# FUGAS E INTERFERENCIAS

## I CONGRESO DE ARTE DE ACCIÓN

ACTAS 2016

# FUGAS E INTERFERENCIAS

I CONGRESO DE ARTE DE ACCIÓN

*Se celebró los días 1, 2 y 3 de Diciembre de 2016*
*en las ciudades de Pontevedra y Santiago de Compostela.*
*El Congreso fué organizado por la Universidad de Vigo con la colaboración*
*del Centro Gallego de Arte Contemporáneo (CGAC), la Fundación Granell,*
*el Vicerectorado del Campus de Pontevedra y Aire, Centro de Arte.*

Universida de Vigo

CGAC Centro Galego de Arte Contemporánea

casa das campás

Vicerreitoría do Campus de Pontevedra
Universida de Vigo

AIRE CENTRO DE ARTE

Fundación EUGENIO GRANELL

## COMITÉ ORGANIZADOR

Alba Blanco Boga
Marta Pol Rigau
Carlos Tejo Veloso
Ávaro Terrones

## DIRECCIÓN

Marta Pol Rigau
Carlos Tejo Veloso

## DISEÑO E IMAGEN

Alba Blanco Boga
Vanesa Soares
Álvaro Terrones

## SECRETARÍA TÉCNICA

Nora Ancarola

## COMITÉ CIENTÍFICO

Alba Blanco Boga (Universidade de Vigo)
Marta Pol Rigau (Universidade de Vigo)
Carlos Tejo Veloso (Universidade de Vigo)
Ávaro Terrones (Universitat Politècnica de València)

## MODERADO POR

Alba Blanco
Álvaro Terrones
María Roja
Rocío Garriga
Gena Baamonde


## EDITA

Universidade de Vigo, 2017

## ISBN

978-84-8158-754-8


## CRÉDITO DE LA PORTADA

Sobre la obra *Taedium Feminae* del colectivo *Blanco&Roja* tomada por el fotógrafo Miguel Vidal

# FUGAS E INTERFERENCIAS

## I CONGRESO DE ARTE DE ACCIÓN

ACTAS 2016

## ACTAS FUGAS E INTERFERENCIAS 2016

**Introducción**
Marta Pol Rigau 7

## COMUNICACIONES

**Acciones desapercibidas. La ciudad como escenario**
Elia Torrecilla, Pepe Romero y Almudena MIllán 11

**Ensayos de resistencia**
María Cosmes y Carlos Pina 25

**Experiencias del Mostrar: espacios comúnes entre el arte de acción y la instalación**
Rocío Garriga 41

**Foto performance, video performance y estructuras narrativas en la trayectoria artística del escultor Francesc Torrens Monsó**
Carme Ortíz Valeri 52

**Acción y significación en entorno virtual**
David Serra Navarro 61

**Memorias de Bergen: Soundpainting, una experiencia escénica que da cabida al arte de acción**
Ricardo Gassent 72

**La interpretación de un personaje como recurso metodológico**
Ignacio Tejedor 95

# INTRODUCCIÓN

ACTAS FUGAS E INTERFERENCIAS 2016

# INTRODUCCIÓN

MARTA POL RIGAU

En estas actas de ***Fugas e Interferencias. I Congreso de Arte de Acción 2016*** se muestra la recopilación de artículos procedentes de las ponencias seleccionadas para ser presentadas en la primera edición del congreso que tuvo lugar los días 1,2 y 3 de diciembre de 2016 en la Casa de Campas de Pontevedra y el Centro Gallego de Arte Contemporáneo (CGAC) de Santiago de Compostela.

El objetivo de la convocatoria de este congreso de ámbito nacional fue establecer un diálogo reflexivo y crítico sobre el arte de acción, tanto el realizado desde la investigación teórica especulativa como el que lo hacía desde la investigación teórica experimental surgida de la reflexión de la práctica artística. Se pretendía, pues, poder reubicar el arte de acción más allá de los cruces que hasta el momento se han establecido dentro del contexto del arte contemporáneo, es decir, intentar superar los límites del tema impuestos por los clásicos enfoques académicos.

De acuerdo con esas tesis y, para poder vislumbrar la práctica del arte de acción en el futuro, los artículos que conforman estas actas, se han agrupado siguiendo tres de los cuatro ejes teóricos propuestos en el congreso:

1. *La reflexión teórica del arte de acción.*
2. *El carácter liminar del arte de acción dentro del marco del arte contemporáneo.*
3. *La acción y sus intersecciones.*

En el primer apartado, circunscrito a la reflexión teórica, se presentaron los trabajos ***Acciones desapercibidas. La ciudad como escenario*** de Elia Torrecilla, Pepe Romero y Almudena Millán, y ***Ensayos de resistencia*** de María Cosmes y Carlos Pina. Sus planteamientos que parten de la reflexión intelectual de la propia práctica artística, ya sean a nivel colectivo o individual, a partir de archivos de datos personales sean estos textos, fotografías o vídeos. Materiales que conviven con la acción en directo para generar diálogos fructíferos que les permiten quebrar las fronteras entre el arte y la vida, creando una micro-realidad en la cual la creatividad se aplica a lo vital y/o cotidiano. Trabajos reflexivos en torna a la ciudad como espacio de experimentación de nuevas realidades en el caso de Elia Torrecilla, Pepe Romero y Almudena Millán o posicionamientos comprometidos como el de MaríaCosmes y Carlos Pina desde la distopía  personal.

Tal y como indica el  título del artículo de Elia Torrecilla, Pepe Romero y Almudena Millán, *"Acciones desapercibidas. La ciudad como escenario"*, el espacio público se transforma en el contexto idóneo para la práctica anónima del arte de acción. Su propuesta englobaría dos tipologías de trabajos, las *Acciones Desapercibidas* propiamente dichas y las *Coreografías Urbanas*. A pesar de que ambas parten de una misma intencionalidad, por un lado, utilizar el espacio urbano como lugar de experimentación y, por el otro,

jugar con la supuesta improvisación que comporta la no convocatoria pública del evento para ocasionar al espectador un estado de incertidumbre frente una situación inesperada. Pero cabe destacar que en las *"Coreografías Urbanas"* los participantes parten de una coreografía para sincronizar y repetir unos movimientos que conforman una danza aparentemente espontánea.

María Cosmes y Carlos Pina en *Ensayos de resistencia*, plantean desde su proyecto vital, artístico y comisarial una voluntad de reclamación de la dimensión humana del cuerpo como entidad política, tanto a nivel individual como social. En este sentido conciben la performance/acción como arma para la construcción y reconstrucción continua de realidad. Una realidad performática entendida no como discurso sino como narración que se desarrolla a través de la oralidad, de las acciones o de las imágenes, es decir, que se realiza en el seno del proceder orgánico del acontecer. Resistencia también, frente a la premisa de identificar el simulacro con la performatividad, es decir, substituir lo político por lo estético, con el objetivo de romper con los límites, no físicos sino mentales impuestos por el sistema/poder hegemónico.

En el segundo apartado, centrado en el carácter liminar del arte de acción, se confrontaron las propuestas de Rocío Garriga, ***Experiencias del mostrar: espacios comunes entre el arte de acción y la instalación***, Carme Ortiz, ***Foto-performance, video performances y estructuras narrativas en la trayectoria artística del escultor Francesc Torres Monsó*** y David Serra, ***Acción y significación en entorno virtual***. Ponencias que compartían un interés por examinar como el arte de acción puede derivar hacia unas prácticas próximas a otras disciplinas artísticas como la instalación, la foto-acción o el entorno virtual. Mecanismos metodológicos de la práctica artística contemporánea que se encuentran en el límite de los procedimiento transversales y que, desde distintas posiciones, en alguna de sus fases de producción se encuentran con el arte de acción.

Rocío Garriga en el texto *Experiencias del mostrar: espacios comunes entre el arte de acción y la instalación* analiza algunos trabajos de Regina Frank y de Anne Halminton, cuyos planteamientos se encuentran en el umbral de la interrelación entre la performance y la instalación. Mientras que las propuestas espacio-performáticas de Regina Frank desbordan los parámetros clásicos de exposición, las experiencias multisensoriales de Anne Halminton se sitúan en el umbral de la presencia mínima, tanto de la intervención como de los agentes actuantes. Estos ejemplos le sirven para teorizar sobre la necesidad que tienen algunos artistas de incorporar el arte de acción como operador de silencio. Silencio entendido como un activador del significado puesto que no opera desde de la lógica sino desde la capacidad poética de la presencia, del estar dentro del proceso, del saber ver y escuchar el trasfondo de acción que conlleva leer la metáfora. Carme Ortiz en el artículo *Foto-performance, video performances y estructuras narrativas en la trayectoria artística del escultor Francesc Torres Monsó*, planteaba como el artista, en la última etapa de su dilatada trayectoria artística, desarrolló proyectos basados en el componente liminar del arte de acción. Propuestas, la mayoría colaborativas, basadas en el acto perfomativo fueron pensadas para ser registradas ya fuese como foto-performance y/o video-performance. La intención subyacente era la de expresar, mediante el lenguaje gestual, las figuras retóricas y los objetos un sentido trasfondo nihilista cargado de una corrosiva crítica contra el poder hegemónico.

El artículo de David Serra, *Acción y significación en entorno virtual*, va más allá de estos planteamientos sobre la corporalización humana. En este texto Serra reflexiona sobre la práctica de la performance en el SIM (Simulador de tiempo real) para hablar de nuevos encuentros entre el arte de acción y el entorno digital, substituyendo la corporalidad física de los individuos por los cuerpos virtualizados de los avatares. Idea que ejemplifica con los trabajos de narración creativa de Gazira Babeli o los *synthetic performances* de Eva y Franco Mates, en los que parten de los planteamientos desarrollados por artistas del arte de acción próximos al Body-art, en cuyas prácticas agredían y/o violentaban su cuerpo soportando el dolor asociado. Dentro del campo del mixedreality Serra presenta las investigaciones sobre el interfaz-cuerpo de Sterlac y la creación de nuevas identidades de Micha Cárdenas y Elle Mehrmand, o de Yann Minhn, donde

la praxis en tiempo real nos remite al presente, pero el código nos permite reproducir indefinidamente la acción y revivirla.

El tercero y último de los apartados que busca una investigación vinculada a una experiencia creativa personal y concreta tanto a nivel práctico como conceptual, presenta la ponencia de Ricardo Gassent ***Memorias de Bergen Soundpainting, una experiencia escénica que da cabida al arte de acción*** y la especulación ***La interpretación de un personaje como recurso metodológico*** de Ignacio Tejedor. Ricardo Gassent analiza la acción multidisciplinar que bajo su dirección tuvo lugar en Bergen (Noruega), ejecutada por el grupo de interpretación de música contemporánea BIT 20 y las acciones realizadas por los componentes de Performance Art Bergen. Cabe destacar que el Soundpainting se basa en establecer una interacción a tiempo real entre músicos, bailarines, actores y artistas visuales, a partir del conocimiento de un lenguaje universal fundamentado en un sistema de signos gestuales para marcar unos tiempos, así como en la aceptación de los errores, puesto que a partir de esos elementos introducidos por casualidad, se va incluyendo y regenerando dentro del proceso. Ignacio Tejedor mediante la acción intersubjetiva -basada en entrevistas- construyó la biografía de un personaje ficticio, Dídac Capdevila. Esta identidad, que el mismo autor fue prefigurando/interpretando a lo largo de un determinado período de tiempo, tenía como objetivo a través de esos relatos parciales e íntimos, introducirse en la sociedad de Sabadell (Barcelona). Ignacio recrea una aproximación histórica para perfilar el cambio sociocultural sufrido durante los últimos treinta años en la ciudad de Sabadell, concretamente el paso de la decadencia industrial fabril a la consolidación de la industria cultural. Todo ello utilizando esta identidad verosímil construida a partir de los relatos intersubjetivos que procedían de personas de diferentes orígenes pero que estaban dispuestas a compartir disímiles experiencias íntimas.

Ambos autores comparten el deseo de profundizar sus conocimientos a partir de la experiencia de carácter participativo. Sus propuestas son concebidas para un público determinado, preferiblemente gente próxima a los entornos musicales y/o plástico visuales. En el caso de Gassent, requerían un alto nivel de conocimiento y empatía por el trabajo directo con los músicos, mientras que, en la propuesta de Tejedor, eran necesarias excelentes habilidades de comunicación verbal y no verbal.

Como se puede observar el congreso reunió a siete ponencias de investigadores que siguen diferentes líneas de investigación pero que, en su mayoría, comparten puntos de reflexión crítica sobre el presente del arte de acción. Por consiguiente, esta recopilación de textos muestra una dosis necesaria de FUGAS E INTERFERENCIAS que no destilan en su corpus contaminación e incertidumbre, ya que dichos discursos proponen un excelente punto de partida para debates posteriores sobre los temas vinculados, directa e indirectamente, con el arte de acción.

# COMUNICACIONES

ACTAS FUGAS E INTERFERENCIAS 2016

ELIA TORRECILLA Y PEPE ROMERO

# ACCIONES DESAPERCIBIDAS. LA CIUDAD COMO ESCENARIO[1]

Laboratorio de Creaciones Intermedia, Departamento de Escultura, Universidad Politécnica de Valencia.

## RESUMEN

En el presente artículo mostramos una serie de propuestas artísticas que tienen lugar en el espacio público con la finalidad de visibilizar y resignificar los usos y las relaciones que establecemos con el espacio y entre los transeúntes. A través de la presencia consciente de nuestros cuerpos en las calles, llevamos a cabo una serie de acciones desapercibidas en las que la ciudad se convierte en un espacio de experimentación. Desplazándolos por el mismo, recuperamos la figura del flâneur para investigar, desde el ámbito artístico, el espacio que nos rodea y generar nuevas situaciones en un entorno cada vez más dominado por el consumo y la velocidad.

## ABSTRACT

In the present article we show a series of artistic proposals that take place in the public space with the purpose of visibilizing and reframing the uses and relationships that we establish with space and between passers-by. Through the conscious presence of our bodies in the streets, we carry out a series of unnoticed actions in which the city becomes a space of experimentation. Moving through it, we recover the figure of the flâneur to investigate, from the artistic scope, the space that surrounds us to generate new situations in an environment increasingly dominated by the consumption and the speed.

PALABRAS CLAVE

***performance; ciudad; flâneur; acciones desapercibidas; coreografías urbanas***

KEY WORDS

***performance; city; flâneur; unnoticed actions; urban choreography***

# 1. INTRODUCCIÓN

*Nos aburrimos en la ciudad, tenemos que pringarnos para descubrir misterios todavía en los carteles de la calle, último estado del humor y la poesía (Ivain, 1953).*

Baudelaire llamó al artista a salir a la calle, a ocupar las aceras y observar, bajo las luces de gas, al hombre de la multitud, y convertir así la ciudad en un escenario plenamente artístico.

En el interior de una ciudad nueva que era el París del s. XIX radicalmente reformada por el Barón Haussmann, surge, entre el fenómeno de la multitud, la figura de un hombre solitario que vaga sin rumbo por los amplios bulevares, delante de las terrazas de los cafés y dentro de los pasajes. Un ser sumergido en la fantasmagoría que supone la novedad, las luces, los nuevos elementos urbanos, la muchedumbre, la mercancía, la publicidad, los nuevos sonidos… y arrastrado por una sensorialidad caleidoscópica se deja llevar.

Caminar se convierte en una experiencia estética y artística que permite habitar, conocer, disfrutar y experimentar el espacio que nos rodea.

La ciudad no es más un espacio de intercambios y encuentros fortuitos donde reina la sorpresa, pero la era de la industrialización acabó con ella. Y frente al hastío que la ciudad moderna produce en el ciudadano, el *flâneur* adopta la actitud de dandy y detective para marcar la diferencia, porque es en la diferencia conseguida a través del disfraz donde uno encuentra la libertad para desprenderse de su yo, de probar a cambiar la identidad de uno y jugar a ser otro.

Cuando el *flâneur* se convierte en detective, la curiosidad, donde reside su genio, se apodera de él. Encarnado en investigador, el *flâneur* observa todo lo que le rodea y busca las pistas que le llevarán a re-componer el caso ensamblando diferentes piezas. El caso puede ser la ciudad misma, el tiempo y el espacio, y su solución puede alcanzarse al perseguir un algo, a alguien o al rasgar las superficies de cartón-piedra que recubren los modernos diseños arquitectónicos.

Es así cómo uno puede cambiar a la ciudad. Utilizando su cuerpo en el espacio para recomponer un tiempo y descubrir un otro espacio. El cuerpo en movimiento, pues la performance es un arte nómada. Si la ciudad se ha ido convirtiendo en un escenario por el que deambulan ciudadanos espectadores de un decorado ajeno, caminar es una manera de recuperar el rol de ciudadano como actor.

*Es el cuerpo a cuerpo con la ciudad. No es posible conocer el espacio si no lo atravesamos con nuestro cuerpo, no es posible empezar a transformarlo in situ si no es partiendo nuevamente del cuerpo, de las relaciones que crea su presencia. (Careri, 2016, p. 134)*

Frente a la espectacularización del espacio urbano, y frente a la pérdida de la experiencia física en la ciudad como práctica cotidiana, estética o artística, Paola Berenstein[2] propone una “errantología

urbana". La acción de caminar ha sido practicada por el *flâneur* en sus paseos de una forma paradigmática, como práctica experimental en las deambulaciones Dada, por la Internacional Situacionista a través de la deriva y la psicogeografía, en las acciones lúdicas y performativas llevadas a cabo en movimientos como el Land Art, Fluxus, o el caminar interdisciplinar empleado en diferentes prácticas tecnológicas como la transurbancia, entre muchas otras. Pero nos centraremos en la primera de ellas y la concebiremos como una "forma procesual de aprendizaje y de comprensión de la ciudad" (Berenstein, 2012).

Caminar implica discurrir, es decir, extenderse a lo largo de un espacio, fluir. El discurrir en el caminar conlleva pensar, hablar, pasar; por ello, el paseante hace algo más que ir de un sitio a otro, pues en su desplazamiento poetiza el espacio que al mismo tiempo recorre y produce. Supone un urbanismo (en tanto actividad de los seres humanos actuando individualmente o interactuando en grupos dentro de su medio ambiente) más integrado y lleva implícito el sentido de la desorientación, la incorporación y la lentitud.
Si bien no todo el que pasea es un *flâneur*, podemos afirmar, de una forma muy resumida, que todo flâneur es un paseante que camina sin rumbo y a ritmo lento, que camina entre la multitud pero sin formar parte de ella; que se trata de un solitario paseante que se deja arrastrar por la inspiración, el diseño, las tendencias, y que con frecuencia obtiene sus ideas a partir de pequeñas observaciones; que hace del caminar una experiencia estética. Es una especie de arqueólogo que indaga en las ruinas de una civilización futura, un detective multifacético al que afecta profundamente aquello que investiga: observador y observado, comprador y mercancía, actor y espectador [3].

Walter Benjamin dedicó gran parte de su trabajo a estudiar el París del s.XIX, dentro del cual halló la figura del *flâneur*, un paradigma que se revelaría como una herramienta de conocimiento y una metodología que permitiría explicar ciertos procesos sociales de la modernidad, porque la flânerie es una actividad que permite observar, evaluar la historia de la ciudad y detectar sus carencias, excesos o irregularidades. El propio Baudelaire verá a esta figura como un observador apasionado y que forma parte del mundo que contempla pero que al mismo tiempo, está apartado de él. La experiencia que la figura del *flâneur* tiene de la ciudad, se encuentra próxima a la que tiene un niño. El flâneur nace en la urbe moderna y todo lo que en ella existe, es experimentado por primera vez. La ciudad se ha convertido en un escenario nuevo, y es por ello que tanto Benjamin (1989) como Bauman (1994), describen al *flâneur* como *homo ludens* (Huizinga, 1938), pues, al igual que caminar, el juego es una actividad inherente al ser humano y deviene un mecanismo accionador para la reconquista del espacio público físico, dando lugar a una concepción de la ciudad no solo como escenario, sino como tablero de juego.

> *Estoy en la calle paseando, se me ocurre algo y quizá llegó a desarrollarlo. Si será una foto, una performance o una instalación, depende de la forma que corresponda más. Por ejemplo, un domingo en la noche, hace muchísimos años, iba que ver una exposición, llevaba un paraguas y una gabardina, cuando estaba cruzando el Pont Neuf metí el pie en la acera de la derecha y en ese instante observé que en la acera izquierda un señor con una gabardina y un paraguas hizo lo mismo, entonces pensé "voy a ver si consigo que nos crucemos en la mitad del puente", y así fue .* [4]

Es habitual en el artista el empleo de técnicas propias del juego infantil, y como investigador, deambula por la ciudad para tratar de comprender el fenómeno urbano, que es su medio. Recurriendo a estrategias propias del *flâneur*, callejea en busca de pistas para resolver el caso, y movido por la intriga, el artista se convierte en la personificación del *flâneur*-detective, empleando una metodología que encontramos en la base de trabajos como los de Vito Acconci en su *Following Piece* (1968-69) en el que el artista se dejaba llevar por el recorrido marcado por las personas a las que perseguía hasta que estos entraban en un espacio privado. Las acciones de Acconci en esta época (finales de los sesenta y principios de los setenta), investigan sobre su relación con el espacio público, entendiendo su propio cuerpo como paisaje público.

Yoko Ono en *Rape* (1969), utiliza la práctica de la persecución, pero en este caso se tiene el consentimiento de la persona seguida, donde la artista busca explorar su reacción y la del resto de los transeúntes a través de un acoso en el que la víctima (mujer y extranjera) es perseguida no solo por la artista sino por un cámara y su equipo. Y si hablamos de artista encarnado en *flâneur*-detective debemos hacer referencia a los trabajos de Sophie Calle como *Suite vénitienne* (1980), en la que la artista encarna a una *flâneuse* que reclama su derecho a caminar por la ciudad. Acompañada de su cámara fotográfica y sus cuadernos de viaje, adopta la forma de detective, anónima, que se sumerge en la multitud y que, con su mirada curiosa, juega a ver sin ser vista, siguiendo las huellas que el otro va dejando y recopilando las pistas que compondrán el puzzle final de la obra. Jan Baudrillard[5] hace referencia a esta obra para hablar sobre la fantasía de perseguir a alguien por la ciudad, de forma intermitente y caótica, ya que la cotidianidad de los recorridos aleatorios y sin rumbo de las personas se vuelven fascinantes. En los tres casos, los artistas se convierten en perseguidores de un transeúnte haciendo uso de ese ver sin ser visto del que gozan los detectives.

La ciudad se convierte así en un coto de caza: los artistas persiguen a individuos concretos o anónimos guiados por su afán creativo y coexisten con aquellos individuos que movidos por la pasión sexual persiguen las miradas de aquellos que se convierten en su objeto de deseo.

El cruising convierte a la ciudad en el escenario del apetito libidinoso y la pasión casual y quizás también arriesgada. El caminante permanece despierto y no evita la mirada de las personas con las que se cruza; es más, esta mirada si es correspondida, se transforma en el principio de la aventura y convierte al espacio público en ese espacio íntimo en el que dos seres darán comienzo a lo contingente.

La ciudad se transfigura en el espacio de la consciencia y de la aventura en el que se alternan sucesos tambaleantes con amores ocasionales y el artista se convierte en el factótum que concreta y da vida a una narración absurda y alejada de los espacios mercantiles. Lo descabellado y lo ilógico, quizá también lo insensato, se convierte en un modus vivendi que desde el margen, nos habla de otras representaciones y expone una percepción crítica de lo que ocurre.

El absurdo nos lleva a la reflexión, muestra lo que somos y el perfil psicológico de nuestras acciones, muestra la vida como un conjunto de repeticiones carentes de sentido que se llevan a cabo por una rutina que conforma la grisácea prosa cotidiana. El absurdo constituye el paréntesis en el que los hábitos se desfiguran y en el que el caminar se convierte en una danza minuciosa y responsable de su ritmo y de su movimiento.

Ya no transitamos por el espacio público o privado sino que bailamos en él y lo convertimos en el lugar de las nuevas experiencias, transformamos el caminar en otra cosa que, relacionada con la observación de los flujos de los cuerpos, convierte a sus recorridos en una coreografía.

# 2. ACCIONES DESAPERCIBIDAS. GRUPO WDC

Así surgieron las primeras acciones desapercibidas, observando todos los movimientos de los cuerpos, tanto los conscientes y los útiles, como aquellos que se producen inconscientemente como resultado de un tic nervioso o de una aceleración ocasional.

Los errores habituales, los despistes, los actos fallidos y los lapsus verbales también influyeron en la creación de un archivo de situaciones relacionadas con lo cotidiano que aprovecharíamos para la realización de estas acciones. No se trataba de otra cosa sino de modificar cualquier variable que compone una actividad común y frecuente de nuestra rutina diaria.

Caminamos, esperamos al autobús y en él nos sentamos o permanecemos de pié, saludamos brevemente al conductor, conversamos con otros viajeros o permanecemos en silencio, recorremos el espacio urbano de un lado a otro con fines prácticos y a una velocidad que no siempre es la más adecuada y precisamente por eso, iniciamos nuestra práctica, alterando la velocidad de nuestros pasos, como si el tiempo que deberíamos invertir en nuestros desplazamientos se convirtiese en algo irrelevante.

Al principio planteamos individualmente la acción como un boceto, uno de nosotros comienza caminando con pasos muy cortos que inducen a movimientos singulares que modifica el lenguaje corporal que nos determina. Caminando pasicorto, como si fuéramos pingüinos, alteramos la economía de nuestros movimientos que ahora se subordina a otros factores y se diluye en otros intereses.
El caminar pasicorto se convierte en un objetivo en si mismo y en una licencia poética, con esa variación apenas perceptible hemos alterado la lógica del movimiento y también hemos concebido la posibilidad de la pregunta.

Posteriormente realizamos la acción conjunta y, o bien ejecutamos distintos tránsitos en una misma zona o, ya en grupo, la realizamos al unísono caminando juntos por un recorrido previamente fijado. Hasta aquí la acción es desapercibida, ya que no se presenta como un proyecto anunciado en un contexto artístico, sino que parece algo espontáneo e indefinido consecuencia de una ocurrencia o de una prueba cuyos fines se perciben como imprecisos.

Este es un ejemplo de acción desapercibida, pero antes de continuar, deberíamos clarificar y exponer sus orígenes y como llegamos a interesarnos realmente por ellas: En el año 2015, Elia Torrecilla y Pepe Romero participaron con el performance Tránsito Cibernético en el Festival de Arte Intramurs, y dicha acción fue ampliamente registrada tanto por los espectadores que acudieron, como por los profesionales contratados. Los espectadores asistían a un espectáculo del que habían sido previamente informados y este se definía como un performance, aunque mejor sería ubicarlo en el contexto del Live Art.

De todas formas en este tipo de acción/espectáculo, la relación performer - espectador y la relación de ambos con el espacio es totalmente previsible y acotada: el espectador - elemento pasivo recibe la información del performer - elemento activo, que puede o no incluirlo en la acción presentada y tan sólo los contenidos de la acción, determinarán la respuesta y la participación del segundo.

Sin embargo, el día en el que preparamos el proyecto, acotando el recorrido, midiendo los tiempos y probando los dispositivos, realizamos lo que podríamos definir como el boceto de la acción que finalmente se constituyó en una performance paralela y distinta, mucho más humilde, sin congregación de público y con participación espontánea de peatones que no advirtieron ningún vínculo entre nuestro comportamiento y cualquier tipo de espectáculo.

Cuando posteriormente analizamos y comparamos lo acontecido en las dos sesiones, advertimos que lo que realmente nos interesaba era lo que había ocurrido el día del ensayo, esto es, crear una situación ambigua y confusa en la que no se reconocían valores relacionados con cualquier tipo de propuesta artística.

Una vez establecido nuestro objetivo, nos lanzamos a investigar sobre el trabajo de artistas que procediesen de forma similar para crear una red de propuestas en la cual ubicar la nuestra y comenzamos con los Street Works desarrollados en el Nueva York de los años setenta y con las propuestas que, desde la danza, realizaron coreógrafos como Steve Paxton o Trisha Brown, fundadores de la Judson Dance Theater. Tanto unos como otros crearon acciones minimalistas relacionadas con la modificación de las interacciones habituales entre los cuerpos en el contexto urbano, con los movimientos cotidianos, con los errores y con la suspensión del tiempo.

Con Steve Paxton los "bailarines" pasean por el escenario, con Trisha Brown, pasean por las calles, por las paredes, por las fachadas de los edificios o por los árboles y Scott Burton, escultor, crítico y performer, nos indica la importancia del tiempo de espera, del sonido de las monedas al caer del bolsillo o del olvido de los objetos.[6]

Por otro lado y desde la literatura, nos inspira el personaje de Melville "Bartleby" paradigma de la interrupción de la rutina, de la dilación y del espíritu sedentario opuesto al rendimiento económico, aspectos que, en mayor o menor medida, podemos relacionar con lo fundacional del performance.
Todas estas aportaciones influyeron en la creación de las acciones desapercibidas, inadvertidas y mínimas, realizadas en el espacio urbano aparentemente de forma espontánea jugando con lo inesperado y la sorpresa, para proponer nuevas relaciones en las calles de la ciudad y cuestionar, desde el absurdo, la lógica de la producción artística y de las rutinas cotidianas.

Evocando los ecos de otras voces, las Acciones Desapercibidas se pueden también plantear como un manual de instrucciones para ser desarrolladas por cualquier persona[7]. Yoko Ono en su libro de instrucciones *Grapefruit* publicado en 1964, ofrece una serie de directrices para diseñar situaciones como la Pieza de Sombra: "Poner las sombras juntas hasta que se convierta en una" (Yoko Ono, 1963), y Hildegard Westerkamp propone en "Paseo sonoro por el hogar" (1997) una serie de ejercicios basados en la escucha: "Escuche/ las voces/ mientras camina./ Escuche/ las pausas./ Escuche/"

El grupo WDC compuesto por Walker Citizen, Damian von Rosemarine y Camomille de Rodríguez comenzó a investigar conjuntamente en el ámbito de las A.D. a principios del año 2016. Tras la experiencia en Intramurs, dos de los miembros decidimos abordar la práctica de acciones espontáneas en el espacio público y la calle se convirtió en el campo de experimentación. El tercer miembro del grupo se sumó desde el principio y juntos ya los tres, comenzamos a investigar las posibilidades de las acciones callejeras y de las que se ubicaban en espacios específicos urbanos.

Pasicorto fue la primera acción y con ella elaboramos nuestra metodología de trabajo: Cualquier miembro del grupo propone una acción que es llevada a cabo por el mismo, realizamos diversos ensayos en distintos espacios y en ocasiones, nos ayudan otros performers para evaluar la escala y registramos los resultados con dispositivos que permitan mantenerse en el anonimato, usualmente teléfonos móviles.
Cuando ya hemos realizados varias pruebas nos planteamos un cambio de escala alargando el tiempo de la acción o ampliando el número de participantes. En ambos casos corremos el riesgo de que la acción deje de ser desapercibida, como ocurre en el caso de las coreografías urbanas que explicaremos más adelante.

Pasicorto también acabó con un cambio de escala en el que se aumentó el numero de participantes. Con fines claramente políticos, organizamos "Sendero de la Esperanza", un recorrido por el Cabanyal que transcurrió por una de las zonas más degradadas del barrio. Para realizar esta acción, contamos con la participación de la asociación de vecinos "Salvem el Cabanyal"

En otros ámbitos, las primeras A.D. “programadas” del grupo WDC, se presentaron en la velada Dadá organizada por la performer Lucía Peiró en el Sporting Club Russafa de Valencia en la noche del 18 de febrero de 2016. El grupo realizó en primer lugar, un homenaje a Scott Burton, ejecutando su “Concierto para Monedas” en el tiempo de transición entre dos acciones que se presentaban en el escenario de la sala.

Posteriormente y de forma individual se llevaron a cabo tres A.D. mientras otras performances programadas estaban teniendo lugar en el escenario; en esta ocasión, podríamos decir que fueron acciones en tiempo de otras acciones y, en ningún caso, se solapaban la una con la otra.

*Desplazamiento Interfaxion* fue la primera A.D. individual realizada por Walker Citizen que, en esta ocasión, se desplazó siguiendo un mismo itinerario y de forma reiterada, entre el público y vestida cada vez con una prenda diferente de color negro.

***Figura 1.*** *Desplazamiento Interfaxion. Grupo WDC. Velada Dadá 18 de Febrero en el Sporting Club Russafa (Valencia).*

“Espera” fue la segunda A.D. realizada por Damian von Rosemarine en la puerta del Sporting Club y consistió en una espera con tres caídas, durante el transcurso de la velada.

***Figura 2.*** *Espera. Grupo WDC. Velada Dadá 18 de Febrero en el Sporting Club Russafa (Valencia).*

Y en Trances Borrosos tercera A.D. de Camomille de Rodríguez, se experimenta con un sentido de la vista alterado por la diferente graduación de las distintas gafas que se va intercambiando.

***Figura 3.*** *Trances Borrosos. Grupo WDC. Velada Dadá 18 de Febrero en el Sporting Club Russafa (Valencia).*

# 3. COREOGRAFÍAS URBANAS

Una variante de las A.D. son las “Coreografías Urbanas”: acciones desapercibidas sincronizadas en las que el movimiento y la repetición a partir de actos cotidianos conforman una danza inesperada. Estas coreografías se llevan a cabo en espacios específicos, como paradas de autobús o cabinas telefónicas, de manera aparentemente espontánea.

***Figura 1.*** *Captura de un instante de la Coreografía urbana “Bus Stop”. Grupo WDC. Abril – Mayo 2016. Parada de autobús en Calle Periodista Azzati (Valencia)*

Tanto en las “Acciones Desapercibidas” y en las “Coreografías Urbanas”, partimos de un proyecto definido previamente y marcado por intereses particulares, el primero de ellos es ubicar al espectador en la incertidumbre y que, aunque sea tan sólo por unos segundos, no sepa a ciencia cierta frente a que se encuentra. Si la coreografía Urbana se realiza en grupo en un espacio pequeño, es muy difícil el anonimato, pero si contamos con un espacio lo suficientemente grande, podemos llevarla a cabo.

Cuando en una parada de autobús, un miembro del grupo WDC realizó su primera C.U. siguiendo un proyecto que consistía en la repetición de tres movimientos estudiados previamente, el resto de transeúntes y los ciudadanos que esperaban en la misma parada, no llegaron a percibir la acción como una performance y sin embargo, cuando la misma parada fue invadida por cinco performers, que de forma sincronizada realizaban los mismos movimientos, los espectadores, tras unos instantes de duda, pensaron que asistían a algún tipo de espectáculo callejero, por lo que se alejaron del grupo y lo contemplaron desde cierta distancia.

Pero cuando el grupo WDC, junto a Frans van Lent, Nico Parlevliet y Joana Mollá realizamos The *Parallel Show* en las salas del IVAM, las coreografías corales y las acciones individuales gozaron del mismo anonimato, tan sólo algún guardia de seguridad, reaccionó con cierta sorpresa frente al insólito comportamiento de algunos de los visitantes del museo.

# 4. PARALELISMOS: UNNOTICED ART FESTIVAL

Indagando en nuestro hacer y derivando por diversos caminos digitales, un link nos llevó a otro link para descubrir un festival de acciones desapercibidas que tiene lugar en Holanda. La corriente marítima del hipertexto llevó a Walker Citizen a ponerse en contacto con Frans van Lent creador del Unnoticed Art Festival[8] que arrancó en Haarlem (Holanda) en 2015, consolidándose, probablemente, como el festival menos visible de todos los festivales.

Es este un evento que nace en un trayecto en tren que Frans van Lent realiza en 2013 entre Ámsterdam y Berlín: Frans le comenta a cinco viajeros si quieren participar en una especie de juego, al que ellos acceden encantados. Este consistía en realizar una serie de movimientos discretos según un ritmo y unos parámetros previamente marcados. Tras esta primera experiencia, todos coinciden en que lo más excitante fue haber participado en algo de forma colectiva y en secreta colaboración.

El Unnoticed Art Festival se publica como una convocatoria abierta en el año 2014, en la que se hacía un llamamiento a performers de todo el mundo para que enviaran sus propuestas, en forma de manual de instrucciones. Una vez seleccionadas las partituras, se hizo un segundo llamamiento internacional a voluntarios, personas interesadas en realizar las acciones descritas por los performers durante un fin de semana en una ciudad y en una fecha que solamente ellos conocerían y que permanecería en secreto para el resto; una manera de evitar que la gente vaya a ver y se conviertan en espectadores.

Sábado a las 11 de la mañana. La programación del festival comienza con un grito en un parque. Durante todo el fin de semana, un minibús coge y recoge a los participantes de un lugar a otro y los lleva de regreso al camping donde, antes de acostarse, escriben sus experiencias en un cuaderno. En esta primera edición, estos relatos conformarán la única documentación del festival publicada más tarde como catálogo. No existe ningún tipo de documentación visual, ni grabaciones, ni fotos. El festival acabó el domingo a las seis de la tarde con un grito en el parque que ponía fin al asunto.

# 5. THE PARALLEL SHOW

Las conversaciones virtuales e intercambio de ideas entre Frans y Walker llevan a esta, a convertirse en embajador de otro proyecto de Frans llamado “The Parallel Show” y que se lleva celebrando durante siete ediciones. La octava tendría lugar en el IVAM (Valencia) el domingo 18 de septiembre de 2016:

The Parallel Show consiste en una serie de acciones improvisadas y de colaboraciones ocasionales de varios performers, tiene lugar de forma inesperada y en espacios públicos de arte con exposiciones. The Parallel Show se centra en la producción más que en la presentación y nunca se anuncia ni envía ninguna invitación, no deja rastro ni huellas, tan solo un agradecimiento por escrito a la dirección de la institución escogida. The Parallel Show es una iniciativa del Unnoticed Art Festival[9].

El domingo 18 de septiembre 2016 nos reunimos a las 11.00 AM, hora en que el IVAM (Instituto Valenciano de Arte Moderno) abría sus puertas. Frans van Lent, Nico Parlevliet, Pepe Romero, Joana Mollá y Elia Torrecilla se transforman en una suerte de conspiradores y plantean la metodología y las estrategias personales. The Parallel Show comienza con un estudio minucioso del campo de batalla y las posibilidades que este ofrece, intervenido como está con sus propias exposiciones. De repente caemos en la cuenta que es la primera vez que visitamos el museo como el espacio en el que posteriormente intervendremos con acciones que deben ser imperceptibles.

Mas tarde a las 14 horas, nos reunimos en la cafetería para comer y exponer nuestras ideas, algunas deben realizarse en grupo y otras pueden ejecutarse individualmente. Tras programar el orden en que las acciones propuestas tendrían lugar, atravesamos la puerta del museo y a partir de entonces actuamos como desconocidos entre nosotros mismos. Debíamos indagar y seguir el rastro de las obras, establecer relaciones y diálogos a través de un lenguaje cifrado entre el espacio, las obras, los visitantes y el personal del museo. Comenzamos a practicar el espacio museístico y a experimentar las obras expuestas de una manera cercana, proponiendo un diálogo y un acercamiento que desvelaba un nuevo discurso y nuevas situaciones que, a través de pequeñas acciones, eliminaban los límites entre obra-espectador para generar un acto poético secreto bajo la atenta y desconcertada mirada de los vigilantes de sala.

Como broche final de esta experiencia, realizamos una coreografía colectiva, una propuesta que vino determinada por una previa observación de la interacción entre los visitantes del museo, el espacio y las obras expuestas. Así, el grupo de exploradores que conformamos, comenzamos a visitar la sala, siguiendo unos patrones de movimientos, los propios y cotidianos durante la visita a una muestra de pintura.

Uno de nosotros comenzaba repitiendo un gesto que era imitado por los otros componiendo una danza sincronizada y en la que, en ocasiones, se nos unían visitantes espontáneos de una forma azarosa. Durante este paseo por la estancia del museo, se extrajeron una serie de comportamientos, poses, actitudes y desplazamientos que de una forma natural adopta el espectador en un espacio museístico para proponer una acción paralela y desapercibida, aportando una nueva capa y experimentando una nueva dimensión en la relación entre espacio, tiempo y su sincronicidad colectiva en un entorno artístico.

En la actualidad, el Grupo WDC continúa colaborando con Frans Van Lent y Nico Parlevliet en la distancia y sincronizada creando situaciones paralelas entre la ciudad de Dordrecht y Valencia. Por su parte, Walker Citizen, Damian von Rosemarín y Camomille de Rodríguez, siguen reivindicando el espacio urbano como laboratorio de experimentación y escenario para llevar a cabo sus acciones e investigaciones.

Así, a través de estas propuestas, lo que buscamos es habitar la ciudad y subvertir los usos de las

***Figura 5.*** *The Parallel Show, una propuesta de Frans Van Lent. (FVL, ET, PR, NP, JM). Septiembre 2016*

calles y las relaciones que en ella se producen, utilizando los espacios de la prisa, del “ir y venir” para crear lugares y nuevas correspondencias, cuestionando y poetizando los espacios urbanos del consumo y la mercancía.

En definitiva, con estas acciones hacemos un acto de ofrecer nuestros cuerpos a la ciudad, porque la confianza en una calle se hace con el tiempo a partir de muchos y muy ligeros contactos públicos en sus aceras (Jacobs, 1961).

No nos aburrimos en la ciudad.

# NOTAS

1

*Este texto es resultado del Proyecto I+D: "Recuperación de prácticas pioneras del arte de acción de la vanguardia histórica española y su contribución a la historia de la performance europea". Agradecimientos al Ministerio de Economía y Competitividad (Proyecto ref. HAR2014-58869-P).*

2

*Monnet, Nadja. "Berenstein, Paola. Elogio aos errantes. Edufba, Salvador, 2012". QuAderns-e, Institut Catalá d´Antropologia, nº 17, 2012, pp. 131-133. Disponible en: http://www.antropologia.cat (Consulta: 27 agosto 2016).*

3

*Renduelles, César; Useros, Ana. Atlas. Walter Benjamin. Constelaciones. Consorcio del Círculo de Bellas Artes, Madrid, 2010, p. 26.*

4

*Esther Ferrer en: http://situaciones.info/revista/mis-performances-van-envejeciendo-conmigo-entrevista-a-esther-ferrer/ (Un artículo de Daniela Medina y Juan David Galindo 14 septiembre 2015. Consulta: 14 octubre 2016).*

5

*En su libro La transparencia del mal. Citado por Gache, Belén. La ciudad legible. Sociedad Lunar Ediciones, 2012*

6

*Conferencia sobre Street Works. Scott Burton Iowa City. 25/06/1970. Scott Burton. Ivam. Valencia 2004*

7

*Tal y como ocurre en el Unnoticed Art Festival. Haarlem (Holanda). 2015*

8

*http://unnoticedartfestival.com*

9

*http://theparallelshow.com*

# BIBLIOGRAFÍA


Monnet, Nadja. Berenstein, Paola. Elogio aos errantes. Edufba, Salvador, 2012. QuAderns-e, Institut Catalá d´Antropologia, nº 17, 2012, pp. 131-133. Disponible en: *http://www.antropologia.cat* (Consulta: 27 agosto 2016).

Bernstein, Basil Renduelles, César; Useros, Ana. (2010). Atlas. Walter Benjamin. Constelaciones. Madrid: Consorcio del Círculo de Bellas Artes.

Ferrer, Esther. Mis performances van envejeciendo conmigo. Entrevista disponible en : *http://situaciones.info/revista/mis-performances-van-envejeciendo-conmigo-entrevista-a-esther-ferrer/*

Gache, Belén. (2012). La ciudad legible. Sociedad Lunar Ediciones.

Careri, Francesco. (2002). Walkscapes, el andar como practica estética (ed. Bilingüe). Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Benjamin, Walter. (2007). Libro de los Pasajes. Madrid: Akal.

Bauman, Zygmunt. (1994). 'Desert spectacular' in The Flâneur. New York: Routledge.

Huizinga, Johan. (1957). Homo ludens. Buenos Aires: Emecé Editores.

MARÍA COSMES Y CARLOS PINA

# ENSAYOS DE RESISTENCIA


## RESUMEN

Proponemos explorar posibles futuros para la performance alrededor del concepto de resistencia. Parece como si se hubiera perdido la acción tras un discurso de actos y palabras vacíos y la presencia hubiese desaparecido hasta invisibilizar lo que nos queda de humanos. Debemos recuperar nuestra humanidad en tanto seres actuantes. Para construir una dinámica de resistencia basada en el azar, la experimentación y la reflexión *ad infinitum* es necesario situar nuestro cuerpo en el centro de la existencia, considerarlo parte de nuestra persona y no una posesión más, desobjetualizarlo y reconocer su dimensión humana. La resistencia es siempre un acto colectivo. Debe ser entre iguales que se reconocen como iguales. Socavar los supuestos tácitos sobre los que se asienta la sociedad permite nuevas formas de acción. Postulamos construir una nueva normalidad a partir de una dinámica no jerárquica de traducción y contratraducción entre inteligencias reconocidas como iguales.

## ABSTRACT

We propose to explore possible futures for performance around the concept of resistance. It seems as if action had been lost after a discourse of empty acts and words. The presence would have disappeared until make invisible what we have of humans. We must recover our humanity as acting beings. To build a dynamics of resistance based on chance, experimentation and reflection *ad infinitum* it is necessary to place our body at the middle of existence. We must to consider our body as part of our person and not as a possession anymore, to disobject it and to recognize its human dimension. Resistance is always a collective act. It must be among equals who recognize themselves as equals. Undermining the tacit assumptions on which society is based allows new forms of action. We postulate to construct a new normality from a non hierarchical dynamics of translation and countertranslation between intelligences recognized as equals.



PALABRAS CLAVE

***resistencia; cuerpo; acción; politización; traducción; contratraducción; normalidad; emancipación***

KEY WORDS

***resistance; body; action; politicization; translation; countertranslation; normality; emancipation***

# ENSAYOS DE RESISTENCIA[1]

*De este modo el maestro ignorante puede instruir tanto al sabio como al ignorante: comprobando que busca continuamente. Quién busca siempre encuentra. No encuentra necesariamente lo que busca, menos aún lo que es necesario encontrar. Pero encuentra algo nuevo para relacionar con la cosa que ya conoce. Lo esencial es esta vigilancia continua, esta atención que no se relaja nunca sin que se instale la sinrazón -esa en la que el sabio sobresale tanto como el ignorante-. Maestro es el que mantiene al que busca en su rumbo, ese rumbo en el que cada uno está solo en su búsqueda y en el que no deja de buscar. (Rancière, 2010a, p. 56)*

## 1. INTRODUCCIÓN

Nos proponemos aquí explorar posibles futuros para la performance. Creemos firmemente que esos caminos deben pivotar alrededor del concepto de resistencia. El concepto de resistencia es y ha sido fundamental para nosotros, a tres niveles: artístico, comisarial y vital. Tenemos muy claro que estas estrategias no pueden ser únicas ni inmutables en el tiempo para resistir y desenmascarar las imposturas. Al hablar de resistencia nos referimos más a romper con los límites mentales que con los físicos. Carece de sentido acometer de nuevo competiciones heroicas contra nuestros propios cuerpos.

Las performances están insertas dentro de una sociedad y de una cultura dadas de las cuales nos es imposible salir. Las apropiaciones culturales no son otra cosa que simulacros vacíos, ya no existen paraísos por descubrir. Buscar futuros alternativos a la performance, a la acción, es buscar alternativas al marco social y cultural en el que vivimos. En definitiva, las resistencias que planteamos son resistencias políticas.

Por otra parte, hay que ser realista y no perder jamás de vista que la realidad es muy compleja y, sobre todo, muy obstinada. No es tan sencillo derribar los muros de los marcos solamente con palabras.

# 2. LA ERA DE LA GESTICULACIÓN

Vivimos en una época de teatralidad y gestualidad públicas que se presentan como performances o como actos performativos y que no son otra cosa que imposturas. Se toman prestados conceptos que, de tan extendidos, se han convertido en lugares comunes para apelar a performance y performatividad cuando lo que realmente ha sucedido es que la palabra, el discurso vacío, han sustituido por completo a la acción, convirtiendo la acción en una mera simulación, una ficción espectacular destinada a los medios, que espera dejar en la débil memoria de sus receptores la impresión de que lo dicho realmente se hizo[2], ya que su atención estará fijada en ese momento en alguna otra parte. La supuesta "sociedad de la información" en la que vivimos no es sino la "sociedad del ruido", que sobresatura de tal forma a su audiencia que memoria y amnesia son configurables a voluntad del emisor.

Posiblemente el concepto de performatividad que ya se ha asentado firmemente en el discurso dominante, el de aquellos que generan los marcos de referencia, deba ser revisado. El modelo de sustitución de la acción por la palabra conlleva la sustitución de lo político por la estetización de la vida, en el que la performance política desplaza a los activistas[3]. Reclamamos que detrás de cada palabra haya realmente una acción.

La performatividad y su eficacia práctica y simbólica es algo sobre lo que nos interrogamos desde hace tiempo. Si bien es comúnmente aceptado que el lenguaje es eficaz cuando instituye desde una posición de poder legitimado, quizá sea más una propiedad de ese poder que del lenguaje; dudamos de esa eficacia, sin embargo, cuando ese mismo poder quiere crear realidad a través de la repetición, es mera agitprop. Nos preguntamos, por otra parte, hasta qué punto los posibles resquicios de resistencia para crear realidad a través de la propia afirmación nos pueden llevar mucho más lejos.

"Desde los setenta, en que sus responsables [de los think tanks] se tomaron muy en serio el principio que afirma que las ideas tienen consecuencias, se ha especializado en fabricar teorías con una gran capacidad para producir realidades. No pocas reformas estructurales de aquellas que se suelen describir como necesarias, alguna guerra preventiva y una parte considerable del arsenal de argumentos habituales contra el estado del bienestar han salido de su cadena de montaje. Cuando van de la mano, el dinero y la economía política tienen un gran capacidad performativa." [4]

La esencia de la performance es la acción. Parecería como si con el aire de los tiempos se hubiera perdido la acción tras un discurso de actos y palabras vacíos; y la presencia, su componente fundamental, hubiese desaparecido hasta invisibilizar lo que nos queda de humanos. Tenemos que recuperar nuestra humanidad en tanto seres actuantes.

El problema es que hoy se acepta (tácitamente, con resignación, por interés, por ignorancia) que el discurso sustituya a la acción y por esto se habla tanto de la importancia de la performatividad en nuestra sociedad actual. Dicho de otra manera, al identificar simulacro con performatividad se consolida la falta de acción como (presunto) motor del cambio en nuestra época[5]:

"Empieza la sesión. [La Presidenta del Congreso] pide un minuto de silencio contra la 'violencia de género'. Están renovando el lenguaje. El lenguaje no sólo es una manera de aludir a la realidad. También es una manera de elidirla. Los cambios lingüísticos, en política, suelen evitar cambios reales." [6]

La performance al integrarse en el lenguaje del poder pasa de ser un lenguaje expandido a ser un lenguaje restricto, que refleja y contribuye a reforzar el marco social existente (Bernstein, 1964, p. 63). Para

romper esa dinámica hay que volver a reformular la performance para recuperar nuevamente su carácter de lenguaje expandido, que nos permita expresiones e interacciones más allá del marco instituido.

Lo fundamental en los discursos de la performance –y que les da validez- es la realidad (o la acción) que hay detrás del discurso (y no el discurso en sí). "Mientras que en Austin, el performativo apunta al lenguaje que hace, en Butler va en dirección contraria, al subordinar subjetividad y acción cultural a la práctica discursiva normativa. En esta trayectoria el performativo deviene menos una cualidad (o adjetivo) de 'performance' que del discurso. A pesar de que tal vez ya sea demasiado tarde para reclamar el uso del performativo en el terreno no discursivo de performance, quiero sugerir que recurramos a una palabra del uso contemporáneo de performance en español -performático- para denotar la forma adjetivada del aspecto no discursivo de performance". (Taylor, 2001)

Definido de esta forma, lo performático está indudablemente ligado a la acción y, por tanto, a una cierta realidad –real o construida- y es para nosotros un concepto más útil e importante.

La performance genera figuras retóricas de acción pero no nos podemos quedar solamente en eso, porque si no esas figuras están muertas y la performance se convierte en algo petrificado. Esas figuras deben servir para cambiarnos, para resistir, para generar procesos, para emanciparse; una herramienta de pensamiento.

No le damos una especial importancia al impacto visual y mediático de las acciones, ya que es siempre momentáneo y obliga a mantener una espiral progresiva de impacto que acaba en la nada. Por tanto, un primer concepto a desterrar es el de "progreso", que en su momento se concibió emancipador y que acabó siendo de poder y jerarquización:

> *La contradicción es fácil de exponer, habíamos dicho: un hombre de progreso, es el hombre que avanza, que va a ver, que experimenta, que cambia su práctica, que comprueba su saber, y así sin final. Esa es la definición literal de la palabra progreso. Pero ahora, un hombre de progreso es también otra cosa: un hombre que piensa a partir de la opinión del progreso, que erige esta opinión al rango de explicación dominante del orden social. (Rancière, 2010a, p. 157)*

> *El Progreso es la nueva manera de decir la desigualdad. (…) El Progreso, es la gestión pedagógica erigida en gestión de toda la sociedad. (Rancière, 2010a, p. 159)*

Estas citas ejemplifican claramente como ha ido variando con el tiempo este concepto hasta llegar a encorsetar toda práctica de pensamiento exigiendo cada vez más; en el caso del arte: más transgresión, más contemporaneidad, siempre una vuelta de tuerca más. El lastre que el concepto coercitivo de progreso tiene sobre el pensamiento y el arte merecería una discusión más detenida, por lo que tiene de hacernos perder el sentido de la continuidad de las acciones, pensamientos y trabajo de las personas a lo largo de la Historia y de cada historia personal.

# 3. BUENO PARA PENSAR

La resistencia puede servir para construir o bien para afirmar y reafirmar o bien, lo que más nos interesa, para pensar y repensarse. La performance serviría para estarse creando y recreando, pensando para pensarse y repensarse toda la vida y así resistir siempre. Sería una construcción y una reconstrucción continuas. Una creación del concepto de persona a través de la performance más allá de creaciones performativas de roles y, sobre todo, sin caer en falsos mitos de superación del cuerpo humano actual, que solo refuerzan el discurso del poder.

Por esta razón, debemos ser muy cuidadosos para no convertir a la performance en un corpus excesivamente rígido enmarcado en un código estricto, so pena de reforzar las bridas del pensamiento y la acción.

Rancière nos llama la atención acerca de cómo prácticas que pretenden ser artística y políticamente subversivas acaban repitiendo los esquemas tradicionales: "Se supone que el arte nos mueve a la indignación al mostrarnos cosas indignantes, que nos moviliza por el hecho de moverse fuera del taller o del museo y que nos transforma en opositores al sistema dominante cuando se niega a sí mismo como elemento de ese sistema. Sigue considerándose como evidente el paso de la causa al efecto, de la intención al resultado". (Rancière, 2010b, p. 56)

Esa repetición de esquemas que se produce en el arte contemporáneo, a pesar de su pretensión de alterar la distribución de roles entre artista y público y la voluntad de salir de las fronteras del propio ámbito artístico, se debe a que no se pone en cuestión el fundamento de la transmisión de la obra artística: la distancia que se marca entre artista y receptor; distancia que no desaparece al eliminar barreras físicas. Esta distancia es consecuencia de la premisa que no considera la inteligencia del espectador como capaz e igual.

Es necesario contextualizar esa distancia radical, existe porque "[e]stas oposiciones -mirar/saber, apariencia/realidad, actividad/pasividad- son todo menos oposiciones lógicas entre términos bien definidos. Definen propiamente un reparto de lo sensible, una distribución *a priori* de las posiciones y de las capacidades e incapacidades ligadas a dichas posiciones. Son alegorías encarnadas de la desigualdad." (Rancière, 2010b, pp. 18-19)

Todos somos actores y espectadores, enseñamos y aprendemos, no existe una manera privilegiada (jerárquica) de acercarse al arte. "Lo que tenemos que hacer es reconocer el saber que pone en práctica el ignorante y la actividad propia del espectador. Todo espectador es de por sí actor de su historia, todo actor, todo hombre de acción, espectador de la misma historia." (Rancière, 2010b, p. 23).

Con Rancière afirmamos la igualdad de todas las inteligencias, una resistencia no solo artística sino, sobre todo, política, y cómo estas inteligencias iguales interactúan a través de la traducción y la contratraducción. "La emancipación, por su parte, comienza cuando se cuestiona de nuevo la oposición entre mirar y actuar, cuando se comprende que las evidencias que estructuran de esa manera las relaciones mismas del decir, el ver y el hacer pertenecen a la estructura de la dominación y de la sujeción. Comienza cuando se comprende que mirar es también una acción que confirma o que transforma esa distribución de las posiciones. El espectador también actúa, como el alumno o como el docto. Observa, selecciona, compara, interpreta. Liga lo que ve con muchas otras cosas que ha visto en otros escenarios, en otros tipos de lugares. Compone su propio poema con los elementos del poema que tiene delante. Participa en la performance rehaciéndola a su manera, sustrayéndose por ejemplo a la energía vital que ésa debería

transmitir, para hacer de ella una pura imagen y asociar esa pura imagen a una historia que ha leído o soñado, vivido o inventado. Así, son a la vez espectadores distantes e intérpretes activos del espectáculo que se les propone." (Rancière, 2010b, pp. 18-19)

> *Una comunidad emancipada es una comunidad de narradores y de traductores. (Rancière, 2010b, p. 27)*

Aparece así un nuevo término vehicular en este entramado, en las antípodas del concepto vacío de discurso: la narración. La narración es el rastro del cuerpo. Por tanto, la narración es performance. Somos como las serpientes, que van dejando mudas, que van dejando rastros, o como las mariposas o los insectos, que necesitan mudar para vivir. Ese rastro es orgánico, es vivo, forma parte de la vida y, tal como lo entendemos, también es performance.

La narración como la formulamos sería un concepto amplio que abarca no sólo la palabra escrita sino también la oralidad, la acción y las imágenes. Imaginamos una narración dinámica, nunca fijada. Incluso, sin pretender ser cínicos, en ocasiones algo tan efímero que podríamos denominar "de usar y tirar", reutilizable por otras individualidades si fuera necesario, porque la realidad o la necesidad les obligara a hacerlo, como al protagonista de "El cartero de Neruda", robar poesía cuando la vida la necesita.

En la performance debemos asumir la casualidad, de esa casualidad surgirá la experimentación. De esa experimentación aprendemos, reflexionamos e invitamos a los otros, considerados como nuestros iguales, a traducir, a analizar, a recomponer y, a partir de su traducción volvemos, experimentando, a reflexionar. Porque la inteligencia está en los individuos y no en la reunión de los individuos. Esa comunicación razonable, basada en la igualdad entre la estima de sí y la estima de los otros, es un esfuerzo común de todos para hacer este proceso de traducción y contratraducción. Mientras se dedique a trabajar entre los intersticios, la performance será un lugar privilegiado, de la misma manera que los progresos en el conocimiento se han hecho entre los poros de la sociedad. Hay que poner el cuerpo si queremos alejar de la petrificación esa dinámica de azar, experimentación y reflexión *ad infinitum*.

Conscientes como Rancière de que es posible decir: "no son más que palabras de nuevo sólo palabras" coincidimos con su conclusión de: "Despachar los fantasmas del verbo hecho carne y del espectador vuelto activo, saber que las palabras son solamente palabras y los espectáculos solamente espectáculos puede ayudarnos a comprender mejor de qué modo las palabras y las imágenes, las historias y las performances pueden cambiar algo en el mundo en que vivimos." (Rancière, 2010b, p. 27)

# 4. RECUPERAR EL CUERPO

La concepción del cuerpo es uno de los pilares de la cosmovisión de cualquier sociedad: “Cada sociedad esboza, en el interior de su visión del mundo, un saber singular sobre el cuerpo: sus constituyentes, sus usos, sus correspondencias, etcétera. Le otorga sentido y valor. Las concepciones del cuerpo son tributarias de las concepciones de la persona.” (Le Breton, 2010, p. 8). La visión del cuerpo en nuestra sociedad occidental contemporánea ha producido unas determinadas prácticas de performance y, más allá, una determinada visión de la persona. Una proyección de futuro de la performance tiene que pasar obligatoriamente a nuestro entender por un cambio de esa visión del cuerpo, en otras palabras, en cambiar nuestro futuro a todos los niveles. Otra vez se hace patente el carácter político de las acciones de resistencia que proponemos.

Es necesario situar de nuevo nuestro cuerpo en el centro de nuestra existencia, de considerarlo parte de nuestra persona y no una posesión más, para romper con la dualidad cartesiana: “(…) el aislamiento del cuerpo en las sociedades occidentales (…) nos habla de una trama social en la que el hombre está separado del cosmos, de los otros y de sí mismo. El cuerpo, factor de individuación en el plano social y en el de las representaciones, está disociado del sujeto y es percibido como uno de sus atributos. Las sociedades occidentales hicieron del cuerpo una posesión más que una cepa de identidad.” (Le Breton, 2010, p. 23)

El olvido de la doble condición biológica y cultural del ser humano oculta en muchas ocasiones tanto los mecanismos simbólicos de reproducción de la realidad física del cuerpo como la propia realidad del mismo. No podemos seguir hablando del cuerpo en tercera persona, porque el cuerpo es real y concreto, existe y no es sino uno con eso que llamamos “yo mismo” o persona. No podríamos pensarlo si no fuéramos uno, completo. No podemos usar el plural: “mi cuerpo y yo somos uno”. Soy. Pero ese “soy” no es el “yo soy” como marca comercial del que nos habla López Petit (2009), aquel que surge de la reducción semiótica dentro del capitalismo global, ese “soy” es el “querer vivir” como pregunta, que produce la vida y se produce en la vida.

La resistencia es una nueva mirada sobre los cuerpos, sobre el propio cuerpo y el del otro, que los desobjetualice y les reconozca la dimensión humana que nuestra sociedad ha llegado a olvidar. “(...) ver el sufrimiento en los ojos del excluido hace que el que mira sienta su propia vulnerabilidad. Y de ahí surge la empatía radical, un sentimiento de entender, aceptar y sentir solidaridad con las emociones y vivencias del otro que rompe las barreras entre las personas. Y cuando el incluido también siente su propia vulnerabilidad, la empatía no es de una persona a la otra: es de todos y para todos. Es un espacio común.” (Valverde, 2015)

# 5. COMUNIDAD

La resistencia es siempre un acto colectivo. El cuestionamiento del sentido de la idea de comunidad es una forma más de resistencia. Rancière habla de iguales que se reconocen como iguales. Garcés se interroga acerca del "nosotros". Socavar los supuestos tácitos sobre los que se asienta la sociedad permite nuevas formas de acción.

Preguntar por el nosotros no es preguntar por la comunidad frente a la sociedad, por lo público frente a lo privado o por lo colectivo frente a lo individual. El nosotros no es un ámbito de lo social, es una experiencia que transforma lo social. (…) La pregunta por el nosotros es estratégicamente fundamental porque en el mundo global no sólo los bienes y la tierra sino también la propia experiencia ha sido privatizada. (…) De ahí la importancia de abandonar la tercera persona y explorar nuestro propio campo de experiencias posibles. (Garcés, 2006)

La acción está unida íntimamente a la vida y, forzosamente, es algo político.

Ese poder común de la igualdad de las inteligencias vincula a los individuos, les hace intercambiar sus aventuras intelectuales (…) Lo que nuestras performances verifican -ya se trate de enseñar o de actuar, de hablar, de escribir, de hacer arte o de verlo- no es nuestra participación en un poder encarnado en la comunidad. Es la capacidad de los anónimos, la capacidad que vuelve a cada uno/a igual a todo/a otro/a. Esta capacidad se ejerce a través de distancias irreductibles, se ejerce por un juego imprevisible de asociaciones y disociaciones. (Rancière, 2010b, p. 23)

Apostamos por estrategias de resistencia comunes, inclusivas. Reconociendo la gran aportación que cierto tipo de performance tuvo para la visibilización y empoderamiento de los colectivos llamados subalternos, creemos necesario actualizar las tácticas para que también incluyan a más personas y colectivos disidentes que no estén basados en el estigma. El propio hecho de rechazar esas clasificaciones ya implica una resistencia.

Partiendo de la premisa de que la performatividad no siempre funciona por si sola, el análisis en términos de performance puede ser, a pesar de ello, una manera de leer, de interpretar [7]. Desde este punto de vista podría llegar a ser una buena herramienta de análisis, siempre que no perdamos de vista la realidad. Si bien hemos llegado a defender en el pasado a nivel conceptual el uso simbólico de la performatividad como prótesis ideológica para afirmar y defender identidades, es evidente que su funcionamiento no es el mismo que el de la creación de realidades mediante las palabras. Sin dejar de reconocer la importancia del primero, somos conscientes de que quien "hace cosas con palabras" o quien "da nombres a las cosas" a nivel práctico y "real" son registros civiles y diccionarios, las instituciones. Douglas (1996) define "institución" como una agrupación social legitimada, en definitiva, una convención. Las instituciones son constructos que la sociedad establece para que "piensen" y tomen decisiones en su nombre. Según Douglas, lo que caracteriza a las instituciones es lo siguiente: clasifican y definen lo idéntico, almacenan la memoria de la sociedad y toman decisiones de vida o muerte que exceden al raciocinio del individuo. Creemos que la vía de resistencia pasa por cuestionar una y otra vez esas convenciones institucionalizadas.

Postulamos atacar los conceptos de normalidad y normatividad, destruirlos en su forma y estado actuales para construir una nueva normalidad que no excluya a nadie, ya que solo incluyendo a todos podremos cambiarlo todo. El hecho de incluir a aquellos que también se sienten expulsados del marco normativo dominante no quiere decir que se minimice con ello la realidad de los colectivos tradicionalmente más marginalizados o invisibilizados. Los mapas y diagramas de tendencias culturales opuestas propuestos

por Douglas nos permiten situar la disidencia sin necesidad de participar de la “no normatividad”. Lo que subyace en su análisis es el supuesto de que la gente puede no saber lo que quiere, pero sí sabe lo que no quiere (Douglas, 1998). Proponemos torsionar los esquemas clasificatorios institucionalizados hasta el punto de hacerlos inservibles para cualquier estigmatización. No se trataría de crear nuevas categorías a las cuales se readaptarían inmediatamente las personas, sino de crear una dinámica que impidiera cualquier otra clasificación que no fuera la “normalidad”. Repitámoslo una vez más: una dinámica no jerárquica de traducción y contratraducción entre inteligencias reconocidas como iguales.

Luchar contra la precariedad es atravesar todos los frentes de lucha sin cobijarse en identidad alguna que, por lo demás, siempre sería impuesta. (…) El precario que lucha de esta manera es capaz de desokupar el orden y abrir una tierra de nadie. Gracias a la transversalidad la potencia de vaciamiento se hace colectiva. Entonces se abren la(s) tierra(s) de nadie. (…) Una política contra la precariedad que hace de la vida un campo de batalla, una *política del querer vivir*, tendrá siempre que mantener estas dos dimensiones (personal y colectiva) permanentemente unidas. (López Petit, 2006)

*Todo está en todo. (Joseph Jacotot, 1770-1840)*

# 6. EXPERIENCIAS DE RESISTENCIA

Los siguientes ejemplos recogen algunos de los aspectos de resistencia desarrollados más arriba en el ámbito de la performance.

## 6.1 EBENT[8], UNA AVENTURA INTELECTUAL Y VITAL

El núcleo inicial del festival eBent tuvo su origen en un grupo de artistas provenientes de campos diversos que empezó a trabajar en performance a partir de la segunda mitad de los años 90.

eBent programó más allá de criterios estrictamente artísticos. El comisariado fue siempre considerado un acto ideológico. En muchas ocasiones motivado por la curiosidad, por aquello que podían aportar tanto las personas "normales" como las consideradas "no normativas" (transexuales, medicados, gitanos…), todos ellos como lo que eran y son: nuestros iguales. El festival abrió sus espacios a toda aquella propuesta interesante, sólida o que contribuyera con un matiz añadido, más allá del arte institución, que hablara de un mundo de sentires, de pensamientos diversos y divergentes. La calidad de las propuestas no desmereció la apuesta realizada, y en un momento dado se instituyeron tutorías para los artistas noveles. eBent exploró caminos, descubrió artistas transversales, abrió puertas en un mundo que se había replegado sobre si mismo y marcó caminos que luego otros continuarían. Como el maestro ignorante Jacotot, reivindicado por Rancière, una casualidad movida por una voluntad convirtió eBent en una aventura intelectual, artística y vital.

## 6.2 MARÍA COSMES

Los trabajos más recientes de Maria Cosmes han integrado conceptos como la cotidianidad, escapando de los espacios del arte para desarrollarse en la realidad que la circunda. En "Experimentos del alma..." introduce un elemento disonante, la figura de un niño de hielo, en medio de actividades de la vida cotidiana, realizadas generalmente con personas cercanas, ajenas al hecho artístico, que interactúan en el proceso y a veces lo modifican de manera inesperada. El resultado se presenta en un vídeo que aprovecha el registro completo con sus errores, con el azar producido por los participantes o por el accidente ambiental. Paralelo al proceso de desaparición de las figuras de hielo nos acompaña la reflexión, el repensar. La obra lo incluye todo, concebido como proceso performático: la figura, su inserción en la cotidianidad, la interacción que se hace con ella, el vídeo resultante y la percepción de los espectadores.

"In loco parentis" es una instalación performática, una obra abierta e inacabada, transdisciplinar, en la que participan personas de campos de conocimiento y creación diferentes, que se propone recoger de alguna forma una pluralidad de matices desde enfoques múltiples. Se les invitó a apropiarse de un espacio dentro de la pieza. ¿Podemos considerarlo como una exposición dentro de otra exposición? ¿Como

un juego colaborativo? Un concepto fundamental recorre todo este proyecto, el de narración. Cosmes entiende la narración en un sentido muy amplio, desde el concepto de retórica al de mentira pasando por todos aquellos que se nos puedan ocurrir. Está más en el fondo, en la estructura, que en la utilización de un lenguaje concreto, verbal, visual, plástico o musical. “In loco parentis” es un dispositivo que intenta intuir la complejidad de la narración de los hechos concretos, de las vivencias diversas de los mundos reales o imaginados, para incluir otras miradas, otras voces, para así generar narración *ad infinitum*. El visitante es, al final, el último que narra y fija la narración en su dispositivo biológico propio, llámese cerebro, memoria o de otra forma cualquiera.

***Figura 1.*** *Experimentos… en tránsito, Cartagena. Maria Cosmes, 2011*
*http://maria-cosmes.org*

## 6.3 PACO NOGALES

Paco Nogales aborda en su trabajo el rol de la masculinidad -basado en unos estereotipos que no siempre son generalizables y contra los cuales se rebela- y la emocionalidad masculina, que nuestra sociedad somete a una implacable represión. Otro tema que aparece en su obra es el del dolor y el duelo. Ha trabajado los aspectos culturales que normativizan y regulan las emociones o, más bien su ausencia, en los hombres; aspectos que en un hombre necesariamente no deben estar presentes a fin de perpetuar la dominación masculina y ejercer, llegado el caso, la violencia para mantenerla.

En esta misma línea, su último trabajo, “El palomo cojo”, debe verse más como un proceso de voladura de los valores masculinos dominantes que como afirmación de su homosexualidad. A partir de vivencias autobiográficas, abre lo más íntimo de su alma y de su cuerpo a los presentes, compartiendo con ellos desde sus inquietudes como hombre hasta detalles de la acción que realizará, como un niño que desmonta un juguete, como un mago desvelando sus trucos, dejando sorprendido y a la vez fascinado al público, para acabar con una apoteosis visualmente barroca de elementos festivos. Otro rasgo remarcable de esta obra ha sido la evolución que ha seguido con el transcurso del tiempo, a la que se han ido añadiendo diferentes elementos objetuales y tecnológicos hasta adquirir prácticamente un formato casi teatral que no se repite nunca.

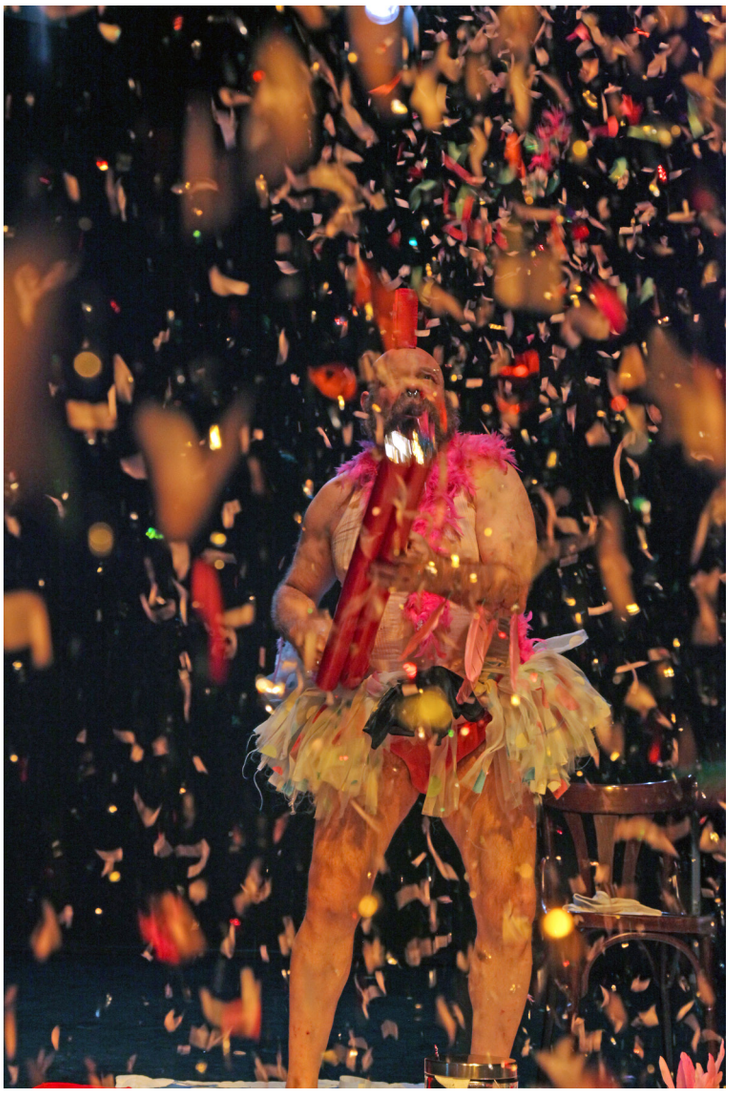

***Figura 2.*** *El palomo cojo, Teatro Hiroshima, Barcelona. Paco Nogales, 2016. (Foto: Equipo Palomar)*
*https://www.facebook.com/paco.nogales.5*

El trabajo de Carlos Pina siempre ha estado ligado a la politización de la propia vida. Su obra más reciente se centra en su cuerpo para politizarlo desde dentro. El Cuerpo pasa de ser objeto a ser sujeto; el Yo pasa de dirigir a recibir la acción. Con este desplazamiento del punto de vista de la acción pretende conseguir una desalienación del cuerpo. Al hacer público lo privado lo convertimos en ejemplar -que no ejemplarizante- porque es una vivencia compartida aunque ocultada. En lugar de los conceptos de público y privado se remite a los de intimidad y exhibición (o de desvelamiento, de quitarse el velo).

Este trabajo reflexiona sobre las prioridades de cada uno, para ver hasta que punto la hiperactividad que caracteriza a nuestra época no esconde en muchos casos una falta de empatía, un aislamiento insuperable, una separación. Aparecen temas relacionados con otras vivencias del cuerpo como el dolor, la enfermedad o la crítica a la masculinidad hegemónica. En todos los casos, nos encontramos en el campo de batalla de nuestro cuerpo frente al poder.

En nuestra cultura el reencuentro con el cuerpo se ha hecho a menudo a través de la agresión -al propio cuerpo o al de los otros-, lo que refleja la alienación respecto a nuestros cuerpos. El recurso al dolor no es en su caso una prueba de resistencia, sino un reflejo del dolor que hay detrás de cada uno, porque existe y es real. Somos responsables de nuestros actos, pero no somos responsables de nuestro dolor. Pina considera importante reflexionar sobre lo que comporta responsabilizar o culpabilizar del dolor a quienes lo sufren, porque este hecho tiene una intención y unos resultados políticos. Resulta difícil trasladar a los demás la vivencia nítida y permanente del dolor ajeno y para muchos es casi imposible entender esta realidad. El dolor es natural, pero ¿es siempre inevitable? La piel es, a menudo, la frontera más difícil de atravesar.

***Figura 3.*** *() versions () naturals, The Grey Square, Tarragona. Carlos Pina, 2015.*
*http://no-body.carlos-pina.stidna.org*

El trabajo de Noa Reshef trata de las relaciones y la comunicación, de la intimidad y la seducción. Juega con clichés, códigos de comportamiento y signos convencionales para resaltar las expectativas, incomprensiones y la confusión que pueden crear. La obra de Reshef es un ejemplo de cómo trastocar los códigos establecidos topa con la resistencia de lo culturalmente dado, ya que perturba significados prefijados. Trabajar intentando abrir resquicios a través de un campo tan codificado como el *striptease* comporta un continuo conflicto de interpretación de los signos del código.

La serie "Striptease" se centra en las relaciones de poder y seducción como forma de comunicación. Aquí subvierte el predecible clímax del clásico *striptease* a través de la interrupción del orden "clásico" y de la adición de elementos ajenos al género.

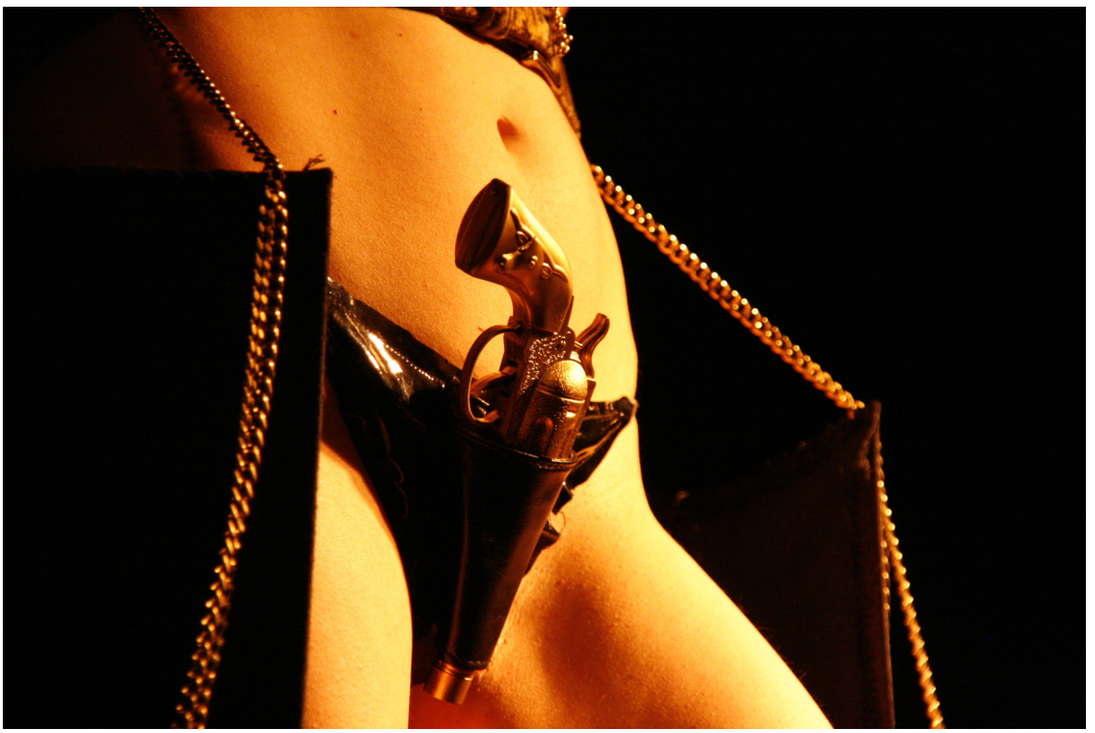

***Figura 4.*** *Stripteases S/N, Cabaret Berlin, Barcelona. Noa Reshef, 2012*
*(Foto: Tono Carbajo)*
*https://noareshef.wordpress.com*

# NOTAS

**1**

*Este texto a modo de ensayo es fruto de la reflexión tras dos décadas de práctica artística y comisarial en el ámbito de la performance.*

**2**

*Nosotros mismos hemos visto en una publicación oficial la reseña de una acción que habíamos propuesto pero que nunca se llegó a realizar.*

**3**

*Para un ejemplo: Arcos-Palma, 2016.*

**4**

*Josep Maria Ruíz Simón, La Vanguardia, 15 abril 2014, p. 31.*

**5**

*No es casual que el Oxford English Dictionnary escogiera "post-truth" como palabra del año 2016, a pesar de que lleve en uso década y media.*

**6**

*http://ctxt.es/es/20161026/Politica/9217/Guillem-Martinez-investidura-Rajoy-PSOE-Congreso.htm*

**7**

*Hacia una definición de Performance, Diana Taylor. 2001*
*http://performancelogia.blogspot.com.es/2007/08/hacia-una-definicin-de-performance.html*

**8**

*En sus 10 años de recorrido, se presentaron cerca de 200 artistas de diferentes países, teniendo lugar en diversas ciudades españolas. http://www.ebent.eu*

# BIBLIOGRAFÍA


Arcos-Palma, Ricardo . (2016). Sumando ausencias de Doris Salcedo: ¿oportuna u oportunista?. *http://www.razonpublica.com/index.php/cultura/9788-sumando-ausencias-de-doris-salcedo-%C2%BFoportuna-u-oportunista.html*

Bernstein, Basil . (1964). Elaborated and restricted codes: their social origins and some consequences. American Anthropologist, Volume 66, Issue 6 PART 2 , Pp 55–69.

Douglas, Mary. (1996). Cómo piensan las instituciones. Madrid Alianza Editorial. Douglas, Mary . (1998). Estilos de pensar. Barcelona: Editorial Gedisa.

Garcés, Marina. (2006). Entre nosotros. Revista Espai en Blanc, Nº 1–2. *http://espaienblanc. net/?page_id=552*

Le Breton, David . (2010). Antropología del cuerpo y modernidad. Buenos Aires: Nueva Visión.

López Petit, Santiago. (2006). Más allá de la crítica de la vida cotidiana. Revista Espai en Blanc Nº 1–2. *http://espaienblanc.net/?page_id=539*

López Petit, Santiago. (2009). Los espacios del anonimato: una apuesta por el querer vivir. Revista Espai en Blanc, Nº 5-6. *http://espaienblanc.net/?page_id=749*

Rancière, Jacques . (2010). El maestro ignorante. Cinco lecciones sobre la emancipación intelectual. Barcelona: Laertes.

Rancière, Jacques . (2010b). El espectador emancipado. Castellón: Eliago Ediciones.

Taylor, Diana . (2001). Hacia una definición de Performance. *http://performancelogia.blogspot.com.es/2007/08/hacia-una-definicin-de-performance.htm*

Valverde Gefaell, Clara . (2015). De la necropolítica neoliberal a la empatía radical. Violencia discreta, cuerpos excluídos y repolitización. Barcelona: Icaria.

ROCÍO GARRIGA INAREJOS

# EXPERIENCIAS DEL MOSTRAR: ESPACIOS COMUNES ENTRE EL ARTE DE ACCIÓN Y LA INSTALACIÓN

Universidad de Zaragoza


## RESUMEN

En este texto se abordan algunos puntos de convergencia que existen entre el arte de acción y las propuestas de instalación. Si se atiende a la obra de los artistas contemporáneos que se dedican a ello, podrá comprobarse cómo se torna más evidente si cabe el espacio común que se teje entre estos dos medios de expresión y que, todavía hoy, continúa ampliando y transformando estos lenguajes. Con el fin de presentar cómo surgen tales relaciones y de reflexionar sobre su *condición transformadora* desde el punto de vista de la creación plástica, se toman como punto de referencia obras híbridas, de varios artistas contemporáneos, en las que podría decirse: no existe un predominio manifiesto del uso del objeto, la instalación o la acción.

## ABSTRACT

This text addresses some points of convergence between the art of action and the proposed installation. If one looks at the work of the contemporary artists who dedicate themselves to it, it will be possible to verify how it becomes more evident if it fits, the common space that is woven between these two means of expression and that, still today, continues to expand and transform these languages. In order to present such relationships and to reflect on their transforming condition from the point of view of plastic creation, hybrid works are taken as reference points by several contemporary artists, in which it could be said that there is no predominance Manifest of the use of the object, the installation or the action.



PALABRAS CLAVE

***acción potencial; cuerpo objetivado; experiencia; instalación; silencio***

KEY WORDS

***potential action; Body objectified; experience; installation; silence***

# 1. SITUACIONES LIMINARES: ACCIONES POTENCIALES

El cuerpo siempre está ahí en la práctica artística. Diciéndolo de manera simplificada: se proyecta desde un cuerpo hacia otros cuerpos. En el caso de la performance, el cuerpo que proyecta es también un cuerpo objetivado en cuanto soporte de la acción que se muestra en un tiempo y un espacio concretos. No sucede del mismo modo en otras prácticas del espacio, como las de la escultura o la instalación, en ellas se objetivan otra clase de cuerpos, que por regla general son inertes.

Es una obviedad indicar que la vivencia y el entendimiento del cuerpo de quienes se dedican al arte de acción es otro, más amplio y elástico. También es obvio que tal disposición corporal no se presenta del mismo modo en todas las personas y que tal disposición también puede crearse y desarrollarse si uno la ejerce.

Existen muchos artistas con creaciones que podrían situarse en un espacio liminar al de la acción directa. Presentan obras de acción potencial, esto es: objetos que convocan un acontecimiento aunque este no llegue a producirse nunca. Muchas de las tarjetas Zaj o Fluxus lo incorporan, también *Concrete su poema* o en varias de las composiciones de los Múltiples acumulados de Edgardo Antonio Vigo se crean invitaciones. Por otra parte, la poesía objetual es también una forma común que hace presente un acontecimiento que no tiene por qué producirse: *Poema para ser lanzado* o *Gira el mundo* de Antonio Gómez y otras obras como *Las Alas del Poeta* o *Firehead* —creaciones propias— también se nutren de esa potencia.

***Figura 1.*** *Las alas del poeta V, Galería Freijo (Madrid). Rocío Garriga, 2015.*

***Figura 2.*** *Firehead, colección de la artista (Valencia). Rocío Garriga, 2014.*

El salto del objeto que incorpora acción, esto es: de la acción potencial a la acción misma, se advierte claramente en algunas de las piezas de Rebecca Horn. Su *Pencil Mask*, *White Body Fan* o los *Finger Gloves* (todas ellas de los años 70)[1] son objetos actuados que ante la ausencia de su documentación videográfica tienen la capacidad de avanzar la acción que incorporan.

El hecho de aproximar el cuerpo a la acción desde otros lenguajes plásticos abre un espacio de indefinición. La experimentación en torno al objeto deriva necesariamente cuando se realiza fuera de la imaginación, de la experiencia que el cuerpo obtiene de él. En términos artísticos, la prolongación de esa antesala desemboca en la creación para la experiencia, es decir, en propuestas muy especiales de instalación, que incluyen el cuerpo en acción.

# 2. LA ACCIÓN MÁS ALLÁ DEL UMBRAL: INSTALACIÓN Y CUERPO OBJETIVADO EN LAS OBRAS DE ANN HAMILTON

Son pocas —aunque cada vez más numerosas— las piezas de instalación que incluyen acciones performáticas cuya duración se prolongue durante todo el tiempo de exhibición. Sería complicado —y poco interesante, por cierto— tratar de definir qué es lo que predomina en este tipo de propuestas híbridas, si la acción o el espacio que se ha creado. El trabajo de Regina Frank es un buen ejemplo de ello, el grueso de sus propuestas espacio/performáticas se aglutina bajo el título genérico The Artist is Present. Frank construye acciones y espacios muy complejos situando su propio cuerpo en el centro de los mismos. Se trata, en definitiva, de un tipo de lenguaje-otro que desborda, en cierto sentido, los canales expositivos habituales: museos, galerías, festivales de performance, ferias de arte…

En esa misma línea también podría ubicarse el trabajo de la artista californiana Ann Hamilton, para quien el empleo de la instalación como lenguaje constituye toda una declaración de intenciones. Según ella entrar en algo es entrar en relación con ello (como así se penetra en el espacio de una instalación), y esto a su parecer determina una posición que es a priori empática y que cree necesario propiciar. Entre sus primeras obras pueden encontrarse esa suerte de objetos de acción potencial —Body object series (1984) y entre las más recientes, trabajos de macroinstalación: generalmente construcciones espaciales multimedia que ofrecen al visitante una experiencia multisensorial.

Ann Hamilton crea la gran mayoría de sus obras ejerciendo una suerte de diálogo espacial. Estudia las particularidades de los lugares donde realiza sus intervenciones, su historia social y física, y trata de elaborar con ello un discurso perceptivo y mental en el que median los acontecimientos pasados con el momento presente. La presencia del cuerpo en acción es muy frecuente en su trabajo. En ocasiones también ella ejerce la acción, pero lo más común es ver en sus instalaciones como otros performers o attendants —así es se refiere a ellos— la desarrollan. Estos auxiliares suelen ser varias personas, que actúan por turnos para mantener la continuidad de acciones muy repetitivas, que además suelen ser discretas. Los attendants se convierten es una especie de presencias camufladas, cuerpos objetivados que cumplen con misiones penitenciales durante todo el tiempo que la instalación permanece expuesta.

Índigo Blue (1991) fue una de sus primeras propuestas de instalación actuadas. Se expuso en el marco del Spoleto Festival en Carolina del Sur, donde se encargaba a los artistas participantes que seleccionaran libremente, entre los espacios que pertenecían al centro histórico de la ciudad de Charleston, el lugar sobre el que deseaban trabajar para desarrollar y construir su idea en respuesta a la historia social y al momento actual en el que se encontraba la ciudad[2].

Hamilton eligió un edificio situado en el nº 45 de la calle Pinckney, que fue denominada así por Eliza Pinckney, una mujer que tuteló las plantaciones de su padre, responsable del inicio del comercio con el azul índigo en la ciudad de Charleston en 1744[3]. Con el título de su propuesta —Índigo Blue— Hamilton no solo hacía referencia a una de las fuentes de ingresos más importantes para la comunidad de Charleston en el pasado —el edificio que eligió fue también el centro logístico para la distribución del azul índigo—, con ello refería además el color de la ropa de los trabajadores contratados en el taller mecánico que se abrió allí una vez cerrado el negocio de la distribución del índigo. Para la intervención del espacio, Hamilton colocó en su parte central una plataforma de unos seis metros de ancho por unos cuatro metros y medio de profundidad, y cubrió esta superficie con una acumulación ordenada de uniformes de trabajo teñidos del color[4]. En uno de los extremos de la sala situó también una mesa sobre la que una persona realizaba la acción de borrar con la ayuda de una goma y su propia saliva. El borrado se hacía en un solo sentido, desde atrás hacia delante. Solo eran borrados libros de Historia. Así trataba de mostrar Hamilton que la

historia preservada en los libros impresos se reemplaza por la de lo inmediato: borrando sin destruir el lugar de la página. La acción se realizó durante todo el tiempo que la instalación estuvo expuesta y se borraron tantos libros como fue necesario. Los residuos de papel y goma se dejaron acumular sobre la mesa y fueron retirados al finalizar la muestra.

En Índigo Blue Hamilton pone en acto la excavación del pasado de la que hablaba Walter Benjamin. Michael Govan, director del Dia Center for the Arts, dice comentando el conjunto de su trabajo: "Recuerdo haber pensado que la adquisición de la civilización humana, la noción de progreso y la invención de lo que es la humanidad, deben ser atendidas (como cualquier otra adquisición) a través de la pérdida correspondiente".[5] Podría decirse que la conversión de la ausencia en pérdida es el movimiento que los historiadores activan cuando publican sus textos; estos libros son ya de algo que no es/está por entero presente. El gesto de Hamilton en Indigo Blue tiende a mostrar eso, en Tropos (1993), otras de sus instalaciones, sucede algo parecido: también se actúa consumiendo el contenido de los libros, pero en esta ocasión el tratamiento del espacio es todavía más austero y uniforme, de esta manera se subraya la acción performativa.

Tropos se instaló en el espacio del Dia Center for the Arts en Nueva York. Con el fin de modificar por completo las condiciones lumínicas de la sala, Hamilton pidió que los cristales de las ventanas fueran sustituidos por unas placas translúcidas de tono blanquecino. Toda la superficie del suelo fue cubierta con crines de caballo y, en un lugar en medio de todo ese lecho, Hamilton colocó una mesa metálica con una silla ocupada por una persona distinta cada vez. En Tropos, todos los attendants que prestaron colaboración sufrían de afasia. Su misión consistía en quemar, con un instrumento fabricado por ella misma —como si estuvieran subrayándolo— el texto del libro a medida que lo iban leyendo. El ambiente olía a pelo, humo y papel quemado; y se escuchaba, en el interior del edificio, un sonido procedente de los altavoces que se instalaron en el exterior, junto a las ventanas: el sonido de diferentes personas que, con afasia, tratan de hablar, de comunicar o, cuanto menos, de expresarse[6].

Es un hecho en el arte contemporáneo que la participación supone un factor de inestimable importancia. Muchas de las obras que se presentan dependen de ello: el sentido se genera a partir de ese espacio reservado para ser llenado por el otro y por lo otro. En la instalación The Event of a Thread [El suceso / acontecimiento / resultado de un Hilo], 2012, Ann Hamilton realiza una puesta en escena de lo que supone este diálogo intersubjetivo a través de la acción. La propuesta se realizó específicamente para el espacio del Park Avenue Armory de Nueva York, un edificio de varios pisos de altura que ocupa, prácticamente, una manzana entera[7].

En esta instalación pueden distinguirse tres focos de acción. El primero de ellos, se encuentra poco después de acceder al espacio, donde dos performers se sientan a una mesa de madera sobre la que descansan una multitud de palomas enjauladas. La misión de estos auxiliares consiste en leer susurrando frente a los micrófonos que tienen delante los rollos de pergamino que la artista ha preparado con fragmentos de texto pertenecientes a conocidas obras de la literatura y la filosofía. El contenido de los pergaminos se distribuye en tres columnas. Los auxiliares tienen la libertad de leer combinando las frases distribuidas en ellas como deseen mientras sus voces son retransmitidas a través de unos altavoces ocultos en paquetes de papel marrón que se distribuyen por el espacio de la sala.

El segundo foco de acción se encuentra en el extremo opuesto de la sala; allí, dando la espalda a los performers que leen, se encuentra otro auxiliar, sentado también a una mesa, de cara a una gran ventana. Su cometido consiste en practicar una escritura libre y espontánea sustentada en la impresión que le producen el ambiente y las condiciones del lugar. Para estimular esa tarea, Hamilton coloca sobre la mesa a modo de retrovisor, un espejo muestra la imagen de lo que está sucediendo en el espacio. El ambiente general se marca con el pulso de la escritura de estos performers, pues la acción de la escritura se realiza sobre una superficie que se halla conectada a micrófonos de contacto que amplían su sonido, reproduciéndose el mismo a través de una serie de altavoces que se distribuyen a lo largo de todo el espacio.

Finalmente el tercer foco, constituido por una tela de seda blanca que cruza por la mitad el espacio de 5000 m² que ocupa el edificio. A cada lado de la inmensa cortina se distribuyen 42 grandes columpios de madera que, por las dimensiones de sus asientos, pueden dar cabida a más de un ocupante. Los columpios están sujetos a una constelación de cables de acero, cuerdas y poleas que conectan con la tela. Cuando los visitantes de la sala se balancean en los columpios la energía de su movimiento acciona la tela, se genera una respuesta cinética en ella ondulándose en el aire. El movimiento de cada una de las personas que juegan balanceándose en los columpios contribuye a que esa acción repetida y combinada eleve el conjunto: es, por tanto, la suma de las acciones de todos los que se han incluido en esa red, que sienten el pulso de tal sistema por su contacto con las cuerdas de los balancines.

# 3. DECIR Y MOSTRAR: EL SILENCIO Y LAS ARTES

En el desarrollo del trabajo propio como artista es inevitable que surja la pregunta acerca del lenguaje plástico que se utiliza en la solución de ideas, propuestas, obras. En este sentido es evidente, sea cual sea el lenguaje plástico escogido, que el modo o la manera de expresar que se propone desde las artes es siempre otro: distinto o alternativo a las vías de expresión que comporta el lenguaje ordinario. Los límites con los que se tropieza el lenguaje común, en tanto que medio expresivo y comunicativo son, desde mi punto de vista, los del silencio.

Según Max Colodro:

> *"El sentido común parece indicarnos que hay algo más, que algo se ubica definitivamente fuera de la palabra. En caso contrario, deberíamos aceptar que todo lo que es es puramente lenguaje, cuestión que, sin duda, resulta más aterradora"*[8].

Sea o no actuada manifiestamente, la noción de silencio es inherente a la estética, pues no es posible recibir, crear o interpretar fuera de ella.

Según Wittgenstein, en la literatura (y por extensión, en las artes) puede llegar a mostrarse —verse— lo que no se puede ser dicho —descrito—. Pero para comprender el silencio wittgensteiniano es preciso subrayar la distinción que hace entre el decir y el mostrar: donde lo que se dice es lo que puede ser descrito, lo obvio, no se añade ninguna información sobre los acontecimientos que se dan en el mundo, es una mera repetición de lo que ya hay en él; donde lo que se muestra es lo que se ve, lo que se mira, lo que se identifica con las acciones. "Lo que puede ser mostrado, no puede ser dicho" [§4.1212][9].

De acuerdo con Wittgenstein el conocimiento no puede decirse, solo se muestra; estos son los límites del lenguaje, en cuyo espacio, el silencio actúa en favor de su trascendencia siendo la acción que muestra. El hecho de no permanecer en silencio sobre lo que solo puede ser mostrado desvía la atención de la mirada, y esto nos impide ver cómo las cosas son. Por ello las teorías lógicas y las éticas son solo modos de parloteo, porque en ellas se habla acerca de cuestiones aplicadas, es decir, sobre actos o acciones (hechos) que al darse hablan ya por sí mismos, que al ser traducidos a la palabra común se desvirtúan, su mera descripción no aporta nada al mundo.

Llegados a tal punto Wittgenstein observa que parece que no sea posible la expresión de todo aquello que importa e indica, que de haber una posibilidad para ello, esta sería la creada por el lenguaje poético, que es más una cuestión de mostrar que de decir ya que sus proposiciones son ambiguas y a través de la poesía, al menos, se muestra algo más que lo que se dice con las proposiciones científicas, que por su no-ambigüedad dejan fuera rasgos esenciales en materia de ética y de estética[10]:

> *"Mi único propósito —y creo que el de todos aquellos que han tratado alguna vez de escribir o hablar de ética o religión— es arremeter contra los límites del lenguaje. Este arremeter contra las paredes de nuestra jaula es perfectamente y absolutamente desesperanzado. La ética, en la medida en que surge del deseo de decir algo sobre el sentido último de la vida, sobre lo absolutamente bueno, lo absolutamente*

*valioso, no puede ser una ciencia. Lo que dice la ética no añade nada, en ningún sentido, a nuestro conocimiento. Pero es un testimonio de una tendencia del espíritu humano que yo personalmente no puedo sino respetar profundamente y que por nada del mundo ridiculizaría".*[11]

Ejercer la práctica artística, sus resultados, las vivencias derivadas… son acciones, acontecimientos que no se dicen, se muestran en su propio proceso:

*"El artista con-figura: le otorga figura a los elementos dispersos, forma totalidades significativas, y aquello que la obra significa, es decir, aquello de lo que es signo es la propia actividad del individuo, actividad en la que él ha ido constituyéndose a sí mismo en/con la elaboración de los elementos que han incidido en él".*[12]

En mi trabajo como artista, actúo con el convencimiento de que lo que distingue nuestra actividad es precisamente la creación, presentación o representación de cuestiones, situaciones o acontecimientos que no pueden ser desvelados por completo solo con palabras. Su potencia, la nuestra, reside en el desarrollo de esa comunicación otra. Nuestro trabajo está muy próximo a la operación del silencio, que es con mucho la de la metáfora; y la metáfora es esencialmente — según Chantal Maillard o Max Colodro— una acción: "pone en escena su propio proceso y no la escena originaria donde ocurre el significado. Su coartada es su procedimiento, el paso de una escena a otra, […] termina por hacer presente lo inexistente".[13]

Si las cosas que importan solo pueden mostrarse o ser mostradas, entonces son los hechos y las acciones los procedimientos que posibilitan su entendimiento: una actitud inherente al planteamiento estético de los artistas en general, un planteamiento que cada vez se hace más presente en las obras de quienes no solo se dedican a practicar performance, de quienes la incorporan en otra forma.

# NOTAS

**1**

*Una obra que recuerda a los Guanti Plastici Rumoristi que ideó Fortunato Depero en 1916. Una pieza que fue reconstruida y actuada por Gema Hoyas y Mª Dolores Frontera en el año 2004, en el marco del Proyecto de Investigación RECONSTRUCCIÓN DE OBRAS ARTÍSTICO-SONORAS DE LA VANGUARDIA HISTÓRICA (1909-1945). Realizado por el Grupo de Investigación Laboratorio de Creaciones Intermedia, dirigido por Miguel Molina Alarcón.*

**2**

*Una vez convocada a participar en el evento, Hamilton se dedicó a estudiar la historia de la ciudad. Unas seis semanas antes de que se inaugurara el festival, se trasladó allí con el fin de elegir y estudiar el lugar de intervención. Más detalles sobre esta propuesta en: Simon, J. (2002). Ann Hamilton. New York: Harry N. Abrams, pp. 103-107.*

**3**

*A partir de entonces uno de los principales motores comerciales y de desarrollo industrial para la ciudad.*

**4**

*La construcción de este volumen se hizo capa por capa. El conjunto total pesó un poco más de seis toneladas en equivalencia a la capacidad de las camionetas que se usaron en la época para distribuir el índigo.*

**5**

*Govan, M., Cooke, L., Warner, M., Ferguson, B., Hickey, D. (1995). Ann Hamilton: tropos. New York: Dia Center for the Arts, p. 55. [Traducción propia. Fragmento fuente: "I recall thinking that the human acquisition of civilization, the notion of progress, and the invention of what is humanity must have been attended (as with any acquisition) by a corresponding loss"].*

**6**

*En: Nesbitt, J. (ed.) (1994). Mneme. Ann Hamilton. London: Tate Gallery, pp. 11-15.*

**7**

*El edificio del Park Avenue Armory fue usado primero como un arsenal militar y después como un lugar para maniobras en la primera mitad del siglo XX. Este mismo espacio se convirtió en centro cultural hace unos seis años. Hamilton observó y mantuvo como punto de partida para su propuesta que esta edificación es, en definitiva, un espacio de reunión ligado a la camaradería y a la sociabilidad.*

8

*Colodro. M. (2000). El silencio en la palabra. Aproximaciones a lo innombrable. Chile: Editorial Cuarto Propio, p. 13.*

9

*Wittgenstein, L. (2009).Tractatus logico-philosophicus; Investigaciones filosóficas; Sobre la certeza. Estudio introductorio de Isidoro Reguera. Madrid: Gredos, p. 49.*

10

*Cfr.: Janik, A. (2013). Wittgenstein, la ética y el silencio de las musas. En J. Marrades (Ed.). Wittgenstein. Arte y Filosofía. Madrid: Plaza y Valdés, pp. 17-44, pp. 40-41.*

11

*Wittgenstein, L. (1997). Conferencia sobre ética. Introducción de Manuel Cruz. Barcelona: Paidós, p. 43.*

12

*Maillard, CH. (1997). Experiencia estética y experiencia mística. Revista Interdisciplinar de filosofía, vol. II, pp. 177-191. ISSN: 1136-4076, p. 179.*

13

*Ibid., pp. 59-60.*

# BIBLIOGRAFÍA


Colodro. M. (2000). El silencio en la palabra. Aproximaciones a lo innombrable. Chile: Editorial Cuarto Propio.

Govan, M., Cooke, L., Warner, M., Ferguson, B., Hickey, D. (1995). Ann Hamilton: tropos. New York: Dia Center for the Arts.

Janik, A. (2013). Wittgenstein, la ética y el silencio de las musas. En J. Marrades (Ed.). Wittgenstein. Arte y Filosofía. Madrid: Plaza y Valdés.

Maillard, CH. (1997). Experiencia estética y experiencia mística. Revista Interdisciplinar de filosofía, vol. II, pp. 177-191. ISSN: 1136-4076. Nesbitt, J. (ed.) (1994). Mneme. Ann Hamilton. London: Tate Gallery.

Simon, J. (2002). Ann Hamilton. New York: Harry N. Abrams.

Wittgenstein, L. (1997). Conferencia sobre ética. Introducción de Manuel Cruz. Barcelona: Paidós.

Wittgenstein, L. (2009).Tractatus logico-philosophicus; Investigaciones filosóficas; Sobre la certeza. Estudio introductorio de Isidoro Reguera. Madrid: Gredos.

Valverde Gefaell, Clara . (2015). De la necropolítica neoliberal a la empatía radical. Violencia discreta, cuerpos excluídos y repolitización. Barcelona: Icaria.

CARME ORTIZ

# FOTO-PERFORMANCE, VIDEO-PERFORMANCE Y ESTRUCTURAS NARRATIVAS EN LA TRAYECTORIA ARTÍSTICA DEL ESCULTOR FRANCESC TORRES MONSÓ


## RESUMEN

La finalidad de esta comunicación es analizar y contextualizar el trabajo de foto-performance en la obra del escultor Francesc Torres Monsó, práctica interesante en la trayectoria del artista, que en el contexto del estudio de su obra, motivo central de mi tesis doctoral, quedó diluida y poco abordada en su especificidad. Quiero centrar esta comunicación en la capacidad performática del autor, por un lado, en el uso del lenguaje gestual y de figuras retóricas y, por otro lado, en la capacidad colaborativa y empática del artista. Para ello introduciré el trabajo con un breve histórico de diferentes acciones que realizó a lo largo de su trayectoria, práctica que intensificó en los últimos años de su vida y de su producción artística. El análisis de su aportación en esta práctica artística es el motivo central de esta comunicación en el contexto temático y específico de este Congreso.

## ABSTRACT

The purpose of this communication is to analyze and contextualize photo-performance in the work of the sculptor Francesc Torres Monsó, an interesting practice in the trajectory of this artist, that I could not specifically discuss in depth within the context of the study of his work, the central motif of my doctoral thesis. I want to focus this communication on the author's performative ability. On the one hand, on his use of sign language and rhetorical figures and, on the other hand, the artist's collaborative and empathic capacity. I will introduce his work with a brief history of different actions that he carried out along his path, a practice that intensified in the last years of his life and his artistic production. The analysis of his contribution in this artistic practice is the central motive of this communication in the thematic and specific context of this Congress.



PALABRAS CLAVE

***foto/performance; escultura; analogías; lenguaje gestual; figuras retóricas; conceptual; minimalismo; discurso crítico***

KEY WORDS

***photo/performance; sculpture, analogy; sign language; rhetorical figures; conceptual; minimalism; critical speech***

# 1. INTRODUCCIÓN

Francesc Torres Monsó (Girona 1922-2015), artista de la generación denominada de postguerra inició su trayectoria artística en los años cuarenta del siglo XX en un contexto de tradición clásica. Su formación inicial fue en la Escuela de Bellas Artes de Girona, durante los años de la Guerra Civil española. Al finalizar este periodo se formó en los talleres de los autores Josep Clarà y Enric Monjo, ambos reconocidos representantes del movimiento artístico "*Noucentista*" que se desarrollo en Catalunya en este periodo. Su formación de tradición clásica, centrada en la búsqueda de la representación de la belleza como concepto, que tenía como base el canon "*Noucentista*" , evolucionó primero a un sensual estilo de tradición clásica mediterránea, las raíces y principios estéticos y éticos los encontramos en la escultura *Mediterránea* (1902-1905) , del escultor francés Arístides Maillol y en sus formas voluptuosas de representación de la imagen femenina, para seguir su evolución a una escultura expresionista de raíz i síntesis constructivista con tendencia a la reducción geométrica de las formas representadas. En este periodo el autor evolucionó en las temáticas, puso a las personas y hechos cotidianos en el centro de la representación. Etapa en la que el artista gozó de un importante reconocimiento y popularidad en el escenario artístico, catalán, español e internacional.

Al periodo inicial y de reconocimientos siguió una etapa marcada por una profunda crisis creativa que llevó al artista a una necesidad de descomposición de la forma, a iniciar un proceso de desaprender el oficio aprendido para, acto seguido, retomar su trabajo artístico con la apropiación y uso del objeto cotidiano , a la manera del ready made duchampiano, con la ironía y el humor neo-dadaísta propio del lenguaje pop.

Neo-dadaísmo que desembocó en una posición de nihilismo activo que llevó al autor a un trabajo de síntesis y evolución del lenguaje artístico situado en el conceptualismo minimalista y la construcción de discurso crítico en el denominado por la historiadora del arte Rosalind Krauss (1996) "espacio expandido".

Fue en este último periodo de su trayectoria artística, iniciado a mediados de los años ochenta , que recorrió los noventa del siglo XX y las primeras décadas del siglo XXI, el momento en que se produce en su obra la fractura formal de la escultura, su proceso de trabajo cambia, la maqueta será el marco de reflexión y el espacio de exposición de concreción y realización, es donde Francesc Torres Monsó adopta una dinámica de producción discursiva, procedimiento evolutivo que lo hace singular y me atrevería a decir, como indiqué en Ortiz (2016): " únic en la seva generació d'artistes" (p.17). Una posición de evolución constante en la técnica, el lenguaje y en la construcción del discurso crítico, posición que sitúa al autor en una situación incómoda de constante incertidumbre, valor que es inherente a la experimentación y la investigación, actitud honesta que tomó el artista consigo mismo y con el otro, momento en que se manifestó de forma mas clara su capacidad de "*artisticitat*" , neologismo que utilicé para definir como Francesc Torres Monsó entendía el hecho artístico, Ortiz (2016): "*…artisticitat*: simbiosi entre l'home i l'artista, lloc de síntesis entre vida i obra" (p. 340).

Fue en este período cuando también se desarrollo su capacidad per-formática. En la tesis doctoral, Ortiz (2016), que realicé sobre la trayectoria artística del escultor Francesc Torres Monsó, no hice un especial hincapié en la capacidad de utilización del lenguaje y el formato de la performance i especialmente de la foto-performance en la trayectoria artística del escultor gerundense. La finalidad de esta comunicación es contextualizar una aportación más amplia y concreta en esta práctica artística, interesante en la trayectoria del artista, que en el contexto del estudio quedó diluida y poco abordada en su especificidad. Para ello introduciré el trabajo con un breve histórico de diferentes acciones que realizó en este período, práctica

que intensificó en los últimos años de su vida y de su producción artística. Por ello centraré el análisis en la capacidad performática del autor, por un lado,  en el uso del lenguaje gestual y de figuras retóricas y, por otro lado,  en la capacidad  colaborativa y empática  del artista.

# 2.FOTO-PERFORMANCE EN LA OBRA DE FRANCESC TORRES MONSÓ

A partir de un guiño, en un momento de cierta euforia en el contexto sociocultural y artístico español y por ende catalán, Francesc Torres Monsó participó en el año 1987 en un evento colectivo, una video-opera-performance llamada *Siren of Girona,* donde participaron otros artistas de la ciudad: Montserrat Costa, Anna Rovira, Roser Oliveras, Quim Corominas ,……, realizado por los artistas Michael Morris i Vicent Trasov, fue filmado en enero de 1987 y presentado en la galería Mora de Berlín i en la discoteca Boomerang de Girona. Vestido de monja, igual que sus compañeros de reparto, ironizó sobre el evento y dijo Torres (1987): " Jo ho trobo interessant i gratificant, com artista una experiència nova, a part del guió concret, no ho acabes d'entendre tal com el director ho ha pensat, i suposo que hi havia una mica de conya i sobretot ironia, però en el fons, potser és molt seriós" (p.6).

En el año 1994, una vez situado plenamente en un proceso de trabajo "evolutiva i de reflexió a nivell artístic" (Ortiz, 2016, p. 165), tiene lugar una primera obra de interés en el contexto que nos ocupa, *Oh. El nou ordre mundial,* (Fig.1) primera foto-performance, que el autor realizará como trabajo colaborativo con el artista-fotógrafo gerundense Josep M Oliveras, colaboración, que dicho sea de paso, dará muchos frutos, a partir de este momento, a lo largo de la trayectoria artística de ambos autores.

***Figura 1.*** *Oh, el nou ordre mundial, Colección particular. F. Torres Monsó, 1994 (Foto: Josep M Oliveras)*

***Figura 2.*** *Els quatre genets de l'apocalipsi, Colección del artista. F. Torres Monsó, 1995 (Foto: Josep M Oliveras)*

Presentada en formato de cartel que promocionó y acompañó la exposición que se titulaba también El nou ordre mundial  y que tuvo lugar en la Capilla de St. Nicolau de Girona el mismo año1994.

Planteamiento de carácter político-crítico, denunciando, con humor y sarcasmo la crisis de los valores que llevaron a la creación de la Organización de la Naciones Unidas (ONU), que cabe recordar que se creó con el espíritu de concordia que regía "el nuevo orden mundial" , una vez finalizada la Segunda Guerra Mundial, orden basado en preservar la paz, la seguridad, el bienestar y la libertad general de toda la humanidad, como se declaró en la Conferencia de Yalta (febrero 1945) por Roosevelt, Churchill i Stalin, representantes de las tres grandes potencias aliadas.

El artista consciente del engaño de las estructures de poder justificando guerras y la transformación de las libertades individuales en pos del mantenimiento de una democracia ficticia, realiza un proceso de foto-performance cogiendo el embudo como objeto simbólico y de contenido analógico-metafórico, hace referencia al saber popular representando visualmente *la ley del embudo*, para indicar su preocupación delante la nueva situación, alertando del fracaso y parafraseando las intenciones políticas expresadas después de la contienda.

La práctica de confrontar el lenguaje de la denominada "*cultura popular*", entendida como  "*baja cultura*" y que solo existe en oposición a la "*alta cultura*" y a raíz de ella, tal como plantea el sociólogo Pierre Bourdieu en sus investigaciones sobre la desacralización del arte y la cultura, será una práctica habitual en muchas de las obras de Francesc Torres Monsó y específicamente en las relacionadas con su trabajo per-formativo.

En 1995, una fotografía de gran formato, fruto de una foto-performance, introducía la exposición *Els quatre genets de l'apocalipsi*, (Fig.2) trabajo realizado conjuntamente con Josep M Oliveras y presentado en la Fundación Espais Centre d'Art Contemporani de Girona. Donde abordaba el tema del hecho religioso, la creación y como el mensaje y la doctrina influye en la vida de las personas generando, miedo, odio, soledad, angustia. Francesc Torres Monsó plantea la figura del antihéroe y sitúa la cotidianeidad como marco específico y central de actuación y la necesidad de argumentar y actuar de manera individual como sujeto político, tal como expliqué en Ortiz (2016):

> *La ironia i l'analogia en les formes és present a l'exposició. La figura retòrica de la paradoxa és la que utilitza F. Torres Monsó en la imatge que il·lustra el títol de l'exposició, són quatre personatges, de diferents edats i condició que van amb bicicleta, una contra-representació de la clàssica i simbòlicament ostentosa representació dels quatre genets de l'apocalipsi: conquista, guerra, fam i mort, una manera de trencar els tabús, els relats i les representacions grandiloqüents i ontològiques d'aquests conceptes. (p.204)*

Iniciando un trabajo de concienciación, evidenciando las nuevas necesidades de ejercer el poder contra-hegemónico del individuo, entendido como sujeto político i ente transformador de la sociedad contemporánea, des del entorno particular y local hacia la transformación de opinión y actitud global.

En el año 2004 se presentó en Girona el libro y el DVD titulado *Torres Monsó. El dret a mirar,* (Fig.3) fruto de un año y medio de trabajo con el artista-fotógrafo Josep M Oliveras. El trabajo centrado en la práctica artística de la foto-performance, se aproxima de manera desenfadada, irónica, divertida y sarcástica al mundo interior del artista, que a sus 82 años se presentó desnudo en la portada con un gesto de provocación que expresaba la posición libre adoptada por el artista, así lo expliqué, Ortiz (2016): " D'aquesta col·laboració és destacable la imatge de la portada, un nu de F. Torres Monsó, una imatge valenta on confronta la realitat de la vellesa, en aquest moment F. Torres Monsó té 82 anys, la seva imatge i el gest de llenguatge no verbal, d'insult fent "botifarra", una provocació fruit del posicionament lliure i desinhibit de l'autor" (p.210)

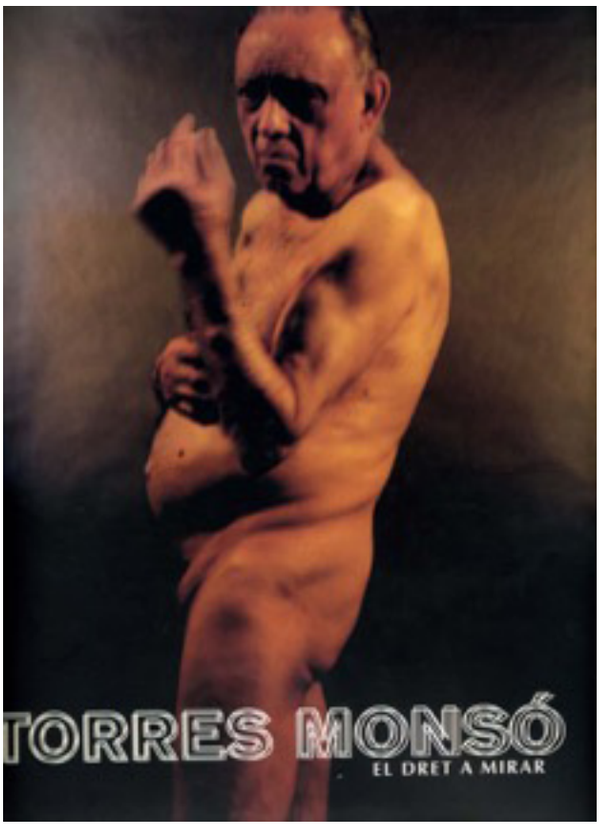


***Figura 3.*** *Portada del libro . El dret a mirar, Colección del artista. F. Torres Monsó, 2004*
*(Foto: Josep M Oliveras)*

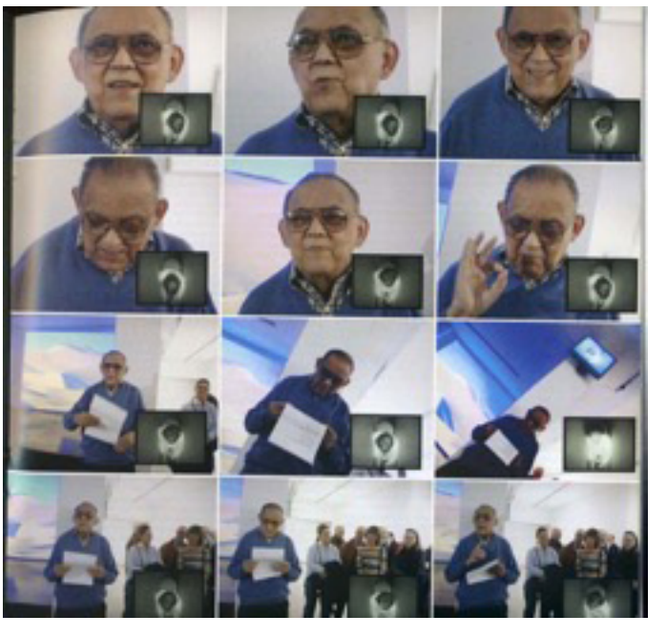

***Figura 4.*** *Acció d'homenatge a Fluxus, Colección del artista. F. Torres Monsó i Josep M Masdevall, 2007*

En 2007, en la presentación de la exposición Miratges , que tuvo lugar en la Fundación Espais Centre d'art contemporani el 12 de enero, el artista realizo la acción llamada *Acció d'homenatge a Fluxus,* (Fig.4) una vídeo-performance en colaboración con el joven artista accionista de Banyoles Josep M Masdevall. Mientras Francesc Torres Monsó recitaba el poema *Shit* , del artista fluxista Dieter Roth, que el artista declamó con diferentes grados de intensidad aproximadamente durante veinticinco minutos, los espectadores veían en una televisión, situada encima de la cabeza del artista, una imagen fija, en circuito cerrado, una imagen estática en picado del artista Josep M Masdevall sentado, en posición de defecar, en una taza de wáter en un espacio cerrado y agobiante emparedado entre dos paredes. Imagen y poema escatológicos preludio de una exposición que definí como el testamento vital del artista en Ortiz (2016): "una crítica descarnada, mordaç, desesperançada i sarcàstica de l'home i la seva capacitat de socialització." (p.212)

A partir de este momento, con 85 años de edad, realizaron una larga y constante colaboración con Josep M Oliveras en la que también otros actores y amigos participaron ,a lo largo de cinco años, de unas sesiones de trabajo donde el protagonista era Francesc Torres Monsó y su actividad y capacidad performativa. Los resultados de este trabajo colaborativo los presentaron como homenaje-celebración de los noventa años del artista en una exposición que se realizó en las salas de la Casa de Cultura de Girona en noviembre de 2012 y quedo recogido en un libro- catalogo llamado *Torres Monsó. Una illa habitada.* (Fig.5)

Una serie de trabajos que a la manera de *vanitas* contemporáneas, hablan de la muerte, la levedad del ser, la historia, el gregarismo, el ensimismamiento, la fugacidad del tiempo, conjunto de imágenes y series de imágenes que en sus composiciones se utilizan metáforas y otras figuras retóricas para desgranar muchas de la preocupaciones del artista, momento en el que agudiza el pensamiento cáustico y pesimista,

***Figura 5.*** *Portada del libro. Una illa habitada, Colección del artista. F. Torres Monsó, 2012 (Foto: Josep M Oliveras)*

el artista es capaz de deshacer cualquier mito, la figura que trabajó y dio forma fue la del antihéroe. Torres escribió (2012): "Si per contra, alguna de les nostres fotografies els provoca un cert desassossec, em reafirmaré una vegada més en aquella teoria que afirma que sovint "*darrera el que ens és familiar apareix l'inquietud*". Voldria pensar que així serà. Amén" (p.15)

# 3.PROCESÓ ARTÍSTICO: EXPLORACIÓN DE UNA NARRATIVA DE COMENTARIO CRÍTICO

Francesc Torres Monsó inicia el proceso performático como he planteado, en el primer apartado de esta comunicación, en el momento que su discurso artístico-crítico y reflexivo se construye con más contundencia a la par que crecer su sujeto político y la radicalización de su pensamiento crítico, A la manera del *work in progress* del *paradigma estético* de Guattari, entiende que la evolución del pensamiento depende de un arte capaz de transformar, inventar y reformular conceptos.

Se sitúa en las raíces de los universales con una mirada crítica, a veces ácida y mordaz. Es una reflexión que existe en la voluntad del artista de ejercer la libertad y la capacidad crítica de donde emana su discurso artístico, lo podemos situar en una posición individual, casi utópica, que describió Antonio Gramsci en sus *Quaderni* de prisión entre los años (1926-1937), una forma de ejercer la hegemonía y contrahegomonía cultural e individual que piensa el autor que puede despertar a la ciudadanía obediente, maleable y acrítica.

Es desde esta planteamiento crítico que Francesc Torres Monsó abordó el lenguaje narrativo en el marco general de la acción i específicamente de la foto-performance y la vídeo-performance, situándose conscientemente en una de las posibilidades de registro complejas, la descrita por Alonso (1997) como “la superposición entre acto y registro” (p.1), que hace especial hincapié en una de las grandes preocupaciones de Francesc Torres Monsó, cuando plantea Alonso (1997) “que el registro no agota el acto y que este no existe independientemente de aquel, … posibilitando una recepción distinta en cada caso” (p.1)

Las acciones que he descrito: *Oh el nou ordre mundial, Els quatre genets de l’ apocalipsi, El dret a la mirada, Acció homenatge a Fluxus, i Una Illa habitada*, todas ellas están pensadas especialmente para ser registradas, son obras donde el acto aparece como inesperable de sus traducción mediática las secuencias de registro fotográfico permiten trabajar y focalizar la recepción del acto per-formativo, aquí, en este punto es donde el autor trabajó los canales de mensaje y recepción y de forma consciente apeló al espectador, se puede enfatizar como plantea Alonso (1997) “un meta-discurso crítico en relación al proceso de ejecución de la obra o su fruición” (p.2)

Desde este punto de vista, Francesc Torres Monsó pudo trabajar en cada caso, situándose en el centro de la acción, al igual que otros autores como la artista francesa Orlan, ambos han dado cuerpo a un tipo de obras donde el acto aparece como inseparable de su traducción mediática, hecho que permite alterar los patrones temporales propios del acto performático. El artista construye una narrativa particular, pensando y centrando las claves en la recepción estética de la obra, una de sus principales preocupaciones des de que inició está etapa que he definido evolutiva y de reflexión crítica, entendiendo el *acto creativo* a la manera de Marcel Duchamp, como patrimonio compartido entre el artista y el espectador que es quien finaliza el proceso.

# BIBLIOGRAFÍA


Alonso, R. (1997) Performance, fotografía y vídeo: la dialéctica entre el acto y el registro. Consultado el 10 de noviembre de 2016 desde: *http://www.roalonso.net/es/arte_y_tec/dialectica.php*

Bourdieu, P. (1998). La distinción: criterios y bases sociales del gusto. 1a ed. (en castellano). Madrid: Taurus

Kraus, R. (1996). La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos. Madrid: Alianza Editorial.

Ortiz, C. (2016). Un llarg viatge (1939-2007). Fonamentació ideològica amb base biogràfica de la trajectòria artística de l'escultor Francesc Torres Monsó. (Tesi inèdita de doctorat). Universitat Autònoma de Barcelona: *www.tessisenred.net.*

Siren of Girona. Boomerang-Disc. B'merang, (3)6.

Torres, F. (2012). Una illa habitada. Girona: Ajuntament de Girona.

DAVID SERRA

# ACCIÓN Y SIGNIFICACIÓN EN ENTORNO VIRTUAL

Universitat de Girona
ESDAP Escola Superior de Disseny i Arts Plàstiques de Catalunya

## RESUMEN

Desde las primeras experiencias de realidad virtual en red hasta la complejidad actual de los metaversos, la vertiente performativa del artista ha ido adquiriendo nuevos posicionamientos conceptuales. En esta gestión del cambio, en relación con el entorno virtual, se nos despliegan diferentes manifestaciones de cómo entender la acción en el contexto digital. La siguiente comunicación pretende realizar una aproximación de estos nuevos estados híbridos que se canalizan a través del cuerpo virtual y de su vinculación con la tradición performática, proponiendo nuevos encajes con el escenario mundo-realidad-cuerpo o simplemente reflexionando sobre las posibilidades de creación de sentidos en modo de presente digital.

## ABSTRACT

From the first network experiences using virtual reality to the current complexity of the metaverse, the performative role of the artist has been acquiring new conceptual positions. This “change management” in relation to the virtual environment, has deployed different art manifestations, a point of view to understand the action in a digital context. The following communication aims to make an approximation of these new hybrid states, through the virtual body and its relationship with the performative tradition, proposing new lace with the world-reality-body stage or simply reflecting on the possibilities of creating meanings in digital real-time.

PALABRAS CLAVE

***Arte de acción; cuerpo virtual; Second Life; estética relacional; objeto virtual; code performance***

KEY WORDS

***Action art; virtual body; Second Life; relational aesthetics; virtual object; code performance***

# 1. INTRODUCCIÓN

Los mundos sintéticos ejemplifican un medio de acción en modo virtual que incorporan entre sus principales valores la interactividad, la corporeidad y la persistencia (Castronova: 2001). Estos universos paralelos, muchas veces emparentados con las plataformas *massively multiplayer online role-playing games* (MMORPGs), se caracterizan por "una representación persistente la cual contiene la posibilidad de comunicación síncrona entre usuarios y, entre usuarios y el mundo, con una estructura de espacio diseñado como un universo navegable" (Klastrup, 2002: 27), dando cabida al *espectactor* que nos proponía Boal (1980). Tomando de referencia el aún existente mundo virtual de Second Life (2003), podemos descubrir como su diseño de iniciación en modo *learning-by-doing* también podemos aplicarlo a una noción de *growing-by-doing.* En otras palabras, sus avatares progresan mediante la acción-presente, ya sea en la construcción de identidades y/o en la generación semiótica dentro del entorno virtual. Autores como Boellstorff (2008) nos describen a los avatares como *embodiments* virtuales de las personas, un punto de encuentro entre lo subjetivo y el objeto virtual. Esta corporeidad del individuo que se transfiere a una representación 3D en red y en tiempo real puede analizarse desde varias ópticas, en nuestro caso nos interesa focalizar la atención del avatar como motor de las diferentes praxis artísticas del medio virtual SL, dando lugar durante estos últimos años a un repertorio de acciones ubicables en el territorio artístico y lo performativo. Nuevos encuentros entre acción y arte que suscitan replanteamientos conceptuales en función del espacio digital en el que fluyen, y/o derivan en el océano de la red. De este modo, partiendo de la idea performance en entorno virtual, recorreremos sintéticamente las principales categorizaciones de este contexto para adentrarnos en algunas de sus ramificaciones híbridas, estrategia que pretende dibujarnos el radio de acción de sus integrantes, los avatares.

## 2.PERFORMANCE EN EL SIM[1]

Inicialmente, una de las prácticas de arte acción tipificadas en SL es la denominada *code performance,* entendiéndose como la translación de la acción que desencadena un avatar en un espacio-tiempo concreto. Un modo de expresión de nuevas narrativas en el que identidades múltiples y subjetividad nos conducen a una definición de la estética virtual. Posiblemente la obra de narración creativa (*mythopoeia*) iniciada por la artista virtual Gazira Babeli [2](2006) sea el punto de inflexión más claro del desarrollo de esta manifestación artística, un avatar *code-perfomer* que produce experiencia para los avatares *in-world*[3]. Podríamos concluir que "sus aportaciones no residen en clonar la historia de la performance, sino en cuestionar el propio medio y el propio cuerpo virtual. Babeli añade una significación a los límites del lenguaje corporal virtual, juega con la plasticidad de la identidad, y reinventa al artista en un marco aún por explorar. Entre sus obras más determinantes encontramos *Avatar on Canvas* (2007), *Come Together* (2007) o *Ursonate in Second Life – Monument to Kurt Schwitters (*2007); un conjunto de propuestas que se muestran al espectador tanto en formato código como en formato objeto, interpelando la experiencia de éste" (Serra, 2013: 135).

Por otro lado, encontramos las *synthetic performances* (2009-2010), creaciones basadas en la mimética de performances icónicas de la història del arte, tales como la recreaciones por parte del colectivo http://0100101110101101.org[4] del famoso disparo de Chris Burden (1971), Gilbert&George o el *Seedbed* de Vito Acconci. Mimética que invitan a participar, o revivir virtualmente[5], performances de nuestro imaginario artístico; transformando así su sentido original para convertirlo en una nueva obra, sin olor, sin gusto, sin temperatura y sin riesgo físico. Siguiendo esta línea, el laboratorio abierto *Culdesac Island* [6] del artista Kenneth Russo, sugerió empaquetar el código de los happenings, acciones y *ready-mades* para distribuir entre los avatares animaciones del *Saut dans le vide* de Yves Klein, el *Barbed Hula* de Sigalit Landau, o el propio cuerpo de Marina Abramovic en *Rhythm 0*. Convertir la acción en un objeto a revivir en primera persona dentro de un alter-ego virtual.

Finalmente, encontraríamos las prácticas de *machinima*[7], comúnmente una técnica de creación audiovisual consistente en capturar los *renders* que se generan en el desarrollo de un videojuego. Aunque más allá de esta aproximación, podemos relacionar el *machinima* con un modelo de subversión o una forma vital de filmar, ya que sus protagonistas, los avatares, pueden escapar del prototipo de actor con guión por el propio desarrollo de la acción en tiempo real.

Si bien la realidad sociocultural a principios de los años 60, condujo a fortalecer en el panorama artístico la idea de contexto y lo prescindible en el objeto de arte único, ahora la lectura de lo performático filtrado por el entorno virtual SL nos describe otra paradoja: el avatar es un objeto y su acción un producto de consumo. Curiosamente, si la noción de arte de acción se asocia al cuerpo, el tiempo, el contexto y el carácter efímero, en SL la mercantilización es la que da significado a la misma acción ya que siendo frecuentemente una posición contrasistema se nutre de necesariamente de él. Recordemos como el *salto al vacío* de Yves Klein era una obra denuncia a las expediciones lunares de la NASA que veía como presuntuosas y sin sentido. ¿Dónde está la denuncia en SL?

# 3. EXPLORANDO EL *SELF*

La construcción de identidad es uno de los pilares del sujeto en un entorno virtual, por un lado la proyección del avatar y su reflejo, y en paralelo su presencia transformadora del mundo que habita. Según Nicolas Bourriaud (2006), no hay existencia real sin interacciones, y es precisamente en la interacción entre avatares donde se dan las condiciones necesarias para que germine la producción de sentido, el *semionauta* de Bourriaud. Un estadio de exploración individual y de significación colectiva, una energía simbólica productiva y relacional (Brea, 2005: 5). El medio favorece el diálogo, el capitalismo informacional recubre todos los polígonos persistentes, y el avatar avanza entre el alfabeto semiótico. Este es el cuadrilátero SL de la acción. ¿Cómo plantear una acción si el capitalismo se ha instaurado en el símbolo? El cuerpo deviene metáfora y objeto relacional, y su estética se enlaza con su ética, mostrándose como un cuerpo no en el sujeto, sino en el momento. El género es interpretable en SL, la verdad de una identidad en construcción adopta otra dimensión. Pudiéramos plantear que el avatar es *queer* por naturaleza, como una herramienta de desarrollo en el metaverso y fuerzas comunicantes, y que opera como un sistema de signos. El avatar-queer, el nómada cultural.

# 4.CONEXIÓN CON LA *REAL LIFE*

Fuera de los límites de la interfaz, entrando en el terreno *transmedia* o de la *mixed reality,* el artista utiliza también el metaverso para desdoblar y dialogar con su cuerpo, encontrando casos singulares como las diferentes performances de Stelarc donde se entrecruza SL y RL. Tanto en la pieza *Phantom Flesh / Circulating Organs*[8] (2014) como en *Out of your skin*[9] (2013), Stelarc utiliza el marco virtual como una expansión del cuerpo, experimentando nuevos parámetros a la complejidad interfaz-cuerpo en un entorno habitado en línea. Así pues, podemos extraer del propio Stelarc:

> *The realization of the body's obsolescence is not necessarily affirming a Cartesian duality. This body in 'being the world,' (Heidegger's term) in functioning and performing in the world experiences certain interactions that expose its limitations that expose its biological parameters and interfaces. (Fernandes, 2012).*
>
> *People also think that my interest in Second Life, in the virtual has been for only these past three or four years. But in the mid 1980s I was performing with the Virtual Body (with real-time motion capture) and in 1991 I was performing with the Virtual Arm (with a gesture recognition command language, actuated by data gloves). So my interest in the the virtual goes back many years. What's interesting about Second Life is that it is a virtual online interactive space, populated by other avatars. With me there was always a kind of oscillation between physically exploring the bodily parameters on one hand, and augmenting the body on the other. This idea of meat, metal and code has been explored between these possibilities for the last 45 years. It's not a linear development from the physically difficult to technically complex or from the actual to the virtual. (Kalinowski, 2013).*

La conciencia humana del cuerpo, y un estado colectivo del cuerpo mediado por una interfaz son algunas de las características formales de las nuevas acciones que tienen lugar simultáneamente en SL y RL *(real life*). Potenciación de la intersubjetividad y interfaces orgánicas que pretenden aumentar la audiencia de la acción. Un medio *queer,* que facilita la creación de nuevas identidades, y en el que surgen propuestas híbridas como *Becoming Transreal: A Bio-Digital Performance*[10] y *Technésexual de Micha Cardenas y Elle Mehrmand*, o el cibersexo dildónico de Yann Minh[11] en el *http://noomuseum.net.*

De forma determinante Micha Cardenas (2010) nos describe su performance *technésexual*:

> *With technésexual, we have attempted to find a line of flight from our most intimate moments and the interior of our bodies, out to an audience and into the networked reality of Second Life's multi-user environment, blurring and mixing all of these. This interface, or infolding, begins with the erotic touch of our skin and travels through a network of organs, biological and technological, to create sound in multiple realities. What is required to use it is a sense of one's body, an ability to listen to proprioceptive sensations and a willingness to engage in intimacy. Our hope is to encourage the development of future interfaces which leave behind the expectation of control and move towards co-becoming and intersubjective symbiosis.*

# 5. LENGUAJES Y PRODUCCIÓN

El espacio performativo SL deviene un escenario de gestión de experiencia y de comunicación en el que la intersubjetividad del usuario, ahora tendiente a performer como la premisa de Joseph Beuys en la que "todo hombre es un artista", se puede analizar bajo alguna de las dimensiones que proponen John McCarthy y Peter Wright en *Technology* as *Experience* (2004):

- *The sensual thread: the concrete and visceral aspect of an experience*
- *The emotional thread: the affective dimension of an experience*
- *The compositional thread: the sequence of actions in an experience*
- *The spatial-temporal thread: the setting and temporality of an experience*

Siguiendo esta compartimentación, podemos relacionar el espacio comunitario como un sumatorio de experiencias, en el que tanto la experiencia visceral, afectiva, la secuencia tiempo, su escenario y temporalidad nos conducen de nuevo a interpretar la experiencia en primera persona solamente si se incorpora en la comunidad de avatares. De esta forma el cuerpo se sitúa como herramienta y lugar de conflicto social por naturaleza, así como motor de significado cambiante entre mutuos; un espacio proyectado en el que se desarrolla sentido a modo de *artifacts* (Dewey, 1934).

El objeto es el avatar y es el portador de significado a través de la interacción participativa, no se trata del "co-laborador" sino del colaborador activo; el riego no es físico, éste se transforma en el riesgo de no aportar y no desplegar signos y significaciones. Se trata pues de utilizar el cuerpo virtual como proceso de entendimiento del mundo. Retomando la noción de performance fuera del metaverso, nos es necesario determinar qué papel juega este espectro tecnológico en la utilización del cuerpo como soporte y medio de creación:

> *En la performance se privilegia el proceso creativo frente al objeto terminado. Este camino acerca el arte a la vida cotidiana y hace de su propio cuerpo la materia prima de su trabajo. Es un arte híbrido, la pluralidad de estrategias y enfoques que adoptan los artistas para abordar temáticas amplias y heterogéneas como la discriminación, la sexualidad, el cuestionamiento de la religión, lo político, el análisis de lo público y lo privado, la marginalidad, el dolor, la identidad, sueños, racismo, la muerte, el arte mismo, el arte en la calle y los nuevos espacios de circulación. Temas significativos del performer autobiográficos e intimistas. En esta indagación del cuerpo algunos buscan la exaltación de los sentidos a través de prácticas donde se fuerza el cuerpo a los límites del sufrimiento. (Cárdenas, 2016: 108).*

Lo tecnológico desempeña un rol de amplificación, en el caso concreto de SL un espacio liminal para cuestionar el propio medio que salvando las distancias nos incitan a pensar en una especie de espectáculo digital derivado de los principios de Guy Debord[12] y sus psicogeografías:

“Forma y contenido del espectáculo son, idénticamente, la justificación total de las condiciones y fines del sistema vigente. (...) El espectáculo...No es
sino la economía desarrollándose a sí misma. Es el fiel reflejo de la producción de cosas y la objetivación infiel de los productores. (...)” – acción avatar SL – “Al mismo tiempo, toda realidad individual se ha vuelto social, directamente dependiente del poder social.” – interacción SL – “Moldeada por él.” – acción en primera persona – “Solamente le está permitido aparecer en lo que no es.” –creación semiótica - (Debord, 1967).

La praxis en tiempo real nos remite al presente, pero el código nos permite reproducir indefinidamente la acción y revivirla. Duchamp desde el nihilismo, con su seudónimo Mutt, hacía revivir la conexión de los artistas con las praxis vital de la sociedad, y crear subjetividades que necesitaban ser palpadas para existir; Warhol desde la indiferencia, levantó una industria cultural sin marcas de subversión. El alter-ego se nutre de estos valores, interconectados en la reproductibilidad binaria y en la autocrítica del sistema. Su consumo es warholiano, su experiencia duchampiana, su apariencia simbólica. La industrialización de estados experienciales podría ser la aproximación del reto performático del sujeto en el entorno virtual, lo efímero capturado, distribuido y reproducido.

***Figura 1.*** *Avatar tool pack, SL, Kenneth Russo. 2008. Distribución del objeto weareable - avatar Marina Abramovic – dentro del sandbox público LEA.*

***Figura 2.*** *Avatar tool pack, SL, Kenneth Russo. 2008. Distribución del objeto weareable - avatar Sigalit Landau with Hula – dentro del sandbox público LEA.*

# 6. CONCLUSIÓN

Los metaversos, anteponiéndose a la aparición de los monopolios comunicacionales de las malentendidas redes sociales, supusieron una posibilidad distinta de navegar, comunicarse y relacionarse en red. Entre otras características, su objetualidad 3D y conceptual suponen hoy en día un punto de reflexión en el futuro desarrollo de la realidad en línea. Desde el territorio artístico hemos visto como la propia herramienta ha generado la ebullición de diferentes manifestaciones artísticas, o relatos experimentales basados en la experiencia en tiempo real y participativa. Nuevos rumbos sin destinos con una estela de producción interesante en el contexto de arte acción, y en concreto en la redefinición del avatar como mediador de intersubjetividades. Quizás plataformas como Second Life, pese a su aparente estado residual en la red en cuestión de número de usuarios, serán las encargadas de pasar el relevo a una nueva generación con un lenguaje más evolucionado gracias a las contribuciones de los usuarios, convertidos en unidades de significado a través de sus experiencias. En el acto performativo establecemos un posicionamiento crítico, y en la construcción del medio virtual se constituye una narrativa creativa. La generación de nuevos valores, tales como el avatar-performer, o su condición de objeto semiótico reproducible, marcan un horizonte en el que se alberga realidad (lo virtual es real) y nuevos retos en clave de artisticidad vital.

# NOTAS

1

*SIM: abreviación de simulador, entorno virtual que se replica en real-time.*

2

*Gazira Babeli, junto con Fau Ferdinand, Great Escape, Bibbe Oh, Lizsolo, Man Michinaga y Tran Spire, conforman el colectivo Second Front. Véase: http://www.secondfront.org*

3

*In-world: activos en real-time en el simulador*

4

*Este dúo artístico està formado por Eva y Franco Mattes*

5

*Cabe destacar toda la producción artística del colectivo Second Front, un virtual FLUXUS en palabras del comisario especializado en SL, Domenico Quaranta (Mura, 2015).*

6

*Véase video documento: https://vimeo.com/24621230*

7

*Contracción de machine + cinema.*

8

*Véase: https://vimeo.com/92149156*

9

*Véase: https://youtu.be/RSsmjcl-BjA*

10

*Véase: http://hemisphericinstitute.org/hemi/en/e-misferica-81/zara*

11

*Véase:http://www.yannminh.org/french/TxtCyberesthesie-010.html*

12

*Guy Ernest Debord, filósofo, escritor y cineasta francés. Conceptualizó la noción sociopolítica de « espectáculo», desarrollada en su obra más conocida,*
*La Sociedad del espectáculo (1967). Debord fue uno de los fundadores de la Internacional Letrista (1952-1957) y de la Internacional Situacionista (1957-1972).*

# BIBLIOGRAFÍA


Babeli, G. (2006). Works. *http://www.gazirababeli.com/WORKS.php*

Boal, A. (1980). Stop: c'est magique! Río de Janeiro: Civilização Brasileira.

Boellstorff, T. (2008). Coming of Age in Second Life. Princeton: Princeton University Press.

Bourriaud, N. (2006). Estética relacional. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.

Brea, J.L. (2007). La cultura RAM. Barcelona: Editorial Gedisa.

Cárdenas, A. (2016). La performance: el cuerpo como confluencia de los lenguajes artísticos. En XXIV Jornadas de Reflexión Académica en Diseño y Comunicación, Buenos Aires.

Castronova, E. (2001). Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier. En CESifo Working Paper No. 618.

Dewey, J. (1934). Art as experience. New York: Perigee.

Fernandes, M. (2012). The body without memory: an interview with Stelarc. Ctheory Archive, University of Victoria.

Kalinowski, F. (2013) Phantom Flesh: Extreme Performance Artist Stelarc Interviewed. En: *http://thequietus.com/articles/11469-stelarc-interview*

Klastrup, L. (2002). Interaction Forms, Agents and Tellable Events in EverQuest. En Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference, Tampere: Tampere University Press.

McCarthy, J., & Wright, P. (2004).Technology as experience. Cambridge, MA: MIT Press.

Mura, G. (2015). Analyzing Art, Culture, and Design in the Digital Age. Politecnico di Milano University, IGI Global.

Serra Navarro, D. (2012). Culdesac Island [194/204/21]. Girona: Documenta Universitaria.

Serra Navarro, D. (2013). Metaverso y artista. BRAC Barcelona Research Art Creation, 1(2), 130152. doi: 10.4471/brac.2013.06

RICARDO GASSENT

# MEMORIAS DE BERGEN SOUNDPAINTING, UNA EXPERIENCIA ESCÉNICA QUE DA CABIDA AL ARTE DE ACCIÓN


## RESUMEN

La siguiente comunicación describe la experiencia vivida a través del proyecto de soundpainting que realicé en Bergen (Noruega) con el objetivo de integrar dos mundos de la creación contemporánea tan diferentes como el de la interpretación musical y el arte de acción. El proyecto se realizó por encargo del ensemble de música contemporánea BIT20 en colaboración con el colectivo de artistas de acción PAB del 10 al 16 de octubre de 2016. El liderazgo del proyecto corrió a cargo de los soundpainters Jostein Stalheim y Ricardo Gassent, realizando dos actuaciones, una en formato de concierto y la otra en una experiencia escénica compartida por los artistas de acción de PAB y los músicos de BIT20 dentro del "Bergen Internasjonale Performancecfestival 2016" en la Kunsthall de dicha ciudad.
Fue un espacio compartido donde se produjeron acciones, diálogos y relaciones con un nexo común: el Soundpainting.



## ABSTRACT

The following communication describes the experience lived through the project of soundpainting that I realized in Bergen (Norway) with the objective to integrate two worlds of the contemporary creation as different as the one of the musical interpretation and the art of action. The project was commissioned by the contemporary music ensemble BIT20 in collaboration with the collective of PAB action artists from October 10 to 16, 2016. The project leadership was led by soundpainters Jostein Stalheim and Ricardo Gassent, performing two performances , one in concert format and the other in a stage experience shared by PAB action artists and BIT20 musicians within the "Bergen Internasjonale Performancecfestival 2016" in the Kunsthall of that city.
It was a shared space where actions, dialogues and relationships were produced with a common nexus: Soundpainting.



PALABRAS CLAVE

***soundpainting; pab; bit20; artistas de acción; arte; festival; bergen; gassent;***

KEY WORDS

***soundpainting; pab; bit20; performing artists; art; festival; bergen; gassent;***

# 1. INTRODUCCIÓN

El pasado mes de octubre realizamos un apasionante proyecto de Soundpainting en Bergen con el ensemble de música contemporáneo BIT20 y el Performance Art Bergen (PAB) grupo de artistas de acción de dicha ciudad; dos de las instituciones culturales más relevantes del arte contemporáneo en Noruega.

El proyecto tenía como objetivo introducir a los músicos del BIT20 en el Soundpainting para realizar posteriormente dos actuaciones el domingo 16 de octubre de 2016:

—Una en colaboración con PAB dentro del "Bergen Internasjonale Performancecfestival 2016" en la Landmark Kunsthall (a las 16h).

—Otra en formato concierto en la Taarnsalen del museo KODE 4 (a las 17h)

BIT20 es uno de los mejores grupos de música contemporánea de los países nórdicos y el más relevante en Bergen. Está a la vanguardia de la interpretación musical contemporánea. Realiza un amplio repertorio de música contemporánea en una gran variedad de escenarios. Es buen conocedor de las tradiciones musicales de las últimas décadas y se adentra continuamente en nuevas obras y nuevos proyectos. El conjunto está abierto a una gran diversidad de tendencias artísticas y colabora regularmente con otras instituciones, organizaciones de arte y festivales, así como con artistas individuales tanto en Noruega como en el extranjero. Tiene un amplio programa pedagógico dirigido a los niños. La mayoría de sus músicos son solistas de la Bergen Philharmonic Orchestra.

PAB (Performance Art Bergen) es una organización de artistas de acción interesados en los espectáculos de artes visuales. Su objetivo es fortalecer y poner de relieve el arte de acción mediante la organización de foros académicos, talleres, festivales e intercambios internacionales. Residen en Bergen, pero funciona tanto a nivel nacional como internacional. La organización fue fundada en 2011 por los artistas de acción Kurt Johannessen, Agnes Nedregård, Karen Kiphoff, Rita Marhaug, Benedicte Leinan Clemetsen y Robert Alda. Marianne Rønning es la encargada del departamento de producción. PAB cuenta con el apoyo del Municipio de Bergen y el Ministerio de Cultura de Noruega.

En 2016 Alwynne Pritchard es nombrada nueva directora artística del Ensemble BIT20. Dentro de sus objetivos está el ampliar la creatividad de los músicos a través tanto del conocimiento de nuevos lenguajes como de proyectos en colaboración con distintos colectivos de artistas. Así surgió este proyecto de colaboración con PAB.

Esta colaboración presentaba todo un reto pues trabajar de manera conjunta y multidisciplinar entre músicos y artistas de acción no es nada sencillo ya que los mundos de expresión de BIT20 y PAB son muy diferentes.

El primero es interpretación musical necesaria para dar vida a la creación del compositor con una relación con el público en forma de concierto (público como oyente). Esto es, los músicos son intérpretes y trabajan sobre lo predictivo.

El segundo es arte de acción, multidisciplinar, donde los artistas son en sí mismos creadores y la propia obra artística y tienen una relación con el público muy abierta y participativa

Así pues, había que explorar caminos, técnicas y experiencias novedosas, para acercar dos mundos de la creación artística contemporánea tan diferentes.

Finalmente se  decidió hacer el proyecto de Soundpainting pues, con este lenguaje de signos para la composición multidisciplinar en vivo, se vio la posibilidad de crear una experiencia escénica apropiada para poder realizar la colaboración deseada de manera real y honesta; artísticamente hablando.

***Figura 1.*** *Cartel Bergen International Performance Festival 2016, Bergen. PAB, 2016 (Koble Nel)*

# 2. QUÉ ES EL SOUNDPAINTING Y CÓMO FUNCIONA

El Soundpainting es un lenguaje universal de signos que se utiliza para la composición multidisciplinar en vivo con músicos, bailarines, actores y artistas visuales. Consta de una sintaxis que indica Quién, Qué, Cómo y Cuándo tiene que hacer un material y sobre él el soundpainter (compositor) va modificando y transformando la materia, realizando así una composición pero en tiempo real. Es un lenguaje que puede utilizarse con una única disciplina artística (música) o bien con varias a la vez. En la actualidad, la lengua está compuesta por más de 1500 gestos que son utilizados por el soundpainter para indicar el tipo de material que desea de los intérpretes. Así, éste realiza en vivo una composición mediante la variación de los diferentes parámetros de cada conjunto de los gestos expresados. El Soundpainting fue creado por Walter Thompson en Woodstock, Nueva York, en 1974.

## 2.1 NORMAS

Primera norma: no existe el error, siendo más importante la energía e intención con la que se responde que la forma que ésta adopta.

Segunda norma: hay que esperar a realizar el material hasta que se indique el cuándo, es decir, respetar el orden de la sintaxis Quién-Qué-Cómo-Cuándo.

Tercera norma: la respuesta a las indicaciones tiene que ser inmediata, sin tiempo para pensar, lo que elimina el filtro racional liberando la mente creativa para poder trabajar directamente sobre ella.

## 2.2 CATEGORÍAS BÁSICAS Y SUBCATEGORÍAS DE GESTOS

Los gestos se dividen en dos categorías básicas:

Esculpir: indican qué tipo de material se empleará y cómo debe ser realizado.

Función: indican quién actúa y cuándo comienza a actuar.

La sintaxis (Quién,-Qué,-Cómo-Cuándo) y las dos categorías básicas de gestos (de esculpir y de función) se dividen a su vez en seis subcategorías:

*Identificadores:* están en la categoría de Función y son gestos de Quién [1]

*Contenido:* están en la categoría de Esculpir, e identifican qué tipo de material debe ser realizado [2]

*Modificadores:* están en la categoría de Esculpir y son gestos Cómo [3]

*Gestos de Comenzar/ Acabar:* están en la categoría de Función e indican cuándo incorporarse o salir de la composición y en algunos casos cuándo salir del contenido. [4]

*Modos:* están en la categoría de Esculpir y son gestos de contenido que incorporan parámetros específicos de realización [5]

*Paletas:* están en la categoría de Esculpir y son sobre todo gestos de contenido que identifican material compuesto y/o ensayado anteriormente.

## 2.3 TRES GRADOS DE DESARROLLO

Ciertos gestos como Point to Point, Scanning , Improvise, y Relate To son algunos de los gestos de contenido que incluyen parámetros que requieren velocidades específicas en el desarrollo del material por parte de los intérpretes.

*1er Grado:* El intérprete desarrolla su material de tal manera que un minuto más tarde todavía existe una relación con respecto a su idea original

*2do Grado:* La velocidad de desarrollo del material es aproximadamente el doble de rápido que el de Nivel 1. Un minuto más tarde, sólo habría una vaga relación con respecto a la idea original.

*3er Grado:* La velocidad de desarrollo del material es libre y abierta a la elección del artista-ejecutante.

## 2.4 REGIONES IMAGINARIAS

En Soundpainting hay cuatro regiones imaginarias donde realizar los gestos: la vertical, la horizontal y la caja.

1.*La Posición Neutra:* es el lugar en el escenario donde se posiciona el soundpainter para indicar silencio y/o quietud, y está situado fuera de La Caja. Es donde el soundpainter prepara la frase previamente al inicio.

2. *La Caja: es un espacio imaginario* justo en frente de la Posición Neutra del Soundpainter, [7] donde las frases se inician. Es el lugar de la acción.[6]

3. *La Partitura Imaginaria:* indica el rango en alturas del sonido (de grave a agudo) y el rango [8] de velocidad del movimiento (de lenta a rápida) con ciertos gestos tales como sonido largo.

4. *El escenario imaginario:* es la región en la que el soundpainter indica direcciones de movimientos en el escenario, desde y hacia dónde el movimiento se desplazará. Gestos como Direcciones y Space Fader (Regulador de Espacio) se señalizan ambos sobre el escenario imaginario.

A continuación detallamos algunos de los gestos básicos para utilizar en la sintaxis y realizar las composiciones en vivo.

| QUIÉN | QUÉ | CÓMO | CUÁNDO | OTROS |
|---|---|---|---|---|
| Todo | Sonido largo *(Long tone)* | Regulador de volumen | Empezar ahora *(Play)* | Con *(With)* |
| El resto | Sonido corto *(Hits)* | Regulador de tiempo | Empezar poco a poco en 5´ (*Enter slowly)* | Sin *(Without)* |
| Hombres | Puntillismo | Regulador de sonido | Acabar ahora *(Off)* | Dentro *(Within)* |
| Mujeres | Minimalismo | Regulador de flexibilidad | Acabar poco a poco *(Slowlly exit)* | Regulador de frecuencia *(More space fader)* |
| Grupo 1, 2, 3… | Shape line | Regulador de peso | | Regulador de densidad *(Space fader)* |
| Tú | Silbar | Regulador de fuerza | | Espacio de tiempo *(Duration fader)* |
| Quien quiera | Sonidos de aire | Regulador de complejidad | | |
| Músicos | Reír | | | |
| Bailarines | Hablar | | | |
| Actores | Cambiar *(Change)* | | | |
| Artistas visuales | Sentarse | | | |
| Viento madera | Levantarse | | | |
| Viento metal | Andar | | | |
| Cuerda | Subir/bajar la afinación *(Pitch up/down)* | | | |
| Percusión | Do, Re, Mi, Fa, Sol… | | | |
| Cantantes/ vocalistas | Paletas | | | |
| Aparatos electrónicos | Launch mode | | | |
| | Point to point | | | |
| | Escaner | | | |

# 3. QUÉ OFRECE EL SOUNDPAINTING PARA QUE HAYAN APOSTADO POR ÉL ESTAS DOS INSTITUCIONES

El Soundpainting ofrece una serie de parámetros donde el artista puede experimentar e investigar dentro de su propia creatividad. Es un acercamiento a la capacidad individual de expresión artística y, a la vez, una manera de encontrar los límites de la personalidad. Dentro de cada signo y frase el intérprete en este caso se vuelve creador y ofrece al compositor una suerte de materiales que va encontrando en su proceso de investigación creativa en tiempo real.

Un ejemplo claro es el material que el artista-performer debe ofrecer cuando se le solicita la frase Point to Point (PTP). Este signo implica una respuesta no muy larga y que sea susceptible de desarrollo por parte del artista. Por ejemplo, si un actor responde  al signo PTP lo hará con tres o cuatro palabras como máximo y sin haber conexión narrativa entre ellas. Si fuera un músico respondería inmediatamente con un breve material también susceptible de ser desarrollado, por lo que no será demasiado largo. Pues bien, estos materiales que ofrecen los artistas deben realizarse inmediatamente tras la señalización por parte del compositor del signo PTP. Así, sin dejar pasar nada de tiempo, el artista responde lo primero que sale de su mente y, en el caso de que el compositor le pida continuar con ese material, el artista lo desarrollará dentro del nivel o grado uno de desarrollo. Esto implica que el artista dará vida a este material de forma que transcurrido un minuto se siga apreciando con claridad el material de origen; por lo que el desarrollo habrá sido muy lento. Para ello el artista debe estar abierto a aceptar cualquier propuesta que salga de su mente intuitiva y entender las posibilidades de vida que hay dentro de cada material. Esto le hará comprender qué tipo de respuestas artísticas subyacen en el subconsciente creativo dándole la oportunidad de explorar e investigar dentro de su propia respuesta, dentro de su propio impulso intuitivo o, llamémosle así, pulsión artística. Si el artista se acerca sinceramente a su material tendrá la oportunidad de asomarse a su universo creativo, ese mundo que todos tenemos dentro y que necesitamos comprender para expresarnos a nosotros mismos, para seguirnos creando.

Son varios los ejemplos que podemos encontrar en este lenguaje, como Play Can't Play (PCP), signo con el que vas dando entradas y desde el principio de su señalización el artista decide en cuál responder, ofreciendo un material  más largo y rápido en el desarrollo que en el nivel uno dado en el signo anterior. Esto implica que al cabo de un minuto el material mantendrá reminiscencias de material origen pero se ha vuelto más rico y desenvuelto.

Así, los artistas disponen de muchos ejemplos, de muchos signos que ofrecen marcos donde encontrar explorar, desarrollar, investigar creativamente. Todo ello en vivo, con su creatividad y conocimiento del lenguaje Como único equipaje para la aventura de componer en vivo, en tiempo real. Se convierten así en creadores de sí mismos y a la vez en creadores colectivos.

Esto es en lo que respecta a los artistas, pero falta entender el Soundpainting desde la perspectiva del soundpainter. Éste es el compositor que utiliza este lenguaje para encontrar los materiales para su creación en tiempo real. Para él es un reto y a la vez un acto de confianza en sí mismo y en los demás. Para el soundpainter cualquier material, expresión artística o manifestación de vida es susceptible de transformarse en elemento compositivo. Tiene, pues, que abrir la mente y vaciarla de prejuicios y aspectos cognitivos que puedan frenarle en su percepción del presente, de todo aquello que acontece. Para el componer no es imponer, es proponer, en este caso a través de la sintaxis en busca de materiales con los que realizar su creación en vivo.

Así, la creatividad del soundpainter reside primero en la actitud abierta de su mente para captar la

vida de todo lo que le rodea y entender sus posibilidades artísticas. Luego, como cualquier creador, utilizará su instinto y, en este caso, el Soundpainting para realizar su composición utilizando tanto los materiales que recibe a petición suya de los artistas como cualquier otro aspecto susceptible de utilizarse, como pueda ser los elementos arquitectónicos del espacio en el que se encuentre, los sonidos de la sala, los movimientos del público o, como en nuestro proyecto en Bergen, dialogar y relacionarse con los artistas de acción del grupo PAB. Un claro ejemplo de site specifics.[9]

# 4. DESARROLLO DEL PROYECTO

Así pues, el objetivo de este proyecto en Noruega fue crear un espacio común donde compartir la creación artística de estos dos diferentes mundos de la creación. Por un lado acercando al intérprete de música al mundo de la creación y por otro dar cabida y acoger al artista de acción en búsqueda de un diálogo en un espacio compartido. Todo ello a través del Soundpainting siendo muy respetuoso tanto con la profesionalidad de los músicos como con la individualidad creativa propia de los artistas de acción.

Conseguir este objetivo depende del uso que el soundpainter haga del lenguaje así como del planteamiento, preparación y reflexión de la actuación conjunta.

El proyecto se dividió en dos fases:

1.Formar en Soundpainting a los grupos BIT20 y PAB

2.Reflexión, planificación y preparación de la actuación conjunta: sala específica, disposición de los artistas, espacios escénicos, materiales…

## 4.1 FORMACIÓN

La formación en Soundpainting fue liderada por los soundpainters Jostein Stalheim y Ricardo Gassent, de Noruega y España respectivamente.

BIT20 “hacia una mente creativa”

La base de nuestro trabajo fue romper estructuras predictivas en los músicos en busca de un rico fluido creativo por su parte. Esto nos llevó a la reflexión entre lo que es creatividad auténtica o equipaje cultural, entre lo propio y lo cognitivo.

Entendiendo el Soundpainting como una herramienta para investigar en esta creatividad propia y colectiva, se plantearon otras dos importantes reflexiones. Por un lado la dicotomía entre una mente predictiva en busca de la seguridad de ejecución técnica (Infalibilidad) y arriesgar liberando la mente en busca de posibilidades creativas aún a riesgo de perder esa infalibilidad. Por otro, la diferencia entre el disfrute o placer por un canon estético (la idea) y el disfrute o placer sin condiciones por cualquier material que acontece.

Fueron 20 horas de formación en las que el proceso consistió en:

Conocimiento del lenguaje y los gestos básicos en música

Trabajo de calidad en la respuesta de los músicos

Pequeñas composiciones

Trabajo de calidad de materiales

Reflexión sobre creatividad propia y creatividad cognitiva

Incorporación de nuevos gestos pensando en la actuación compartida

Trabajo breve de los gestos en movimiento
Trabajo específico con Alwynne Pritchard como actriz (nexo entre colectivos)

Adecuación del trabajo a la sala de la actuación

PAB "libertad dentro del entendimiento"

Se dio libertad absoluta a los artistas de acción para que participaran del momento de formación con independencia a los músicos, respetando a si su tiempo de reflexión, análisis y acción.

En función de ello:

Algunos decidieron no volver a ninguna sesión de ensayos pues invadía su intimidad creativa

Algunos estaban en las sesiones de formación pero no respondían a los gestos, sencillamente experimentaban y se relacionaba con lo que acontecía.

Algunos decidieron formar parte del grupo de músicos y respondiendo a los gestos siempre dentro de una norma que por nuestra parte establecimos: que se sintieran libres de entrar y salir del grupo siempre que lo consideraran para mantener y respetar su individualidad creativa.

Esto es, no queríamos limitar ni enclaustrar la idiosincrasia de los artistas de acción. Simplemente que entendieran como funciona el Soundpainting y que ellos decidieron cuando y como formar parte de él.

De una u otra manera, fue para todos ellos una novedosa experiencia de apertura y acercamiento a otros mundos creativos. Como hemos dicho, para los artistas de acción compartir su intimidad creatividad y abrir su mundo -en cierta manera de ostracismo- a la creación colectiva con músicos. Para estos últimos romper estructuras cognitivas en busca de su propia creatividad aprendiendo a ver las posibilidades artísticas de cualquier manifestación propia y ajena.

## 4.2 PLANIFICACIÓN DE LA ACTUACIÓN

Había varios condicionantes y criterios que influían de manera decisiva en la composición a realizar y la forma que ésta adoptaría. Así, había que tener en cuenta todos estos elementos para reflexionar y tomar decisiones respecto a cómo crear y liderar una experiencia escénica o acción concertada[10] generadora de diálogo y creación colectiva entre músicos y artistas de acción.

Cuatro aspectos eran más relevantes y de ellos dependían en gran medida:

La sala
Participantes
Instrumentos musicales
Acciones previas y siguientes en el festival.

La sala era el elemento principal a tener en cuenta. Su acústica y forma condicionaba toda la planificación, desde el tipo de instrumentos a utilizar por parte de los músicos, la disposición de artistas, músicos y soundpainters así como de los signos y calidades de materiales que como compositores teníamos que plantearnos.

También eran muy importantes el número de participantes que ocuparían la sala y los instrumentos musicales que utilizarían así como entender que habría más acciones dentro del festival el mismo día antes y después de nuestra composición. Había que tener una conciencia colectiva como artistas dentro de un proceso de acciones sucesivas.

El resto de elementos y decisiones a tener en cuenta eran:

Disposición de artistas y músicos en la sala
Calidad de Materiales
Gestos más apropiados
Idiosincrasia de artistas de acción y músicos
Tiempo previsto para la composición (45”)

### 4.2.1 DESCRIPCIÓN DE LA SALA

De planta rectangular de aproximadamente 20m x 10m.

Acústica con tiempo de reverberación muy alto, aproximadamente 3 segundos.

Entrada para el público en uno de sus lados pequeños.

El color de las paredes completamente blanco.

El suelo gris claro tipo mármol.

Techo con cristalera traslúcida blanca y luminosa con cuarterones.

***Figura 2.*** *Performance de soundpainting, Kunsthalle Landmark Bergen, Ricardo Gassent y PAB, 16.10.2016 (Kobie Nel)*

### 4.2.2 NÚMERO DE PARTICIPANTES

BIT 20 13 músicos

PAB 6 artistas de acción

SOUNDPAINTERS 2

### 4.2.3 INSTRUMENTOS DE LOS MÚSICOS DE BIT 20

Actriz, flauta y flauta Baja, fagot, viola, violoncello, contrabajo, arpa, guitarra eléctrica con amplificación y técnicas extendidas, percusión 1 (Vibráfono, toms, crótalos, platos suspendidos, gong, bombo), percusión 2 (Timbal base, caja, crótalos, campanas y técnicas extendidas), trompeta, trompa y trombón.

### 4.2.4 IDIOSINCRASIA DE MÚSICOS Y ARTISTAS DE ACCIÓN

La experiencia escénica compartida a crear sería responsabilidad de los soundpainters. Ellos la liderarán a través de la composición en vivo que realicen.

Los músicos pasaban a ser artistas de Soundpainting, esto es, creadores de sus propios materiales bajo la composición de los soundpainters.

Los artistas de acción, manteniendo su libertad creadora, compartirían experiencia escénica donde encontrarían diálogos y relaciones con sus aciones por parte de los músicos y de los propios artistas de acción, con libertad absoluta para responder o no a los gestos del soundpainter.

### 4.2.5 DECISIONES TOMADAS PARA LA COMPOSICIÓN

INSTRUMENTOS

Con el fin de aprovechar las cualidades acústicas de la sala decidimos utilizar sordinas por defecto en los instrumentos de viento metal y en ocasiones en los de cuerda frotada. Empleamos por defecto la flauta baja, reservando la flauta normal para ocasiones específicas. Los percusionistas utilizaron baquetas suaves por defecto.

### ARTISTAS

Alwynne Pritchard participó en BIT20 como actriz que respondía a todas las indicaciones del soundpainter. Esto nos daba la posibilidad de crear un vinculo directo con los artistas de acción, pudiendo así dialogar con ellos de manera más directa sin necesidad de interrumpir sus acciones.

### DISPOSICIÓN DE ARTISTAS EN LA SALA

Los músicos de BIT20 se colocaron en medio círculo pegados a las paredes opuestas a la entrada lo más al fondo posible.

El soundpainter se situaba de manera asimétrica encima de una plataforma negra a baja altura de 2m x 1m en lo que sería el hombro derecho (si pensamos en escenario), dejando así todo el espacio central hasta llegar al público para los artistas de acción.

El público quedaba puesto de pie y sentado en la entrada a la sala con una visión clara de los artistas de acción, los músicos y soundpainters sin interferencias.

***Figura 3.*** *Performance de soundpainting, Kunsthalle Landmark Bergen, Ricardo Gassent y PAB, 16.10.2016 (Ruben Olsen)*

## MATERIALES

Se utilizaron dos paletas para la actriz. Una era un texto en inglés que recitaba al estilo clásico del teatro de Shakespeare. La otra un texto en inglés que podía recitar de manera vertiginosa y rápidamente. La actriz llevaba puesto un vestuario con mucho carácter, que producía en ella un efecto de concentración y fuerza de personalidad muy potentes. Era un atuendo muy pesado y aparatoso. También era desmontable y con posibilidad de transformarse.

Decidimos utilizar dos contenidos de movimiento para los músicos muy sencillos: movimiento con la dirección de la cabeza y agrupamiento en el espacio escénico.

Ya que la sala era completamente blanca y no queríamos influir ni distorsionar loas imágenes de los artistas de acción, el vestuario para los músicos se decidió negro y, en la medida en que se sintieran cómodos, sin zapatos y totalmente descalzos. Los que no, llevaron zapatos negros.

Predeterminamos una Punch Palet[11] para uno de los percusionistas, que consistía en producir un sonido aflautado muy tímbrico al frotar un crótalo con un arco de violoncello. Me interesaba a modo de material de unión en la composición.

## FORMA DE LA COMPOSICIÓN

Pensando en crear una transición de la acción anterior a la nuestra, decidimos crear una introducción de diez minutos liderada por Stalheim, generando una atmósfera propicia para la motivación de los artistas de acción de PAB y, así, una manera de entrar el público en una nueva experiencia escénica.

Después se sumaría  Gassent para generar un momento de creación a dos soundpainters y, transcurridos cinco minutos, se retiraría Stalheim, pasando Gassent a liderar la actuación hasta el final con una duración prevista de treinta minutos. La estructura quedaría de la siguiente manera:

Introducción J. Stalheim 10´
2 Soundpainters J. Stalheim/R. Gassent 5´
Acción Principal R. Gassent 30´

# 5.LA ACTUACIÓN

La descripción de la actuación, intentando ser lo más completa posible, está hecha desde el punto de vista del soundpainter como compositor y creador de la experiencia escénica compartida.

La duración fue de 51' 09", distribuyéndose en la forma de la siguiente manera:

Introducción J. Stalheim 6´32´
2 Soundpainters J. Stalheim/R. Gassent 3´10´´
Acción Principal R. Gassent 41´27´

## 5.1 INTRODUCCIÓN Y DOS SOUNDPAINTERS

La introducción cumple su función y se va generando un ambiente donde músicos y artistas de PAB van preparando sus materiales y acciones. El soundpainter Jostein Stalheim crea atmósferas sonoras que llenan la acústica de la sala con materiales sutiles. Una de las artistas de acción declama un texto que luego aparecerá en el final de la acción.

Stalheim y Gassent dividen a BIT20 en dos grupos y crean diálogos con ellos. Comienzan a crear intensidades que influyen en los artistas, La acción se mueve, crece y disminuye.

## 5.2 ACCIÓN PRINCIPAL

Teniendo en cuenta que la capacidad sonora de BIT20 podía sobrepasar con creces la intensidad y dinámica de los materiales de PAB, en ocasiones tan poéticos y sutiles, necesitábamos la escucha como actitud fundamental e indispensable para mantener el contacto con la dimensión de la acción de PAB, equilibrando así la relevancia de los materiales en busca de relaciones y diálogos que nos permitieran compartir los momentos de acción.

Así, dentro de la acción principal, la composición se desarrolló en una sucesión de bloques donde las secciones de acción conjunta entre BIT20 y PAB se alternaban con momentos de escucha en los que sólo estaban activos los artistas de PAB; una especie de momento a solo por su parte y una manera de compartir la experiencia escénica respetando las intensidades y sensibilidades de cada colectivo y artista.

***Figura 4.*** *Performance de soundpainting, Kunsthalle Landmark Bergen, Ricardo Gassent y PAB, 16.10.2016 (Kobie Nel)*

Concretamente se crearon cinco secciones de acción y tres de escucha.

Sección 1 - Esc 1 - Sección 2 - Esc 2 - Sección 3 - Esc 3- Sección 4 - Sección 5

Las secciones difieren  en contenido unas de otras y se adaptan al fluir de la acción. Los momentos de escucha son como altos en el devenir para encontrar la siguiente dirección en la acción. Así, desde el punto de vista del soundpainter, sus características principales fueron:

SECCIÓN 1: Composición de atmósferas sonoras, con intervención de la actriz Alwynne Pritchard con movimiento. Su acción manipulada por el soundpainter genera más actividad en PAB y es posible establecer relaciones entre colectivos.

ESCUCHA 1: Dos minutos de mucho silencio por parte de BIT20. Evolución de la acción de PAB.

SECCIÓN 2: Composición con sonidos cortos y acentos. Más intensidad en la interacción con PAB y desarrollo de materiales por ambos colectivos.

ESCUCHA 2: Momento breve para observar la evolución de la acción de PAB

SECCIÓN 3: Realizada básicamente por las cuerdas y la flauta baja, es una composición con

motivos musicales definidos y desarrollados en distintos niveles hasta llegar a la improvisación motívica y narrativa. Se produce una evolución temática y reflexiva

ESCUCHA 3: Momento muy intenso con diálogos sutiles entre colectivos a través de construcciones tímbricas de la percusión y la guitarra eléctrica. PAB evoluciona con mucha intensidad.

SECCIÓN 4: Composición que parte del silencio absoluto y realizada por metales y fagot. Es una sucesión de acordes construidos con el gesto Ladder[12] y que utiliza el gesto de memoria para crear unidad. Se produce una interacción muy directa entre colectivos con mucho diálogo e intensidad.

SECCIÓN 5 Encadenada a la sección anterior, utiliza un material creado en aquella para construir el desenlace final de la acción. Sobre un ostinato muy sugerente se producen improvisaciones donde los artistas de acción están envueltos en la energía y forman parte del fluir y la intensidad colectiva. La actriz Alwynne Pritchard, que durante la actuación ha ido recorriendo poco a poco toda la sala en dirección al púbico, completa su recorrido de manera intensa hasta salir de la sala. Se vuelven a utilizar algunos materiales realizados durante la actuación (Memoria 1 y Puch Palet), entre ellos la artista de acción que declamó un texto al comienzo vuelve a declamarlo ahora. Esto da un carácter cerrado a la actuación. La música acaba y el soundpainter espera a que los artistas de acción finalicen. Al alargarse dos minutos este proceso, el soundpainter decide agrupar a BIT20 en un lado de la sala. Los músicos están de pie y el público aplaude. Los artistas de PAB se unen al grupo y dan por concluida su acción.

***Figura 5.*** *Performance de soundpainting, Kunsthalle Landmark Bergen, Ricardo Gassent y PAB, 16.10.2016 (Kobie Nel)*

# 6. CONCLUSIONES

Creo que vivimos en una época que necesita de lo multidisciplinar para experimentar y expresar otras realidades. La era de lo práctico, lo automático, lo inmediato, lo cómodo, lo fácil, nos lleva a una limitación y atontamiento de nuestra naturaleza creativa y nuestra capacidad de adaptación. Este mundo nos hace cómodos y relajados en las actitudes y las sensibilidades. Nuestra mente no quiere trabajar si ello implica perder esa facilidad.

Pero por otro lado, tenemos una percepción de la historia de la humanidad y de su evolución que nos hace comprender de otra manera y entender que lo único es imposible, salvo que sea la union de todas las cosas. Comprendernos como parte del todo. Tenemos necesidad de integrarlas y expresarlas de manera colectiva y multidisciplinar. Ser más completo como seres humanos. Encontrar caminos para seguirnos creando.

El Soundpainting es una gran herramienta y un buen vehículo para esta necesidad. Para mí, la experiencia vivida con este proyecto ha supuesto un aprendizaje sobre la naturaleza artística del ser humano así como de su capacidad creativa. Cómo funciona y cómo se comporta nuestra mente en este sentido. Cómo nos expresamos a nosotros mismos en lo individual y en lo colectivo. Qé límites marcamos al entendimiento y a las relaciones.

Utilizar el Soundpainting como herramienta para reflexionar y experimentar en estos aspectos creativos con artistas de otros países a la vez que crear y componer con ellos. Más allá de la calidad de materiales o de perfección en la forma de la composición, he podido comunicarme y crear con artistas de mundos muy diferentes pero, quizás, complementarios; artísticamente hablando.

Adjunto dos pequeñas reflexiones por parte de los colectivos implicados:

Alwynne Pritchard, en representación de BIT20

Trabajando con un grupo de formación clásica como BIT20, diría que uno de los mayores desafíos del sounpainting fue la idea de que no hay errores. Que la clave de una gran actuación no es estar absolutamente en control de los signos (es decir, comprenderlos todos - nos dieron muchos en un período muy corto de tiempo) o su material, si no en permanecer enfocado, creativo, atento y alerta ante los resultados más inesperados. Para algunos de nosotros, esto fue increíblemente liberador y para otros fue causa de mucha ansiedad, los pedidos de claridad y precisión y los temores de que serían percibidos como poco profesional si no estuviesen en completo control.

Para mí, esta angustia fue una oportunidad interesante para discutir con los músicos lo que la definición de “profesional” significa para músicos y artistas. Y eso posiblemente no signifique lo mismo para los músicos orquestales (todos los miembros de BIT20 también tocan en la Orquesta Filarmónica de Bergen) como para los artistas de acción. Así que trabajar con Performance Art Bergen, así como con el Soundpainting, nos dio una oportunidad útil para confrontar nuestros propios prejuicios y limitaciones como músicos. Cambiar la definición de profesional por otra más acorde con un estado de ánimo, un compromiso, más que con la producción de un sonido hermoso en su instrumento o en un juego complicado. A lo largo de la semana, esto nos permitió liberar nuestras interacciones con los artistas soundpainters, los artistas de acción y entre nosotros mismos cambiando por un enfoque más abierto, vulnerable, creativamente volátil y, en última instancia, muy interesante para trabajar juntos.[13]

Pavana Reid en representación de PAB

El Soundpainting es para mí, como un nuevo idioma y un orden. Los soundpainters crearon situaciones (sonido, movimiento ...). que era más un orden para mí que una conversación.

En esa situación yo era consciente de lo que puedo ver, oír o tocar. Elegí hacer una conversación visual, una interacción con lo que me rodeaba. Fue una gran oportunidad para mí para experimentar con todo el mundo y espero que nos reuniremos de nuevo en otra colaboración. [14]

# NOTAS

**1**

*Por ejemplo Whole Group (Todo el Grupo), Woodwinds (Maderas), Brass (Metales), Group 1 (Grupo 1), Rest of the Group (Resto del Grupo) etc...*

**2**

*Por ejemplo Pointillism (Puntillismo), Minimalism, (Minimalismo) Long Tone (Nota Larga), Play Can't Play (Toca no toca), etc...*

**3**

*Por ejemplo Volume Fader (Regulador de Volumen) y Tempo Fader (Regulador de Tempo)*

**4**

*Tal como sucede con Snapshot o Launch Mode*

**5**

*Scanning, Point to Point, y Launch Mode son algunos ejemplos de Modos.*

**6**

*La caja es, aproximadamente, de dos metros de largo y un metro de ancho. Los gestos Quién, Qué, y Cómo se preparan fuera de la caja y luego el Soundpainter da un paso dentro de ella iniciando la frase con un gesto de comenzar. Por ejemplo: Whole Group (todo el grupo-fuera de La Caja), - Long Tone (Nota larga-fuera de La Caja), - Volume Fader-Medium (Regulador de Volumen-Medio-fuera de La Caja) - Play (Comenzar-dentro de La Caja).*

**7**

*Es un campo imaginario vertical bidimensional de 1,5m justo en frente del soundpainter.*

**8**

*Es un campo horizontal (como la tabla de una mesa cuadrada pequeña) aproximadamente de 75 cm por lado, colocado justo en frente del soundpainter, a la altura de su cintura.*

**9**

*Al crear en tiempo real, es posible aprovechar todos los elementos, ya sean sonoros, visuales, de movimiento, arquitectónicos, como parte de la composición.*

10

*(2)TERRONES, Álvaro. "La Migración del proceder: plan de acción y performance en el Centre d´Art Actuel Le Lieu de Québec, a partir del procedimiento empleado en las Conferencias Mudas de Bon (1930-1939)" En: Pioneros del Arte sonoro en España, de Cervantes a las Vanguardias. ¡Chum, Chum, Pim, Pam,PUm, Olé!. Editorial WeekendProms - Laboratório Creaciones Intermedia, Lucena, 2016. pp. (en prensa) ISBN: 84-695-7021-8.*
*(…) En el arte de acción actual, una performance concertada, o lo que es lo mismo, la pieza que se presenta frente al público puede formarse con pequeñas acciones (…)*

11

*La Punch Palet es un material predeterminado de corta duración, desde unas pocas palabras a un único sonido, que se inserta en la composición a petición del Soundpainter.. Una vez interpretado el artista vuelve al material que estuviera realizando previamente a la señalización.*

12

*Gesto de contenido que produce sonidos largos que pueden ser matizados en dinámica y se señaliza en la caja. Creado para cambiar la afinación por intervalos mayores o iguales a los 2 tonos en los sonidos largos. Funciona tanto ascendente como descendentemente.*

13

*Working with a classically trained ensemble like BIT20, I would say one of the biggest challenges of sounpainting was the idea that there are no mistakes. That the key to a great performance is not in being absolutely in control of the signs (i.e. understanding all of them - we were given a lot in a very short period of time) or your material, but in remaining focussed, creative, attentive and alert, in the face of the the most unexpected outcomes. For some of us, this was incredibly liberating and for others it was the cause of much anxiety, pleas for clarity and precision and fears that they would be perceived as unprofessional if they were not in complete control. For me, this anxiety was an interesting opportunity to discuss with the musicians what the definition of 'professional' means to musicians and artists. And that possibly it does not mean the same for orchestral musicians (all members of BIT20 also play in the Bergen Philharmonic Orchestra) as it does for performance artists. So working with Performance Art Bergen, as well as with soundpainting, gave us a useful opportunity to confront our own prejudices and limitations as musicians. To shift the definition of 'professional' to one more aligned to a state of mind, a commitment, rather than to the production of a beautiful tone on your instrument or on 'tight' ensemble playing. Over the course of the week, this*

*allowed us to free up our interactions with the soundpainters, the performance artists and with each other for a more open, vulnerable, creatively volatile and ultimately I think very interesting approach to working together.*

**14**

*Sound Painting for me it like a new language and order. Sound painters created situations ( sound, movement ... ).For me It was more like order than conversation. In that situation I was aware of what I can see or hear or touch. I chose to make a visual conversation - interaction with what was surrounding me. /react-text It was a great opportunity for me to experienced it with everyone and I am hoping that we will meet again and may be another collaboration.*

# BIBLIOGRAFÍA

Thompson, Walter. (2007).) Soundpainting, the art of live composition- Workbook 1. Nueva York: Walter Thompson.

Thompson, Walter. (1210). Soundpainting, the art of live composition- Workbook 2. Nueva York: Walter Thompson.

Thompson, Walter. (2014).Soundpainting, the art of live composition- Workbook 3. Theater and dance. Nueva York: Walter Thompson.

IGNACIO TEJEDOR

# LA INTERPRETACIÓN DE UN PERSONAJE COMO RECURSO METODOLÓGICO


## RESUMEN

El motivo de este artículo es demostrar las aplicaciones prácticas del arte de acción como herramienta metodológica para producir un universo de sentido que enmarque un conjunto de propuestas artísticas. Se presenta un personaje ficticio, diseñado para introducirse en una comunidad determinada (Sabadell) y acumular datos subjetivos sobre la misma.

Este artículo está basado en una experiencia concreta que se llevó a cabo entre septiembre de 2016 y enero de 2017 en L'Estruch, Fabrica de Creació de las Arts en Viu de Sabadell.

## ABSTRACT

The reason of this article is demonstrating the applications of the action-art as methodological tool to produce a <<universe of sense>> where create a collection of arts propositions. The subject is a fictional character, designed to get into a particular community (Sabadell) and accumulate subjective data.

This article is based on an experience in concrete that has been developed from september 2016 to janury 2017 in L'Estruch, Fabrica de Creació de las Arts en Viu de Sabadell.



PALABRAS CLAVE

***conferencia performática; personaje; biografía; identidad; interpretación; intersubjetividad; Dídac Capdevila;***

KEY WORDS

***performance lecture; character; biographie; identity; interpretation; intersubjetivity; Dídac Capdevila;***

# 1. INTRODUCCIÓN

Soy Dídac Capdevila, un personaje ficticio creado por Ignacio Tejedor López en el contexto de L'Estruch[1] (Sabadell) con el objetivo de analizar y estudiar los cambios socio-culturales que ha sufrido Sabadell en los últimos 30 años. Funciono como una herramienta artística basada en la performatividad y formalizada en una pieza de arte de acción que integra las experiencias compartidas por los miembros de la comunidad de estudio. Busca integra los testimonios de los ciudadanos para cristalizarlos en un resultado posterior.

Como todo personaje, cargaba con una biografía diseñada al detalle por el artista en la que existen tres grandes hitos: abuelo empresario, propietario de una pequeña fábrica en crisis, que deja la ciudad cuando su hija (mi madre), una de las jóvenes que vive el renacer de la cultura catalana de la transición, da a luz a un hijo (yo) del que desconoce al padre. Con apenas unos meses de vida, nos trasladamos a Madrid con la familia de mi abuela sin volver a Sabadell hasta que cumplo treinta años, motivado por el interés de conocer las raíces que me han sido negadas. Desde esta postura, trataba de conocer la historia más reciente de la ciudad, su proceso de desindustrialización, los movimientos migratorios y la renovación cultural que provocó la democracia, hasta llegar a la consolidación del sector servicios como motor económico de la ciudad.

El motivo de esta ponencia es justificar el uso del arte de acción como herramienta metodológica para producir un universo de sentido que enmarque un conjunto de propuestas artísticas. Así, el papel del personaje que interpretaba en este sistema de creación, consistía en encarnar una serie de características ideales, regidas por una lógica coherente que permitiese su puesta en circulación, para insertarlas en el transcurso cotidiano del *mundo de la vida*. Una vez dentro del contexto social que pretendía investigar, y asumiendo mis carencias producidas por mi desarraigo, el trabajo de campo que llevé a cabo se basaba en el reciclaje de las memorias que los ciudadanos compartían conmigo. De esta manera obtenía los referentes para la proyección de las propuestas artísticas que Ignacio Tejedor produciría.

Antes de comenzar a analizar los componentes que hacen de mi "persona" un producto artístico y una estrategia de trabajo, fundamentadas amabas en el arte de acción, cabe mencionar otros artistas que han utilizado previamente la performatividad de identidades alternativas como recurso artístico:

-En primer lugar encontramos la controvertida figura de William Shakespeare y la supuesta vinculación con Christophere Marlowe.

-El más reconocido de los alter ego artísticos es el de Marcel Duchamp, quien creó a Rrose Sèlavy

-A él le siguió, en los años setenta otra artista clave: Lynn Hersham que creo a Roberta Braitmore como personaje con una vida paralela.

-Por último, y aunque la vida de Lady Warhol se reduce a una serie fotográfica, también nos sirve como modelo para reconocer la importancia de la documentación a la hora de promover la vida de un personaje.

# 2.OBJETIVOS DEL RECURSO

Mi interpretación debe ser entendida como un recurso que permite la recogida de datos subjetivos (testimonios personales) dentro de una comunidad objeto de investigación. Dado que el campo de estudio al que pertenezco corresponde a las artes visuales, cabe destacar que nuestros objetivos no responden al rigor científico. Por el contrario, el resultado que se buscaba, pretendía generar lugares de encuentro entre las personas que conforman la ciudad, trazar un recorrido histórico pensado desde sus experiencias personales, y marcado por los factores sociopolíticos. Dicho de otra manera: sustituir las narraciones oficiales que fundan el relato hegemónico de la ciudad por los efectos desencadenados en los ciudadanos a raíz de los fenómenos concretos acaecidos en el entorno.

Las tres grandes claves que han determinado el progreso de Sabadell en las últimas tres décadas han sido: el cierre de prácticamente la totalidad de las industrias, la eclosión cultural iniciada a finales de los años sesenta, la inclusión de las nuevas generaciones de la inmigración española, y la necesaria trasformación de la economía, requerida por la crisis industrial. Cada uno de estos factores conlleva su propia fenomenología y trae consigo condiciones específicas que pueden ser motivo de otras investigaciones. Puesto que la intención era mantenernos en el terreno del arte, sin caer en metodologías propias de otras disciplinas a las que nos veíamos obligados a recurrir por las características de este proyecto, Ignacio Tejedor había creado mi personaje cuya biografía integraba estas tres claves en su historia personal.

Representar una identidad ficticia como la mía, le servía al artista para desarrollar un trabajo de campo con el que incorporar a su investigación matices propios de la comunidad estudiada. Con el fin de no incidir en el medio como agente externo, mi adaptación estaba sujeta a una partitura formulada como biografía preestablecida, en consonancia a la cual, efectúo mi forma de vivir, sentir y relacionarme con el entorno. Este tipo tan concreto de acción, que diferencio del performance dado su carácter sincrónico y meta-narrativo, exige de un relato previo para dotar de coherencia y verisimilitud la causa de la investigación, disolviendo los límites entre una investigación etnográfica y una investigación autobiográfica.

Debido a mi traslado con pocos meses de vida de Sabadell a Madrid, mi abuelo, empresario conservador, pretendía esconder la deshonra familiar de haber tenido un nieto ilegítimo, de un hija a la deriva jaranera. Treinta años después, tras la muerte de mi madre, volví a Sabadell a recobrar mi identidad catalana, y a recuperar mi memoria extraviada en el traslado. En aquellos meses, a través de los recuerdos de sus amigos y conocidos, fui conociendo a mi madre: una joven cualquiera que con la euforia rebelde, descubrió los placeres del sexo, las drogas y el punk. También escuché las historias de los empleados que se quedaron sin trabajo tras el cierre de *Tejidos Capdevila*, o las anécdotas sobre mi abuelo; según dicen en Sabadell, durante uno año, cuando terminaba su jornada laboral iba a auxiliar a las víctimas de la riada del 1962. O me contaron algunas personas cómo la ciudad se modernizó, distribuyendo los rangos sociales a través de grandes autovías que acercaban la ciudad a Barcelona, un utópico proyecto de convertir a Sabadell en la ampliación de la ciudad condal.

# 3.CONFIGURACIÓN DEL PERSONAJE

Expuestos los motivos que llevaron a Ignacio Tejedor a la creación de mi personaje, nos detendremos ahora en su configuración como pieza de arte de acción y recurso metodológico, situando esta práctica en una zona limítrofe de la producción artística contemporánea. Según he planteado anteriormente, Ignacio me creo para que recabar testimonios de los ciudadanos de Sabadell y poder reconstruir, a través de su voz, una visión panorámica del cambio producido en la ciudad en los últimos treinta años. Para ello construyó un personaje vinculado directamente con la ciudad, pero cuyas circunstancias familiares le alejaron de ella.

También hemos hablado del papel tan importante que juega en este proyecto la biografía como partitura. Como en todo proceso performativo, la partitura es un elemento fundamental que asienta las bases de una pieza de arte de acción. En ella, el artista planteó los gestos, actos, maniobras o movimientos que articulaban la presencia del artista frente a la mirada de las espectadoras. La partitura demuestra que todos los actos están justificados por una intención previa (la del artista) que pretende transmitir o comunicar una determinada postura respecto a un asunto. En la mayoría de los caso, el gesto conceptual, o la acción artística, encierra en sí mismo tanto el medio como el mensaje, siendo el resultado final de un proceso artístico. En mi caso la acción fue continua, pues interpretaba de forma ininterrumpida, y durante el transcurso de mi vida cotidiana, una partitura o, llamémosla como se merece, una biografía.

El proyecto constaba de dos estadios: el primero basado en la acción como medio por el que obtener material de trabajo (testimonios, experiencias, memorias), y un segundo que se abre a múltiples formalizaciones. En este artículo nos detendremos en el primero por su afinidad con el Congreso.

Crear un personaje con el que cumplir los objetivos planteados, requiere unas cualidades verosímiles, regidas por una lógica normalizada, y admitida en el entramado sociocultural al que pretendía inscribirse. Su diseño, debía comenzar estableciendo un estado de la cuestión sobre las realidades compartidas por la clase media de los jóvenes en Sabadell (a la que pertenecía), y requería un análisis de la genealogía de mi personaje para elaborar una estructura coherente respecto a la sociedad indicada. A posteriori, ya en el campo de trabajo, y con las pautas indicadas por el artista/investigador, empezaba el proceso creativo que a mí respecta.

Llegué en calidad de Dídac Capdevila a finales de septiembre (2016). En L'Estruch: Fábrica de Creación de las Artes en vivo, me esperaban unos compañeros con los que conviviría diariamente, y un estudio donde trabajar. A partir estas dos circunstancias: entorno social y reconocimiento profesional, fue posible justificar mi presencia como joven occidental, catalán, de clase media; aspectos etnográficos contrastables a los que puede acceder cualquier persona que me conoció.

Los primeros días supusieron una presentación ante la comunidad que me acogería como Dídac Capdevila, y sobre la que ir desarrollando mi "personalidad". El periodo de familiarización con las personas de contacto directo tenía que ser discreto y sin grandes particularidades para no despertar curiosidad; eso podría suponer que mis compañeras investigasen sobre mí. Al mismo tiempo, dado que compartiríamos las intimidades pertinentes a vivir y dormir en un mismo apartamento diáfano, debía mostrar cercanía y confianza para crear una atmosfera acogedora en los próximos meses.

Las preguntas esenciales dentro de un círculo de artistas que comparten residencia por un periodo de tiempo, siempre son relativas al proyecto por el que has sido seleccionada. Esta respuesta, repetida en cualquier círculo artístico, tenía que ser concisa, con suficiente consistencia pero sin demasiados detalles,

y con referencias a una supuesta trayectoria personal de la que no había (durante los primeros días de la interpretacion) registro en la web. La frase con la que resumía mi trabajo era: “he venido a Sabadell para investigar sobre mis raíces familiares y generar un conjunto de piezas que documenten mi proceso personal.” Partiendo de esta estructura, iba incorporando detalles dependiendo del contexto, del nivel de profundidad y del peso que tiene la respuesta en el ritmo de la comunicación[2].

Estas primeras conversaciones fueron decisivas, no solo para las personas que construían una primera imagen, sino para mí como personaje pues compartía con los desconocidos las primeras respuestas reales (hasta antes habían sido solo hipotéticos). Muchas de las preguntas que me hacían, me las hacía yo con ellos, y las explicaciones que daba, me las daba a mi mismo en forma de improvisación lógica.

Ese papel de improvisación es más que un ejercicio performático, es el carácter creativo de mi trabajo, basado en técnicas automáticas cuyos resultados mantenía en la memoria hasta llegar al estudio y anotarlos en un diario[3]. El cuaderno recoge todos aquellos datos de mi pasado que no estaban prefijados antes en mi biografía, en él los mantenía para futuras consultas y los compartía con Ignacio Tejedor para que los gestionase según sus intereses. De este modo, ambos construíamos constantemente el personaje a través de debates en los que contrastábamos nuestras posturas: la justificación discursiva del personaje creado, con los requisitos que exige el transcurso cotidiano de lo hechos.

Una de las primeras discusiones fue convenir la presencia de Dídac en Internet: la postura de Ignacio rechazaba cualquier tipo de red social y sólo apariciones en medios concretos. Yo en cambio requería algún tipo de rastro en redes sociales. La realidad, según está conformada, exige algún dato en la red, de lo contrario despertaría sospechas. Cabe añadir que, según está organizada la comunicación hoy en día, no basta con un teléfono personal y un correo electrónico. Como sabemos, actualmente existen ciertas redes sociales que comparten relevancias con la comunicación telefónica y agilizan la difusión de la información, imprescindible para las convocatorias públicas que lanzo. Acordamos una presencia discreta en las redes, latente hasta que estuviesen asentados los distintos aspectos de mi vida: relato familiar armado, trayectoria artística definida y la familiarización con el entorno. Decidimos que yo mantendría las redes sociales e Ignacio se encargaría de difundir mi nombre por los sectores que considera oportuno para darme a conocer.

Una vez afianzado en el grupo de pertenencia, se materializaban los horizontes intrapersonales, abriéndose otro campo de sociabilización necesario para cumplir con los objetivos de Ignacio Tejedor, y en los que mi personaje tenía un papel fundamental. Para acceder a la información del entorno tenía que establecer una red de relaciones con los habitantes de Sabadell, algunas de las cuales se convertirán en amistades y otras estarían enfocadas a la información concreta que trataba de recopilar: entrevistas con especialistas en la historia de la ciudad, responsables de proyectos sociales, vecinos de los barrios, etc.

En este sentido creé dos plataformas desde las que trabajar: un taller de videos familiares VHS y un día a la semana de reciclaje de memorias. El primero fue puntual y estaba organizado en dos sesiones: una teórica y otra práctica. A través del <<*Vídeo Hecho Solo*>> *(Fig.1)* abordamos el pasado 28 de octubre de 2016 los registros familiares que se hicieron por personas en Sabadell que participaban en el taller. Tras una primera conceptualización del tema de las memorias familiares, pasamos a un análisis de las conductas y de los contextos en los que estaban grabados los registros audiovisuales que compartían los asistentes. El objetivo de este taller, era revisar el periodo en el que nuestras relaciones con las cámaras no habían sido influenciadas por la acumulación indiscriminada de imágenes y, por otro lado, me permitía el acceso a formas de vida en “mi” ciudad, que no conocí por estar viviendo en otra ciudad. Esta convocatoria fue bastante satisfactoria, gracias a la colaboración de ciudadanos de Sabadell, conseguí documentación analógica de décadas anteriores.

La otra plataforma consistía en conversaciones individuales con todas aquellas personas que quisieran venir a conocer mi estudio y compartir una infusión conmigo. Era una convocatoria semanal *(Fig.2)* en la que abría mi estudio al público y conversábamos sobre los recuerdos de Sabadell en los invitados. Con ellos, bajo su pertinente permiso, formalizaba sus memorias a través de dibujos, objetos

simbólicos, acciones o cualquier otra materialización para compartirla con el protagonista de la experiencia. En el estudio se generaba una atmósfera íntima y personal en la que los asistentes encuentran un lugar de reconocimiento y evaluábamos juntas las circunstancias de sus recuerdos.

***Figura 1.*** *Recurso promocional para uno de los talleres dirigidos por Didac Capdevila (imagen procedente del archivo familiar de Ana Gutiérrez).*

***Figura 2.*** *Cartel informativo de las sesiones de reciclaje de memorias que se llevaban a cabo en el estudio de Didac Capdevila en L'Estruch.*

# 4.INTERFERENCIAS

Cuando se interpreta una entidad hiperreal, inmerso en una comunidad veraz de sujetos, se generan una serie de afectos desfasados que requieren de una gestión meticulosa en tanto que se establece un trato íntimo con otras personas. Una vez superado el primer estado de reconocimiento transindividual (aproximadamente un mes de convivencia), las compañeras de residencia me incorporaron en sus hábitos como Dídac y comencé a verme reflejado en sus percepciones: incorporaba sus apreciaciones como características nuevas que sumaban capas a mi personaje. Al mismo tiempo, la necesidad de improvisar en las narraciones se reducía para dar paso a la emergencia de respuestas espontáneas más naturales producidas por la interiorización de las memorias que, a base de ser repetidas, se instalaban como automatismos. Así sucedió con el cambio de humor que experimentaba cuando hablaba de la controvertida historia de mi "madre" y su dramático final: en las primeras ocasiones estaba atento a la evolución de la conversación para transformar mi lenguaje corporal y mi comportamiento. Fingía. A medida que se repetían estos momentos, la imagen mental que tenía construida de "mi" madre se volvió más nítida, y la confianza en mi persona afianzaba mis expresiones de emoción llegando hasta el punto de recibir el consuelo por parte de los receptores.

No debemos olvidar que la función de mi personaje era acumular testimonios personales y éstos, como bien sabemos, son fruto de un intercambio mutuo de emociones que exploran la intimidad. El capital afectivo que entra en juego en este tipo intercambio es intersubjetivo: ofrecía respuestas coherentes respecto al imaginario colectivo de la comunidad, y con ellas creábamos sensaciones que hablaban de una posible alternativa a la realidad homologada. Como el cine, la novela o el teatro. La persona que participa en una conversación de estas características, expresaba su sincero afecto y yo (Ignacio interpretando a Dídac) sufría el recelo de saber que no eran para mi cuerpo sino para mi personaje. Por tanto, esa empatía era hacia la biografía de Dídac y no hacia la personalidad de Ignacio. Mi cuerpo padecía la compasión de la mirada externa por los significados que conlleva el personaje (Dídac) que encarnaba yo, Ignacio Tejedor.

Este debate personal me acompañaba constantemente, supongo que como todas las personas que cargan con fantasmas íntimos. A día de hoy, me pregunto quién escribe esta ponencia, si Ignacio Tejedor o los restos de Dídac Capdevila que quedan en mi memoria. ¿Dídac es un método para acceder a unos datos? En cuanto a creación de Ignacio, ¿Dídac una obra de arte? O, ¿es él el verdadero artista de esta acción performática, creando espacios de intercambio desde los que abstraerse de *lo real* con los espectadores involuntarios?

# NOTAS

**1**

*Fàbrica de Creació de les Arts en Viu, Sabadell*

**2**

*Todos los detalles eran creados a partir de la biografía ficticia.*

**3**

*Otro recurso imprescindible en este proceso es la confección de un diario donde anotar todas aquellas invenciones puntuales que surgían en el transcurso cotidiano y que debería consultar para no crear cortocircuitos en el relato.*

# BIBLIOGRAFÍA


Harris, Marvi . (1996). Antropología cultural. Madrid: Alianza Editorial.

Hershmann, Lynn (1978). Lynn Hershmann is not Roberta Breitmore San Francisco: DeYoung Memorial Museum.

Pizarro, Luis. (2010). Sabadell: una memòria popular. Madrid: Amberly.

Unamuno, Miguel . (1914). Niebla. Madrid: Alianza Editorial.

Von Hantelmann, Dorothea. (2010). How to do things with art: The meaning of Art's performativity. Zurich: JRP/Ringier.

# FUGAS E INTERFERENCIAS

I CONGRESO DE ARTE DE ACCIÓN

ACTAS 2016