queremos ver en





el mundo. Revista internacional sobre investigación en Educación Global y para el Desarrollo, nº8.

GARCÉS, Marina. (2017). Nueva ilustración radical. Barcelona. Anagrama.

GAZTEAUKERA. (2013). Pasado y presente del auzolan. Recuperado de

[https://www.gazteaukera.euskadi.eus/contenidos/blog\\_post/20130301\\_blog\\_0278/es\\_def/](https://www.gazteaukera.euskadi.eus/contenidos/blog_post/20130301_blog_0278/es_def/)

GROSFUGEL, Ramón. (2016). Del extractivismo económico al extractivismo epistemológico y ontológico. Revista Internacional de Comunicación y Desarrollo. nº4, pp. 33-45.

HARAWAY, Donna J. (2019). Seguir con el problema. Generar parentesco en el Chthuluceno. Bilbao. Consonni.

INSTITUTO ELOS(s/f). Metodología Elos. Manual de Bolso. Para impulsar comunidades por medio de ações rápidas e de alto impacto. Brasil.

LEFEBVRE, Henri. (2007). El derecho a la ciudad. Capitan Swing. Barcelona.

MARTÍNEZ VÉREZ, María Victoria y ALBAR MANSO, Javier. (2019). Tinta de mar. Arte de acción en la formación profesional docente. Utopía y praxis latinoamericana: revista internacional de filosofía iberoamericana y teoría social. nº87, pp. 137-150.

PRATS POZUELO, Fernando y otros (2018). Las ciudades ante la crisis civilizatoria. José Luis Fer-

nández de Casadevante (coord.), Nerea Morán Alonso (coord.), Fernando Prats Palazuelo (coord.) Ciudades en movimiento: avances y contradicciones en las políticas municipalistas ante las transiciones. Foro transiciones, pp. 27-42.

PULEO, Alicia. (2011). Ecofeminismo: Para otro mundo posible. Madrid. Cátedra.

RODRÍGUEZ-ROMERO, Mar. (2020). Investigación Educativa, Neoliberalismo y Crisis Ecosocial. Del Extractivismo a la Reciprocidad Profunda. REICE. Revista Iberoamericana Sobre Calidad, Eficacia Y Cambio En Educación, nº18(2), pp.135-149.

SANTOS, Boaventura. de S. (2017). Justicia entre saberes. Epistemologías del Sur contra el epistemicidio. Madrid. Morata.

SANTOS, Boaventura. de S. (2019). El fin del imperio cognitivo. La afirmación de las epistemologías del sur. Madrid. Trotta.

SIMONS, Helen. (2011). Estudio de caso: teoría y práctica. Madrid. Morata.

SEGATO, Rita. (2018). Contra-pedagogías de la crueldad. Buenos Aires. Prometeo.

STAKE, Robert. (1998). La investigación con estudio de caso. Madrid. Morata.

TEIJIDO, Paula. (2018). O xogo do OASIS: unha metodoloxía para a mobilización comunitaria. (Trabajo de grado). Universidad de A Coruña (España).



### Pilar Casals Díaz

Diplomada en Educación Social por la Universidad de A Coruña y licenciada en Ciencias del Trabajo por la Universidad de Granada, con curso de especialización en Gestión de Recursos Humanos por la ISCT-IUL de Lisboa (2012). Impulsora del Oasis Monte Alto (2017) y miembro del colectivo informal Oasis Monte Alto (2018-2019). Es facilitadora de procesos participativos y dinamización comunitaria y generadora de contenidos educativos en responsabilidad social, género y liderazgo participativo..

### Paloma Soriano Pereda

Licenciada en Arquitectura Superior por la FA ULisboa y graduada en arquitectura de interiores por la ETSAMadrid. Ha formado parte de diferentes colectivos para el desarrollo rural sostenible y la recualificación y dinamización del espacio público urbano: Chão de Gente, colectivo informal Oasis Monte Alto . Es miembro de ESPIGA (Asociación galega de bioconstrucción) donde ha coordinado diferentes proyectos. Es formadora en técnicas constructivas y desarrolla procesos de participación y creatividad vinculados a la creación espacial.

### Paula Teijido Ríos

Graduada en Educación social por la Universidad de A Coruña y formada como sexóloga a través del Máster de "Sexología, orientación y terapia sexual" impulsado por el Instituto Clínico Extremeño de Sexología. Participante en el proyecto de arte comunitario OASIS Monte Alto (2017 CoLab, Ayuntamiento de A Coruña). Trabaja como experta en educación y asesoramiento sexual.

### Dra.Mar Rodríguez-Romero

Doctora en Ciencias de la Educación (Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED), España. Profesora titular de Didáctica y Organización Educativa de la Universidad de A Coruña (UDC). Pertenece al grupo de investigación Política Educativa, Historia e Sociedad (PEHS). Coordina el Grupo de Trabajo de Igualdad de Género (Fac. Ciencias de la Educación, UDC). Forma parte del Colectivo Oasis Monte Alto. Investiga sobre cambio educativo y metodologías participativas con perspectiva de género