

LA TALLERIZACIÓN DE LA CIUDAD. Acciones y reflexiones sobre el entorno urbano.

●MAGARENA MERCHÁN ROMERO

MÁSTER EN PRODUCCIÓN ARTÍSTICA ● FACULTAT DE BELLES ARTS ● UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



MÁSTER en
PRODUCCIÓN ARTÍSTICA
Universitat Politècnica de València

TIPOLOGÍA 4 ● DIRIGIDO POR M^a DOLORES PASCUAL BUYÉ ● VALÈNCIA, NOVIEMBRE 2021



Resumen

El proyecto presente es una reflexión sobre el espacio urbano articulada en relación a unos puntos de anclaje que no abordan, ni mucho menos, la totalidad ni la complejidad del entorno urbano, si no que han sido definidos casi por inercia, atendiendo a preocupaciones propias. Este Trabajo de Fin de Máster se trenza a través de cuatro proyectos autoconcluyentes que, sin embargo, conviven interconectados por el medio en el que se desarrollan, la calle, y el material que utilizan, el cuerpo y el tiempo. A través de un conjunto de acciones en lugares públicos se cuestiona la naturaleza de lo urbano y se buscan las grietas, los espacios donde crear situaciones que modifiquen temporalmente el entorno y así lo liberen. Estas experiencias creativas despiertan el recuerdo de multitud de prácticas artísticas y sugieren unas líneas de lectura que constituyen las guías de investigación conceptual y práctica del proyecto.

Palabras clave

Ciudad, espacio urbano, acción, intervención, juego

Abstract

The present project is a reflection on urban space articulated in relation to some points that do not address, far from it, the totality or complexity of the urban environment. They have been defined almost by inertia, attending to my own concerns. This Master's Thesis is woven through four self-concluding projects that coexist interconnected by the environment in which they are developed, the street, and the material they use, the body and time. Through a set of actions in public places, the nature of the urban space is questioned and the cracks are sought, the spaces where to create situations that temporarily modify the environment and thus liberate it. These creative experiences awaken the memory of a multitude of artistic practices and suggest some readings that constitute the conceptual and practical research guides of the project.

Key words

City, urban space, action, intervention, game

Agradecimientos

A mi tutora, Lola, por guiarme y confiar en mí durante todo el viaje

1 INTRODUCCIÓN	1
2 OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	
2 1 Objetivos	2
2 2 Metodología	3
3 REFLEXIONES Y PRÁCTICA ARTÍSTICA	
3 1 Capítulo uno. Unas planchas de metal para caminar sobre el asfalto	6
3 1 1 Concepto y prácticas artísticas paralelas: Ciudad-paisaje; Ciudad-taller; Ciudad-construcción.	7
3 1 2 Proyecto Planchas de metal: Desorientarse; Referentes; La acción. Dos registros antagónicos.	10
3 2 Capítulo dos. Una peonza de madera, un juego de azar para recorrer tu barrio	14
3 2 1 Concepto y prácticas artísticas paralelas: La revolución del ocio; Ciudad-zona de juegos; Ciudad-decorado; Integración de lo cambiante.	15
3 2 2 Proyecto Una peonza de madera: El juego; Difusión; La importancia del regalo.	19
3 3 Capítulo tres. Una sábana azul para vestir tu cama y meditar en la calle	22
3 3 1 Concepto y prácticas artísticas paralelas: La desobediencia; El culto a la inactividad; La actitud como premisa.	23
3 3 2 Proyecto Una sábana, tres meses: Registro íntimo. Acción primera; Meditación en interiores. Acción segunda; Infraleve.	26
3 4 Capítulo cuatro. Una tela y conversación para esperar en Colón	33
3 4 1 Concepto y prácticas artísticas paralelas: Ocupación esporádica del espacio; Apertura de micromundos.	33
3 4 2 Proyecto Hay conversación: La acción. Oferta de un espacio para la charla.	36
4 CONCLUSIONES	39
5 BIBLIOGRAFÍA	41
6 ANEXO: MÁS PALABRAS, MÁS IMÁGENES	44
6 1 Anexo 1. <i>De la taylorización a la tallerización de la cultura</i> , texto de Antonio Lafuente	44
6 2 Anexo 2. La actitud como premisa. Referencias Fluxus	47
6 3 Anexo 3. Ficha técnica grabados del proyecto <i>Planchas de metal</i>	49
6 4 Anexo 4. Link al video de la acción del proyecto <i>Planchas de metal</i>	49
6 5 Anexo 5. Diferentes modelos de instrucciones y ficha técnica de impresión del proyecto <i>Una peonza de madera</i>	50
6 6 Anexo 6. Link al video de la acción en Mercadona del proyecto <i>Una sábana, tres meses</i>	51
7 LISTA DE FIGURAS	51

1 Introducción

Perseguir huellas, ir a la deriva, deambular, inspeccionar la ciudad, pasear, vagabundear, perder el tiempo, detenerse, recorrer el lugar con una actitud exploradora, observar. Es decir, habitar el espacio de acuerdo con unas pautas que definen una aventura: caminar sobre láminas metálicas, recorrer tu barrio siguiendo las directrices de una peonza de madera, meditar en el McDonalds, o esperar a algún transeúnte para darle conversación, son las experiencias urbanas que se realizan en el proyecto presente. Estas incursiones callejeras utilizan el cuerpo, y en concreto el caminar, como médium de la acción, y la calle como soporte, un lugar complejo donde todo puede suceder.

En este proyecto se siente la ciudad como un taller en el que se piensa y se desarrollan las ideas en forma de acciones que, aunque sujetas a un guion, se mantienen abiertas a todos los vientos. Estas situaciones se basan en la libertad de las personas que las imaginan, las viven y las articulan como una especie de juego, con unas pautas de comportamiento que esquivan lo normativo. Es decir, a través de la acción como motor creador en el entorno urbano se buscan las grietas, los huecos libres dentro de lo que se considera habitual e inamovible, de manera que una pueda apropiarse del espacio, aunque sea de forma esporádica, y así rescatarlo.

Mediante estas modificaciones temporales del espacio se abren mundos inexplorados dentro de las infinitas posibilidades de la vida cotidiana. Es importante señalar que para esta apertura es imprescindible una implicación directa de la persona que acciona el ejercicio o que lo recibe, haciendo imposible su funcionamiento si se concentra en la representación y en lo individual, en lugar de la presentación y lo común. Las acciones que constituyen el proyecto prestan atención a lo colectivo y a las relaciones completamente nuevas que surgen, durante todo el viaje, con el entorno y sus habitantes. También se tienen muy cuenta el azar y el juego, como guías con las que construir ambientes, y se trata con cariño el tiempo propio, la sensación de libertad y la intimidad del hogar frente a la agresividad de los espacios abiertos y sus imperativos de consumo.

Este proyecto es una reflexión sobre el espacio urbano hilvanada a través de unas ideas, que funcionan como una especie de hitos de señalización marcados en un mapa enorme y complejísimo, que no pretenden ser reduccionistas, si no que han sido escogidas en base a mis preocupaciones personales.

2 **Objetivos y metodología**

2 1 Objetivos

El objetivo general de este Trabajo Final de Máster es tomar el espacio urbano como un taller propio en el que pensar y crear diferentes situaciones de acuerdo a preocupaciones personales.

Para poder alcanzar este objetivo, se desarrollan otros más precisos pensados, activados y desarrollados a lo largo de todo el proyecto. En una simbiosis entre lo teórico y lo práctico se definen los siguientes objetivos específicos:

Pensar sobre los comportamientos de las personas en el entorno urbano y las causas que lo provocan.

Analizar los motivos de esta alienación y buscar situaciones contrarias a estas actitudes.

Explorar posturas antinormativas en el espacio público con la finalidad de construir acciones y crear ambientes más libres.

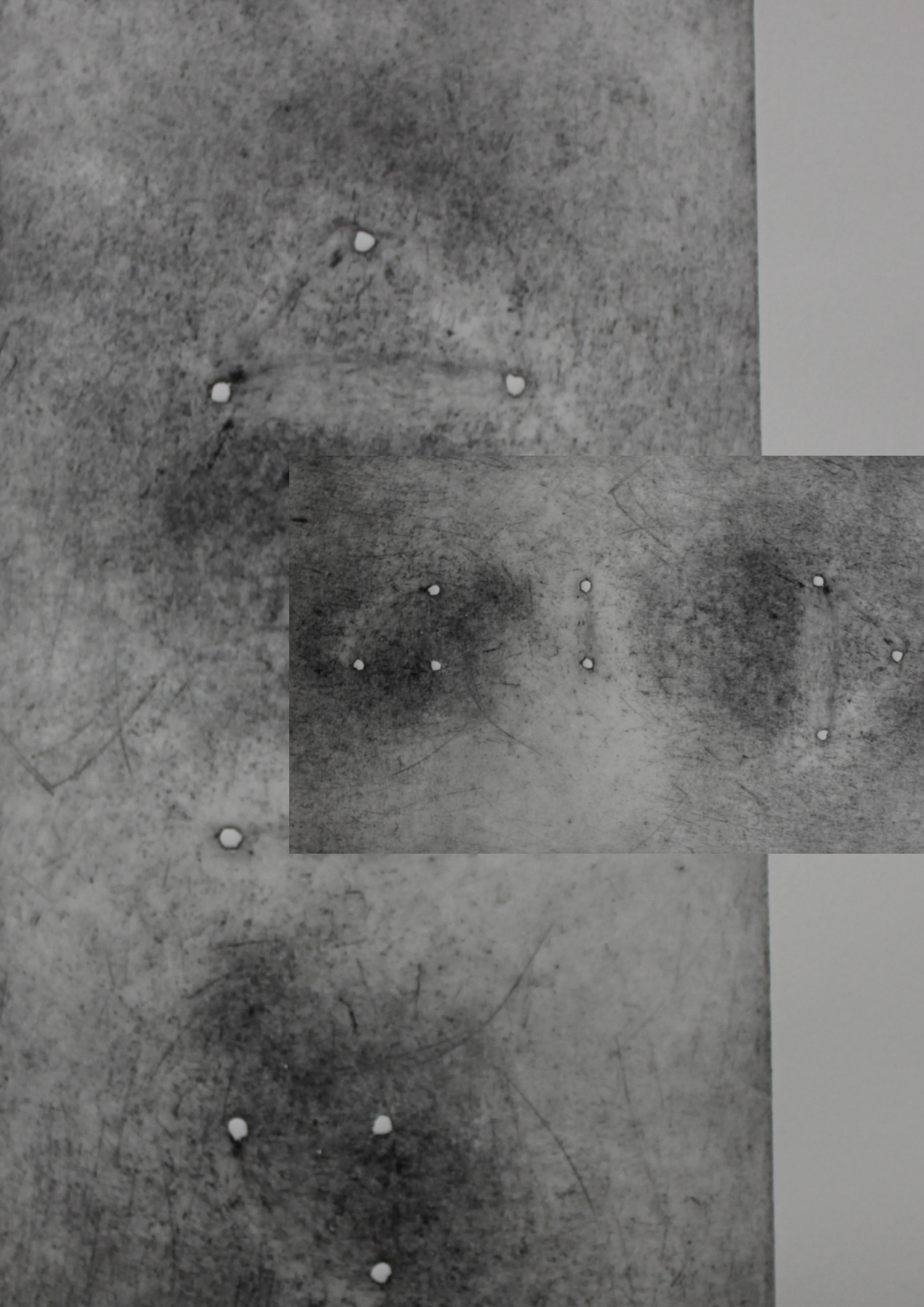
Conceptualizar y reflexionar sobre las acciones desarrolladas, estableciendo paralelismos y advirtiendo los contrastes con otras prácticas artísticas.

Con el fin de alcanzar, o por lo menos aproximarse, a los objetivos enunciados unas líneas más arriba, se realizan una serie de cuatro proyectos independientes pero a su vez relacionados entre sí bajo un enfoque de estudio cualitativo. Durante todo el proceso se ha utilizado esta metodología de investigación, observando los comportamientos y las actitudes de las personas en su entorno específico, concretamente el urbano, dentro un contexto social y cultural determinado, en este caso, valencianos habitando las calles más céntricas de Valencia.

Los proyectos, como hitos de señalización, dibujan un camino al antojo de mis reflexiones, unas ideas aparentemente dispersas e inconexas pero interconectadas por un lugar común, la ciudad, y una misma actitud frente al uso del cuerpo en el espacio urbano. En estas incursiones urbanas se reflexiona al tiempo que se realizan las acciones, es decir, una multitud de ideas emergentes se agolpan y alborotan durante las experiencias y posteriormente, de manera paralela, señalizan el camino, marcan las guías de estudio y reflexión. Este es uno de los motivos por los que se trata de una investigación cualitativa: constantemente se analizan realidades subjetivas fundamentadas en mi mirar y en el de otros artistas, sin atender a datos estadísticos ni estudios cuantitativos. Del mismo modo, la investigación no se desarrolla de una manera lineal, todo lo contrario, es recurrente con el fin de resignificar y dotar de nuevo sentido a los planteamientos primarios, enunciados desde el capítulo uno hasta las palabras que concluyen el texto. Una suerte de pensamiento circular pivota siempre sobre los mismos puntos de anclaje, hitos de señalización, líneas de guía, etc., como se denominan a lo largo del texto a las marcas que definen un camino de pensamiento e investigación, sin ninguna meta ni objetivo, sin buscar un fin explícito, excepto el de pensar y repensar el tema que atañe: la ciudad y la actitud del que habita en un entorno urbano.

Así, se revisa una literatura que sustenta y sirve de alimento a las reflexiones que imaginan los proyectos. La bibliografía revisada se obtiene de diversas fuentes: ensayos, entrevistas, apuntes de algunas clases, etc., consultados en mis propios cuadernos de notas y en diferentes libros obtenidos de la biblioteca de la Facultad de Bellas Artes o directamente de internet. Todos estos textos acompañan el proceso desde el inicio, en el mundo de la imaginación y el estallido de ideas, durante y hasta el final del estudio, construyendo los asideros en los que se sujeta el proyecto.

En conclusión, bajo una metodología cualitativa, el proyecto evoluciona de manera orgánica en una retroalimentación continua entre el pensamiento, la práctica y la literatura.



3 REFLEXIONES Y PRÁCTICA ARTÍSTICA

3 1 Capítulo uno

Unas planchas de metal para
caminar sobre el asfalto

Callejear concienzudamente por las calles del barrio al tiempo que se documenta el trayecto es la actividad que se propone en este capítulo. Bajo esta premisa, se recorre el espacio con actitud detectivesca, prestando atención a las singularidades, o vulgaridades, de la ciudad que quizás habían pasado desapercibidas en nuestros recorridos habituales. Esta forma de habitar el espacio podría ser completamente nueva porque sólo tiene un objetivo y éste es improductivo: pasear, errar sin rumbo, vagabundear. Lo esencial es no tener otra preocupación que la de continuar desplazándose para descubrir algunos aspectos del espacio urbano ocultos hasta el momento, quizás por no responder a intereses turísticos o de consumo.

Estas incursiones urbanas requieren caminar como método para inspeccionar la ciudad y, además, para inscribir su fisionomía. ¿Cómo se podrían registrar algunos aspectos de los adoquines por los que camino? ¿Y el recorrido que realizo? El paseo comienza tras unir dos láminas rectangulares de metal a la suela de mis zapatillas. Con este artilugio, el trayecto y la superficie que piso se inscriben en dos registros: el primero surge de esas planchas adheridas a las suelas en el momento del paseo y que, una vez que se ha caminado sobre ellas, se tratan en el taller de grabado para crear dos estampas cuadrangulares, una de cada pie; el segundo registro consiste en un listado de las calles por las que paso junto con la hora y los minutos exactos en los que cambio de dirección.

En definitiva, Planchas de metal es un proyecto que se forma a partir de una acción en el espacio urbano, en total cinco paseos, que se documentan a través del lenguaje gráfico. Durante su desarrollo han surgido lecturas sobre la figura del *flâneur*, en relación a su actitud errante y su afán de observación. A continuación, se ha estudiado la ciudad como lugar de experimentación en el que se activan proyectos basados en experiencias urbanas. Por último, se reflexiona sobre los ambientes que se crean en la ciudad, y que se ajustan a los deseos de las personas, basándose en la libertad y en el juego. Estas derivas de estudio han suscitado una división en tres compartimentos que se han denominado ciudad-paisaje, ciudad-taller y ciudad-construcción. El proyecto personal ha servido de guía para la investigación, y al mismo tiempo, en una especie de intercambio, la lectura de estos textos ha generado reflexiones que han ido enriqueciendo el proyecto.

3 1 1 Concepto y prácticas artísticas paralelas

Ciudad-paisaje; Ciudad-taller;
Ciudad-Construcción

Ciudad-paisaje En boca de mis abuelos siempre he oído la expresión *andar baturo* o *estar baruto*. Tiene que ver con caminar sin rumbo, pasar mucho tiempo en la calle, perder el tiempo, no tener objetivos. Esta expresión se utiliza de manera peyorativa para referirse a los que andan perdidos, sin oficio. Son los que pasean por las calles al sol, enredadas

sin orden ni concierto, delimitadas en los bordes por edificios de dos o tres plantas de ladrillo anaranjado y baldosas de terrazo en el interior, propios de las construcciones de un pueblo castellano manchego tras el derribo de las casas bajas encaladas. *Andar baruto* o *estar baruto* son las palabras con las definirían, en los Montes de Toledo, al paseante desocupado de mitad del siglo XIX, el *flâneur*.

Esta figura literaria callejea por París y disfruta del espectáculo de la gran ciudad. Son para él una fuente de disfrute e inspiración las plazas abarrotadas, la circulación constante, los pasajes y los bulevares, y en general los estímulos visuales de la metrópoli. En segundo plano, el ruido, las voces de la ciudad y su rumor continuo. Este paseante solitario y ocioso se introduce en el enjambre de estímulos con un interés individual: es un observador y *persigue huellas*, registros de vida urbana. Walter Benjamin (1972), a través de la lectura de la obra de Baudelaire, define al *flâneur* como un detective que inspecciona la gran ciudad y registra su fisionomía. Las personas se mezclan y agolpan en masas mientras que él se introduce en la multitud con la distancia del que observa, del que tiene la tarea propia de estudiar un fenómeno. Esta actitud atenta es la misma que se pretende adoptar en los paseos que realizo para el proyecto *Planchas de metal*.

En un principio, los escritos callejeros, fruto de la inspección del paseante, tienen como protagonista a personajes particulares y sus conductas, más adelante, el personaje individual se sustituye por la masa y, finalmente, por la fisionomía de la ciudad y su vida urbana. Lo que apunta Benjamin (1972) es que el *flâneur*, más allá de errar sin rumbo, vagabundea alrededor de los puntos de consumo de mercancía de la ciudad. “El bulevar es la vivienda del *flâneur*, que está en su casa entre fachadas igual que el burgués en sus cuatro paredes. Las placas deslumbrantes y esmaltadas de los comercios son para él un adorno de pared, tan bueno y mejor que para el burgués una pintura al óleo en el salón” (p. 51). Este punto une la figura del *flâneur* con el caminante actual. El paseante ocioso del siglo XIX no es un observador libre y, al igual que al ciudadano actual, le resulta muy difícil callejear únicamente por el placer de caminar. Ambos paseantes, en periodos muy diferentes, buscan un andar azaroso pero se ven atraídos por las zonas comerciales de la ciudad, imantados a los productos. Una de las actitudes a la hora de realizar el proyecto personal consiste en habitar la ciudad sin prestar atención a las llamadas del consumo. De manera consciente, me obligo a provocar un errar sin destino concreto, trazando rumbos nuevos, dirigiéndome hacia calles a las que nunca había prestado atención, quizás por no tener ningún estímulo comercial.

Ciudad-taller En su fascinación por la gran urbe, hirviente y diversa, el *flâneur* limita su ámbito de juego a las zonas de la ciudad donde exista intercambio de mercancía. El juego planteado en el proyecto que se presenta en el capítulo siguiente, *Una peonza de madera. Un juego de azar para conocer tu barrio*, surge a partir de la reflexión de que una serie de decisiones inconscientes, provocadas por los imperativos de consumo, hacen que el paseante recorra, una y otra vez, sin titubeos, los mismos pasos. En el proyecto que se expone más adelante se pretenden recorrer concienzudamente trayectos diferentes a los habituales con el objetivo de alcanzar lugares inexplorados. Esto sólo se consigue evitando dar vueltas sobre esos puntos de consumo.

La gran aportación del *flâneur* en relación a este estudio es el planteamiento de la ciudad como lugar de experimentación. El personaje literario observador-registrador de la ciudad contagia su entusiasmo a otros artistas y comienza a compartir su zona de actuación, una ciudad que hace las veces de taller se crea progresivamente bajo la premisa del *hacer* y no únicamente del *mirar*. La ciudad-paisaje inspiró la producción de una multitud de figuras literarias, sin embargo, estas creaciones intelectuales derivadas del estudio mediante la observación fueron insuficientes para los artistas que comenzaban a preocuparse por experiencias en el espacio urbano que iban más allá de la contemplación¹.

Los proyectos comienzan a activarse al aire libre: las teorías pensadas en los estudios se llevan a la práctica directamente en zonas urbanas, sin el amparo de los ambientes literarios, las galerías de arte o los teatros². La ciudad-paisaje finalmente se transforma en ciudad-taller, zona de ensayo de las formulaciones teóricas pensadas en el interior de los estudios.

Las incursiones urbanas son un ejemplo claro de la máxima surrealista, la unión arte-vida, que empieza a nacer en el grupo Dadá. “Hoy a las 15:00 h, en el jardín de la iglesia de Saint-Julien-le-Pauvre (...), Dada inaugura una serie de incursiones por París, e invita gratuitamente a amigos y enemigos a visitar las

dependencias de la iglesia” (Breton, 1952 citado en Careri, 2013, p. 64). Durante el recorrido se incitó a la gente a bajar a la calle. Una invitación total a una aventura en la ciudad, compartiendo el espacio público y generando comportamientos anómalos en los ciudadanos, en esencia, una invitación a una nueva forma de vivir la vida. Tras la visita, el grupo Dadá no deja huellas en la ciudad, nada se interviene físicamente, nada se altera, es el recorrido en sí mismo la acción creativa. Lo relevante para el proyecto y mis reflexiones sobre la ciudad es la aparición de la acción como motor creador de experiencias artísticas en el espacio urbano. En el desarrollo de *Planchas de metal* están muy presentes este tipo de incursiones urbanas: cinco paseos azarosos constituyen la base de las acciones que se plantean. En las deambulaciones, el trayecto conciso se cambia por uno difuso, no hay objetivo ni recorrido definido, únicamente la desorientación y las decisiones aleatorias guían los pasos. Ése es el requisito indispensable, camina al azar, sin decisiones deliberadas, de tal manera que se creen relaciones nuevas con la ciudad.

Si se piensa en el desarrollo de las acciones dadaístas y, al mismo tiempo, en los paseos que realizo por el barrio del Carmen, la intervención en la ciudad podría parecer casi inexistente. Sin embargo, si se reflexiona acerca de que el hecho de pasear por la ciudad con una intención creativa pueda modificar el espacio en el que se encuentra, las normas de conducta, la motivación de desplazamiento, etc., en definitiva, las costumbres del lugar, aunque sea de manera esporádica, hace que el caminar, una acción aparentemente tranquila, trastoque el medio en el que se desarrolla y por tanto lo intervenga. En el próximo capítulo, *Una peonza de madera. Un juego de azar para conocer tu barrio*, se trata más específicamente la problemática alrededor de la intervención en el espacio público.

En relación a las primeras incursiones urbanas, se podría pensar que mediante el paseo se diseña una ciudad-paisaje, pensada con la mirada, una ciudad-taller, laboratorio de los planteamientos teóricos, y una ciudad-construcción que se encarga específicamente de crear ambientes. Las visitas dadaístas, un recorrido concreto que acaba al llegar a la meta, se desdibujan en mi proyecto en una deambulación aleatoria por terreno urbano que constituye después las bases del primer manifiesto surrealista.

Ciudad-construcción Los artistas comienzan a intervenir la ciudad, las visitas dadaístas y las deambulaciones surrealistas suponen una novedad en el contexto artístico y alteran el territorio con actividades esporádicas. Aunque se considere que un lugar pueda transformarse mediante acciones, de acuerdo con lo mencionado unas líneas más arriba, en un sen-

¹Una de las actividades que ejemplifican el progreso de la actitud de una ciudad-paisaje hacia una ciudad-taller podría ser la visita a la iglesia en estado de deterioro Saint-Julien-le-Pauvre, sin ningún interés aparente, que organiza el grupo Dadá. “Los dadaístas, de paso por París, queriendo subsanar la incompetencia de las guías y de los presuntos ciceroni, han decidido emprender una serie de visitas a ciertos lugares elegidos, en especial a aquellos que realmente no poseen ninguna razón de existir” (Careri, 2013, p. 60). Este proyecto inicia una serie de excursiones a *los lugares más banales de la ciudad* que abren las puertas a otras experiencias errantes: deambulaciones surrealistas y derivas situacionistas, entre muchas otras.

²Las diferentes visitas por la ciudad transforman la investigación futurista sobre el movimiento en el movimiento mismo, en la acción. La fascinación futurista por la gran ciudad se comprime en manifiestos, pinturas, y conciertos entre otros, que raramente salen del interior de las salas. “Dada había intuido que la ciudad podía constituir un espacio estético donde trabajar mediante acciones cotidianas/simbólicas, y había invitado a los artistas a abandonar las consabidas formas de representación, señalando hacia la intervención directa en el espacio público” (Careri, 2013, p. 71).

tido más *práctico*, las irrupciones en la ciudad pueden resultar casi anecdóticas, posiblemente debido a su naturaleza fugaz, y no terminar de modificar en profundidad ningún aspecto del lugar. La revista *Internationale Situationnist* dedica la introducción del primer texto a esta cuestión: “El surrealismo ha triunfado en el marco de un mundo que no ha sido transformado esencialmente. Este éxito se vuelve contra el surrealismo, que no esperaba nada menos que la destrucción del orden social dominante (...) El surrealismo no puede avanzar en las condiciones de vida que encontró y que se han prolongado escandalosamente hasta nuestros días porque es ya, en su conjunto, un suplemento de la poesía” (Navarro, 1999, p.7). La Internacional Situacionista ante la supuesta incapacidad de los artistas para plantear soluciones a los problemas de la ciudad propone modificar las formas de vida reescribiendo los ambientes de la ciudad de tal manera que respondan a los deseos de los habitantes. De esta manera, el movimiento situacionista idea proyectos a través de una organización colectiva en diferentes contextos de la vida como es la cotidianidad, el arte y el urbanismo.

El errante se cansa de la ciudad, los mercados que fascinan al *flâneur* aburren tediosamente a un tipo de ciudadano un siglo después. El *Formulario para un nuevo urbanismo* de Ivain (Navarro, 1999), propone una civilización construida acorde a las ilusiones del ciudadano con el objetivo de crear un urbanismo propio a partir de la búsqueda de lo que a uno le gusta. Se podría decir que mediante los paseos que se llevan a cabo en este proyecto se modifica temporalmente el espacio y se diseña un ambiente basado en una especie de juego que responde a mis propias apetencias, y que requiere una implicación directa de la persona que lo recibe. Esta creación de situaciones apoyadas en la libertad del espíritu y el juego coinciden con las planteadas por el Situacionismo. Y al igual que desde el movimiento, se tiene muy en cuenta la presentación de la propuesta y su puesta en juego en lugar de su representación. En el desarrollo del proyecto *Planchas de metal* es necesario que la puesta en marcha sea colectiva: se activa la propuesta al ser vivida por el nuevo público, la figura de *los vividores*, los caminantes sobre láminas metálicas, que participan al mismo tiempo como creadores y habitantes del acontecimiento (Navarro, 1999).

En síntesis, la supremacía del ojo sobre el resto de los sentidos le basta al *flâneur* para recorrer los pasajes y saciarse en los mercados, por el contrario, las construcciones situacionistas requieren una vivencia verdadera, alejada de la apariencia y el simulacro, del ojo como única vía para conocer y estar en el mundo. La actividad principal de los habitantes de la nueva civilización es la *deriva*³, otra vez, un paseo. Esquivar las decisiones conscientes, deambular sin rumbo, perder la orientación, vagar, cruzar la ciudad,

pasear por la periferia en una deriva continua, y que “el cambio de paisajes entre una hora y la siguiente será responsable de una desorientación completa” (Navarro, 1999, p. 22).

³La deriva se define como: “modo de comportamiento experimental ligado a las condiciones de la sociedad urbana; técnica de paso ininterrumpido a través de ambientes diversos” (Navarro, 1999, p. 18).

3 1 2 Proyecto Planchas de metal

Desorientarse; Referentes;
La acción. Dos registros antagónicos

Desorientarse Perderse podría significar no tener ningún dominio sobre el entorno y además sentir el acecho del entorno con la posibilidad de dominarte a ti (La Cecla, 1988 citado en Careri, 2013). En la desorientación, las calles están nuevas y vacías de relaciones, con un reparto igualitario de poder sobre ti y de ti sobre ellas. En ese estado cero de comunicación con el espacio germinan relaciones extrañas con los lugares que nada tienen que ver con los viejos desplazamientos rutinarios que responden siempre a un fin. Al contrario, la motivación de caminar perdido es inútil e improductiva. El recorrido se expande sin búsqueda, *rizomáticamente*, por las calles, sin estructura, ni principio ni final, el camino se enreda, se aleja o se acerca, de forma aleatoria produciendo una pérdida de la orientación donde no puede distinguirse un recorrido hacia el centro de la ciudad de uno en dirección al extrarradio hasta topar con extensiones abiertas de tierra y huertas. Los paseos azarosos que se llevan a cabo en este proyecto buscan esa pérdida de la orientación. Evitan recorrer continuamente las mismas zonas y crear relaciones nuevas en un entorno posiblemente conocido, pero que de repente se vuelve nuevo. Los cinco recorridos aleatorios que se realizan en el proyecto cambian la finalidad del paseo y, por lo tanto, las necesidades del desplazamiento, generando significados nuevos y abriendo camino hacia lugares desconocidos que hubieran resultado inaccesibles a través de los paseos habituales.

El caminar como motor de la acción se ha transformando desde los primeros paseos parisinos, visitas, deambulaciones y derivas en una larga ristra de acontecimientos sin nombre que utilizan el paseo como conductor del acto creativo. Los referentes nombrados a continuación se citan en relación a los posibles *dibujos*⁴ que determinados artistas realizan en el aire o en la tierra al caminar. Los dibujos que crean los desplazamientos en el mapa de la ciudad son, en cada desorientación, nuevos y confusos, como los movimientos de la mosca observada por Walter Marchetti sobre el cristal de una ventana, aparentemente al tuntún (Barber, 2019).

Referentes En la performance de Esther Ferrer, *El camino se hace al andar*, el dibujo de su recorrido se hace visible gracias a una cinta de carroceros que va pisando con los pies en el movimiento de caminar, fijándola en el suelo y creando una marca de línea blanca en el asfalto (Ferrer, 2016). Francys Alÿs, al tiempo que pasea, pinta una línea verde mediante el vertido de un hilo de pintura que cae de una lata agujereada. Alÿs escribe la línea del mapa en el terreno a escala uno a uno: camina sobre la frontera que divide Israel de Palestina denominada *Línea Verde* (Alÿs, 2004). Al igual que un animal erosionando la tierra en una trocha, Richard Long recorre un trayecto en línea recta, arrancando las hierbas a su paso, hasta que marca el terreno con una hendidura efímera (Careri, 2013). Esther Ferrer, Francis Alÿs y Richard Long anotan en el suelo, a escala humana, una línea propia de una cartografía que testimonia un desplazamiento. Fina Miralles (Fina Miralles, s.f.) camina estampando su nombre en la acera gracias a unos *sabates tampó*, zapatos con una suela-tampón con el nombre de la artista. En esta acción sencilla y poderosa reflexiona sobre el sentido de la propiedad y cómo se introduce en nuestras relaciones espaciales y personales. Los mapas con anotaciones a bolígrafo rojo fue el registro que utilizó On Kawara en su performance *I Went*. Apuntó durante once años todos sus desplazamientos, al mismo tiempo que anotaba las personas que conocía, *I Met*, y enviaba postales desde los lugares a los que viajaba, *I Got Up* (Guggenheim Museum, s.f.). Las líneas invisibles de los trayectos de Vito Aconcci y Sophie Calle en sus persecuciones por la ciudad se corporeizan en fotografías de lugares y personajes tomadas en las rutas de los trabajos *Following Piece* (MoMA, s.f.) y *Suite Vénitienne* respectivamente (Tate Museum, s.f.). Otro rastro invisible deja la escultura en movimiento del cuerpo de Mona Hatoum, callejeando con los pies descalzos y las botas anudadas a los tobillos (Perrot, 2016). Opuestos a esta performance son los zapatos que construye Marina Abramovic en piedra, *Shoes for departure*, con los que es imposible caminar, sólo puedes introducir tus pies en la roca fría y meditar (Stedelijk, s.f.). Asimismo, el ejercicio principal del proyecto *Planchas de metal* consiste en caminar sobre unas zapatillas acordonadas a un artilugio: unas láminas metálicas que calzas al pasear por la ciudad.

La acción. Dos registros antagónicos El proyecto *Planchas de metal* se construye a partir de una acción en el espacio urbano y un ejercicio de conservación de la memoria a través del lenguaje gráfico de la actividad realizada y del lugar recorrido. El ejercicio consiste en un paseo que comienza por acordonar unas planchas rectangulares de metal a las suelas de unas zapatillas, esto permite que la lámina metálica se desgaste en cada paso al contacto

⁴En las clases de performance de Bartolomé Ferrando, además de fijarnos en las esculturas móviles que crea nuestro cuerpo una y otra vez, prestamos atención a las líneas fugaces que dibujamos en el aire. Unas líneas transparentes se inscriben en el terreno al caminar, al mismo tiempo otras tridimensionales se dibujan en el espacio. En sus sesiones aprendemos que el movimiento del cuerpo escribe y esculpe en el espacio. Cuando hacemos un gesto cualquiera, escribe Ferrando (2012), nuestro movimiento construye "una forma precisa espacio-temporal, una figura aérea, una escultura transparente en ese territorio blando que nos rodea y mira con sus ojos, pero al que apenas prestamos atención alguna" (p. 142). El cuerpo, en su movimiento, crea infinitos dibujos, tridimensionales en el espacio y bidimensionales en el mapa.

con el suelo. Una vez dispuesto el artilugio, se realiza un paseo por el barrio del Carmen sin más intención que la de caminar sin un rumbo y perderse callejeando. Al terminar, las planchas se retiran de las zapatillas y se tratan en el taller de serigrafía, allí se limpian, se entintan y se estampan: el resultado es una mancha cuadrangular en blanco y negro, con raspones, puntos y rayas que dibujan el registro del recorrido.

El interés de esta acción reside, en primer lugar, en ejercer el paseo como una manera de intervenir el espacio urbano. Y en segundo lugar, documentar el recorrido que realiza un cuerpo que “existe, vive, se comunica, se desplaza y se inscribe dejando huella de su paso” (Aderne, 2016, p. 47). Es decir, generar un registro de la pisada que haga visible ese dibujo invisible al que se refiere Bartolomé Ferrando en sus clases, el que dibuja el cuerpo al desplazarse. El ejercicio comienza con una peregrinación azarosa que se repite en cinco paseos de una hora aproximadamente, utilizando siempre las mismas planchas metálicas, con el objetivo de recoger las huellas a través de una superposición de las nuevas sobre las antiguas. De esta manera, el grabado resultante del paseo quinto es sucio y oscuro: las incisiones producidas por el asfalto y los adoquines han ido rayando el metal hasta garabatear toda su superficie, una suerte de palimpsesto. Por el contrario, el primer grabado, es limpio y blanquecino, sin apenas arañazos⁵.

Al contacto con el suelo, el ritmo metálico que sale de las láminas podría recordar el sonido característico de las caceroladas propias de las manifestaciones. Este ruido seco y repetitivo sugiere lecturas nuevas de la acción relacionadas, por ejemplo, con una concentración en defensa del caminar o simplemente con una forma de subrayar un hecho cotidiano, el andar, al que pocas veces se presta atención. También podría evocar el recuerdo de un concierto futurista, al estilo de los que compuso Luigi Russolo, *intonarumori*, que imitaban con artilugios e instrumentos de viento, el ruido de las calles invadido por el rugir de los coches (Ferrando, 2012). En los paseos, la gente se gira a mirar y los perros ladran por el ruido, algunos me preguntan por qué lo hago, que si trabajo para el ayuntamiento. De repente mi cuerpo es un “cuerpo en presencia de otros cuerpos, siempre deseoso de una relación en directo” (Aderne, 2016, p. 24), de una aventura breve en la que se lleva a cabo una actividad definida pero no definitiva porque en la calle todo puede cambiar a cada instante, “la institución tiene sus normas y una de ellas es controlar lo que ocurre para que no haya accidentes, todo debe estar bajo control”, continúa Esther Ferrer (2016), “lo imprevisto –como en el teatro- es malo por definición, es negativo... todo debe ocurrir como estaba previsto y todo está bajo control castrando así la acción, eliminando toda posibilidad de transformación *in situ*” (p. 49).

Fig. 1 y 2 Macarena Merchán Romero, fotograma del proyecto *Planchas de metal*, 2021



⁵Las estampas realizadas sugieren un paralelismo con las resultantes de la técnica punta seca. Esta técnica de grabado en hueco consiste en dibujar sobre una plancha de zinc o cobre con herramientas punzantes para producir hendiduras en la superficie. Por otro lado, el soporte no necesita ningún tratamiento, únicamente el roce punzante de un objeto, en el caso de mi proyecto es el asfalto de la carretera, los adoquines de las calles, las piedrecitas en la tierra de las zonas de jardín, etc.

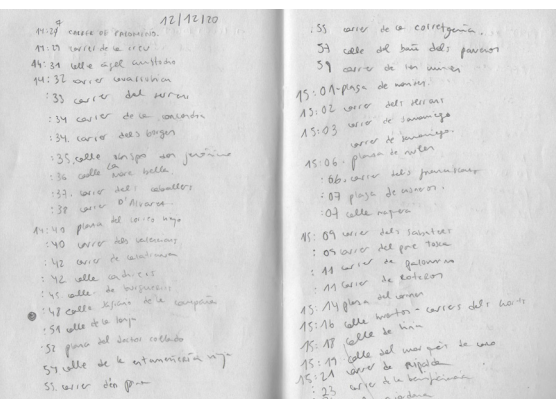
Registros Entre la variedad de todo lo que sucede en los paseos, se encuentran las personas con las que me cruzo y que me preguntan con simpatía qué hago. Les explico que practico el andar por placer, que los paseos no pretenden ajustarse a un fin, todo lo contrario, tienen la voluntad de evitar el sometimiento y pretenden no controlar el paso. El enorme desafío de pasear sin una dirección, evitando las rutas tradicionales por las que se recorre la ciudad, son la base de esta especie de aventura que está muy relacionada con el descubrimiento. Continúo contándoles que después de la extravagancia de caminar *montada en un ruido* haré diez estampas, cinco de cada pie, a partir de las suelas metálicas que van rozando el suelo. El objetivo de los grabados es generar un registro del trayecto y, al mismo tiempo, del movimiento del cuerpo sobre el asfalto. Además, durante el paseo apunto en una libreta el nombre de las calles por las que camino y la hora precisa en la que cambio de dirección, al girar o al cruzar una plaza.

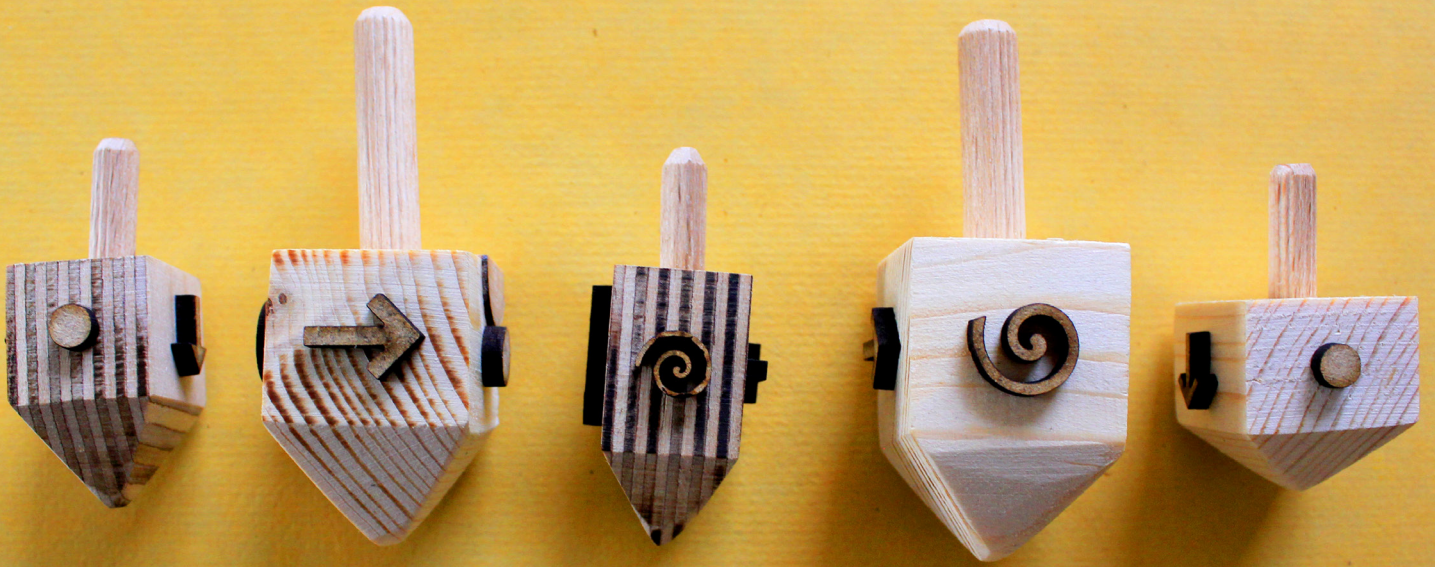
Lo que resulta de la acción es por un lado la aventura errante y por otro dos registros gráficos antagónicos: uno de naturaleza racional, un listado de calles y horas que podrían reproducir con exactitud los trayectos que he realizado, y otro metafórico, pero igual de exacto, la imagen abstracta en blanco y negro, resultante del proceso de estampación de las planchas metálicas. Si existiese alguna forma para descifrar las estampaciones a través de los arañazos, se podría adivinar el peso de mi cuerpo, el movimiento de mis piernas, el tipo de adoquín, la hora, la calle, y todos los datos concretos que han provocado esas marcas específicas en las láminas de metal.

Fig. 3 Macarena Merchán Romero, grabado del proyecto *Planchas de metal*, 2021

Fig. 4 Macarena Merchán Romero, anotaciones de las calles del proyecto *Planchas de metal*, 2021

Fig. 5 Macarena Merchán Romero, zapatilla acordonadas a las láminas de metal del proyecto *Planchas de metal*, 2021





32 Capítulo dos

Una peonza de madera,
un juego de azar para conocer tu barrio

El proyecto *Una peonza de madera. Un juego de azar para conocer tu barrio* surge a partir de una reflexión sobre los espacios urbanos que normalmente recorreremos: una parte inmensa de la ciudad permanece oculta por quedar fuera de nuestros trayectos cotidianos. Estos lugares tienden a no ser descubiertos nunca por no atender a las razones habituales por las que nos dirigimos a un sitio u a otro, es decir, puntos de consumo, centros de interés turístico, lugares de trabajo, etc. El proyecto se centra en estos lugares invisibles. ¿Cómo podemos acceder a ellos si mediante nuestras decisiones conscientes los esquivamos? He llegado a la conclusión de que para conocer estas zonas es necesario anular nuestra voluntad y confiar en las indicaciones del azar.

El proyecto consiste en la elaboración de un juego sencillo que se basa en el azar para tomar decisiones. Consiste en una peonza de madera de cuerpo cuadrado, en cuyas caras hay símbolos que indican una dirección o un estado que debes adoptar con respecto a la ciudad. En cada cruce de calles, rotonda o esquina, debes girar la peonza y seguir sus indicaciones. La ciudad se convierte en una zona lúdica en la que es posible dedicar tu tiempo de ocio a descubrir lugares inexplorados. En parte, esto se hace posible porque durante el tiempo que inviertes en jugar estás aislado de las exigencias del consumo, así desaparecen las motivaciones diarias más seductoras para desplazarte por la ciudad y surge una nueva, un juego, que te invita recorrerla de otra forma.

En este pequeño estudio de *la ciudad como patio de recreo* han surgido lecturas relacionadas con la integración del juego y la diversión como herramientas creativas que generan ambientes en el espacio urbano y, además, alteran el lugar, saltándose intencionadamente las normas al tiempo que inventan unas propias. Así, un juego amistoso e infantil se descubre transgresor frente al control social. Asimismo, el proyecto considera el azar como punto central. A través de diferentes artistas se estudia el uso deliberado del azar y su efectividad al rehuir las estructuras que configuran una sociedad: al girar la peonza el azar decide por ti y desaparecen los imperativos que habitualmente dirigen tus decisiones. Otra cualidad del juego es que requiere la intervención directa de las personas que reciben la obra. Una vez activado, automáticamente se deshace la distancia entre los propositores y los receptores, y se produce una co-activación del proyecto. Las reflexiones alrededor de la inactividad del espectador concluyen el capítulo a través de las lecturas relacionadas con la sociedad espectacular y sus consecuencias: una pasividad absoluta.

3 2 1 Concepto y prácticas artísticas paralelas

Ciudad-paisaje; Ciudad-taller;
Ciudad-Construcción

La revolución del tiempo de ocio En la base de los principios del movimiento situacionista, existe una cierta aversión hacia el trabajo en favor del tiempo libre, esta revolución temporal surge en oposición a las costumbres burguesas y a su manera de entender la vida que, entre otras cosas, antepone el trabajo y el sacrificio al placer.

Una gran parte del tiempo vital está invadido por el tiempo de trabajo, “una extraña locura se ha apoderado de las clases obreras de las naciones donde domina la civilización capitalista (...) Esta locura es el amor al trabajo, la pasión moribunda por el trabajo, llevada hasta el agotamiento de las fuerzas vitales del individuo” (Lafargue, 2010, p. 4). También Russel (1994) apoya que “la fe en las virtudes del trabajo está haciendo mucho daño en el mundo moderno y que el camino hacia la felicidad y la prosperidad pasa por una reducción organizada de aquél” (p. 2). De esta manera, para *construir situaciones* es necesario un cambio en la mentalidad que idealiza el trabajo y una redistribución del tiempo en la sociedad. Lo primero es exigir un acortamiento de las jornadas laborales: además del derecho al descanso, la maquinización y automatización de las tareas supone una reducción del tiempo de trabajo que podría justificar un aumento del tiempo libre. Una vez conseguidas horas extra de recreo, resulta imprescindible defenderlas como propias y apartarlas del sistema de consumo. Es imperante “preservar del poder el uso de este tiempo no productivo que, de otro modo, habría sido encauzado dentro del sistema capitalista mediante la creación de unas necesidades inducidas” (Careri, 2013, p. 89), forzando al trabajador a producir-consumir durante su tiempo libre.

Estas pautas básicas de disfrute del tiempo de ocio son las bases del proyecto *Una peonza de madera* en el que se reafirma la defensa del tiempo personal, para que en vez de convertirse el tiempo de recreo en tiempo de consumo pasivo, se transforme hacia un tiempo lúdico, no utilitario, usado con la mayor libertad posible. En definitiva, una de las cosas que pretende el juego es tener poder sobre el tiempo propio mediante el traspaso de un tiempo de producción-consumo hacia un tiempo de no-producción, de participación y aprendizaje, que se consigue gracias a la creación de una situación no habitual, configurada mediante normas de comportamiento nuevas.

Ciudad-zona de juegos Un tiempo y un espacio son requeridos para la construcción de nuevos lugares de libertad. Podría decirse que el tiempo que se necesita es el de ocio y que el lugar para crear nuevos ambientes es toda la ciudad. También se podría entender el juego como uno de los posibles ejercicios para construir espacios. Bajo estas premisas, la diversión se incluye como un valor nuevo completamente opuesto a la seriedad con la que el arte tiende a ser pensado. Escribe Allan Kaprow (2007) que “cualquier sitio es un patio de recreo”, que el arte “no tiene porqué ser un asunto serio. En ese caso se parecería demasiado al trabajo. Ha de hacerse con gusto, ingenio, diversión; tiene que ser como jugar” (p. 44). Continúa más adelante comparando la moral del trabajo con la del juego, totalmente incompatibles por la seriedad y el peso que se le atribuye al primero, contrario a la actitud libre del segundo con

connotaciones de albedrío, inmadurez, pérdida de tiempo, etc. Que el deber, la culpabilidad y el sacrificio sean propios de la mentalidad del trabajo, y el placer, la libertad y la alegría, del juego, no significa que el jugar no se tome en serio. Como suele decir Esther Ferrer en sus entrevistas, la performance es un juego al que hay que jugar seriamente. Sencillamente se aparta el tono grave y trágico del arte y se sustituye por uno nuevo, más ligero, pero igual de riguroso en sus procedimientos⁶.

Jugar, entendido en este caso como “saltarse deliberadamente las reglas e inventar unas reglas propias, liberar la actividad creativa de las constricciones socioculturales, proyectar unas acciones estéticas y revolucionarias dirigidas contra el control social” (Careri, 2019, p. 89). En concreto, esta es la actitud necesaria para crear y participar en el proyecto que se presenta. Esta disposición se podría extender y decir que es la forma de estar de los artistas en toda acción creativa. *Crear es jugar*. En palabras de Cage, componer es “abrir un espacio de juego” (Ferrando, 2012, p. 60). Coincide Bartolomé Ferrando (2012) en que el recreo y el humor pudieran ser uno de los caminos del arte: “reír, subrayo, como modo de conocimiento de aquello que todavía permanece inexplorado; como modo de abrir un paso, un conducto, que atraviesa y va más allá de la estructura de códigos que aceptamos y que nos determina” (p. 28).

Por otro lado, la diversión y el juego participan en la desintegración de la figura artista-genio: “la obra de arte, una especie de paradigma moral para una ética del trabajo caduca, se está convirtiendo en jugar. Como una palabrota en una sociedad entregada al juego, *jugar* hace lo que todas palabras malsonantes hacen: poner al desnudo el mito de la cultura por sus artistas” (Kaprow, 2007, p.69). El artista, en el juego colectivo, se difumina entre el grupo de anónimos de tal manera que se produce una creación simultánea, una autoría compartida: lo único se transforma en genérico, las características individuales se suprimen en favor de otras comunes y cambiantes, abiertas a todo tipo de formas que conducen a la obra de arte genial, en su rol estético e individualista, a marchitarse y morir poco a poco dentro de los circuitos formales.

Ciudad decorado Los resultados de una ciudad convertida en un campo de juegos podrían ser un

urbanismo con espacios sociales más libres, creados en base a la participación colectiva y los comportamientos alternativos. Necesariamente, estos nuevos lugares repelen la espectacularización del espacio: escuchar al deseo, modificar el territorio y habitar requieren vivir verdaderamente. A finales de los sesenta, Guy Debord, escribe su famoso texto *La sociedad del espectáculo* (1999), una especie de manifiesto crítico que analiza la situación socioeconómica y sus repercusiones en las ciudades y en el comportamiento de los ciudadanos, en el que define el urbanismo como producto de una “toma de posesión del medio ambiente natural y humano por el capitalismo que, desarrollándose lógicamente como dominación absoluta, puede y debe ahora rehacer la totalidad del espacio como su propio decorado” (p. 169). Para el pensador, en el mundo espectacular es el simulacro lo que monopoliza la vida, un juego de apariencias que se contagia a todos los niveles de existencia en el que se entiende como real lo ficticio. El causante principal del espectáculo es la economía mercantil que supedita la realidad al consumo en una búsqueda insaciable de estímulos y felicidad (Abad, 2012). En consecuencia, se difuminan los límites entre lo real y lo irreal hasta el punto en que se considera como únicamente verdadero lo falso, “lo falso forma el gusto, y sostiene lo falso, haciendo desaparecer, a sabiendas, la posibilidad de referencia a lo auténtico. En cuanto es posible se rehace incluso lo verdadero para que se parezca a lo falso.” (Debord, 1999, p. 18) Se produce una inversión entre lo real y la apariencia.

Que lo falso acapare la vida produce una ausencia de intervención por parte del actor, que ya ni siquiera participa en el decorado, sino que renuncia directamente a la posibilidad de actuación. Recuperando la idea del juego o el jugar, entendida de acuerdo al proyecto personal que se plantea, se podría considerar potencialmente agresiva contra el espectáculo: para activar el proyecto se requiere un posicionamiento activo. Es decir, la propuesta sólo funciona si las personas que reciben una peonza de madera se dedican a jugar con ella en zonas urbanas ya conocidas pero que siempre han sido recorridas por las mismas calles, con la intención de pasar tiempo en la ciudad de una forma nueva. La intervención de las personas que reciben la idea es un requisito indispensable. Esto puede generar una sensación de apropiación del espacio urbano, muchas veces entendido como una zona completamente ajena, y que ahora, al ser utilizado con libertad, reconocemos como algo propio, y a la vez compartido, en el que intervenimos activamente. Esta sencilla invitación al juego podría ser la chispa inicial que suscite reflexiones en los participantes entorno a la ciudad, el derecho a estar en ella y el sentido de pertenencia, y que además les provoque otras ideas para habitar el entorno urbano.

En la naturaleza del proyecto no hay lugar para una

⁶Escribe Kaprow (2019) que jugar “ofrece satisfacción, no a través de un resultado práctico establecido, de un logro inmediato, sino mediante la participación continua como fin último. Tomar partido, la victoria, la derrota, ideas irrelevantes para jugar, son los primeros requisitos del juego. Jugando se está despreocupado; en un juego, ansioso por ganar” (p. 62). Según Huizinga (2007), el juego reglado al definirse en una pautas y fijarse unos objetivos se torna violento. De acuerdo con esto, la competición debe ser suprimida para que el juego, en un sentido social y artístico, sea fructífero. Es decir, para que resulte posible escapar de las reglas del sistema, el juego debe ser sustituido por un jugar libre sin posibilidad de ganadores y perdedores. Se puede decir que en la práctica artística el potencial del juego únicamente se activa en el jugar.

actitud pasiva. La parálisis de la acción es peligrosa debido a que provoca progresivamente una disminución de la crítica hasta llegar a anularla: “La desaparición de la personalidad acompaña fatalmente las condiciones de la existencia sometida a las normas espectaculares y, de este modo, cada vez más alejada de la posibilidad de conocer experiencias auténticas y, por eso mismo, de descubrir sus preferencias individuales” (Debord, 1999, p.11)⁷.

También Esther Ferrer (2016), en una conferencia pronunciada en el CENDEAC, advierte una vuelta a la pasividad espectacular en el contexto de la performance y lee el siguiente fragmento extraído del texto situacionista *Informe sobre la construcción de situaciones*:

Es fácil ver hasta qué punto está incrustado en la alienación del viejo mundo el principio mismo del espectáculo, es decir: la no intervención. Por el contrario las investigaciones más revolucionarias en el campo de la cultura han intentado siempre romper esta identificación psicológica del espectador con el héroe, para llevar a ese espectador a la actividad, provocando así sus capacidades de cambiar su propia vida. La situación es así hecha para ser vivida por sus constructores. El papel del *público*, pasivo o como figurante, debe disminuir siempre, mientras aumenta la parte de los que NO pueden ser llamados actores sino, en un sentido nuevo del término *viveurs* (p. 47).

Integración de lo cambiante A través del binomio arte-vida se buscan experimentos creativos que intervengan y se mezclen con la vida. Además de esta nueva actitud hacia lo cotidiano, algunos artistas incorporan una atención a lo social que implica, como diría Marina Garcés (2010), una pretendida honestidad con lo real. Esto es, que en el acercamiento del arte a la vida los artistas empiezan a desarrollar inquietudes sociales, antes aparentemente olvidadas debido a otro tipo de preocupaciones plásticas y formales. Como consecuencia cambian las formas de hacer arte, se revaloriza el procedimiento frente al objeto, entre otras cosas, y se destacan variables nuevas, una de ellas es el azar, “el azar se asienta en el espíritu creador” (Castro, 2018, p. 116). La razón por la que el azar está muy presente en la conjunción interrelacional arte-vida podría ser porque la vida misma es casi siempre aleatoria, *tú planeas y luego la vida hace*. “Nuestra vida es sumamente compleja, en cada instante se superponen capas de azar. El azar impone esto, excluye lo otro” (Charles y Cage, 2017, p. 107). El azar nos obliga a mirar hacia lo que sí y lo que no, lo que pasa y lo que no pasa, en una red inmensa de situaciones interrelacionadas en la que el azar nos “obliga a considerar simultáneamente la presencia y la ausencia” (Charles y Cage, 2017, p. 108).

La mutabilidad se integra en el arte porque son propios de la vida, el *seguro azar*, como lo denomina Valcárcel Medina. La obra, al igual que la vida, puede estar pensada pero irremediamente sujeta a todos los cambios. Observa Valcárcel Medina en su conversación con Eugenio Castro (2018) la importancia de “hablar del azar como arte, y ahí estaría uno de los puntos fuertes. Tan fuerte que pocos artistas son capaces de confesarlo. Sin embargo, mirando así con carácter de coautor, de creador simultáneo, el azar es la fuente primigenia de la imaginación” (p. 117). Se entiende que, si las obras que incluyen el azar son susceptibles de modificación y esos cambios están producidos por circunstancias del contexto, es decir el tiempo, el espacio y los *viveurs*, entonces surge una creación conjunta, una coautoría. Otra de las aportaciones del azar es esencial en relación a este capítulo: el uso decidido del azar es una manera muy eficaz de rehusar las estructuras que configuran una sociedad. Es decir, mediante un juego tan sencillo como girar una peonza se elimina la voluntad adiestrada, por lo que se anula la posibilidad de tomar decisiones que han sido alteradas previamente y se tiene la oportunidad de tomar otras nuevas. La inclinación hacia el consumo, una de las motivaciones principales de nuestros desplazamientos, y por lo tanto, una de las grandes causas por las que se invisibilizan muchas zonas de la ciudad, se deshace al jugar. Posiblemente, este tipo de experiencia inédita constituya una de las primeras veces que accedemos a un núcleo urbano sin ninguna motivación específica, sólo con la intención de perder el tiempo y perderse callejeando.

El artista de mitad del siglo pasado en adelante reflexiona sobre el azar y los motivos por los cuales surge este interés. Entre otros, y a modo de síntesis, podrían ser los siguientes: primero, que la vida en sí es principalmente aleatoria y está permanentemente abierta al cambio, ¿entonces, cómo no iba a serlo el arte?; la segunda motivación es la posibilidad de *creación simultánea* o *coautoría* que señala Valcárcel Medina; la tercera, la posibilidad de esquivar la sociedad organizada mediante juegos de azar que se inserten en la vida y esquiven esa organización.

Uno de los artistas fascinados por la posibilidad y la potencialidad de utilizar el azar en todos los ámbitos de la vida es Cage. Un ejemplo, entre muchos, es la introducción del piano preparado que hacía que el sonido fuese imprevisible (Charles y Cage, 2017). Otro, es el procedimiento que siguió para impartir un curso en la Universidad de California: “tomamos,

⁷Veinte años después de la publicación de *La sociedad del espectáculo*, Debord publica un texto con comentarios sobre éste en el que señala que la sociedad espectacular no ha parado de avanzar, que el espectáculo es entonces más poderoso que nunca. Estas afirmaciones pueden extenderse hasta el presente y posiblemente hacia el futuro debido a que el germen del espectáculo, una sociedad producida en base a los imperativos de consumo, no sólo no ha cambiado, sino todo lo contrario, se ha potenciado.

como punto de partida convencional, la hipótesis de que no sabíamos lo que deberíamos estudiar y no nos dividiríamos en estudiantes y no estudiantes, sino que todos, incluso yo, seríamos estudiantes. Sometimos la biblioteca de la universidad a operaciones de azar. En el grupo —éramos alrededor de un centenar—, cada uno disponía de dos operaciones de azar para determinar qué obras leería. A continuación, siempre tirando las suertes, constituimos grupos flexibles: cada uno debía reunirse e intercambiar informaciones sobre lo leído” (Charles y Cage, 2017, p. 100).

La figura de Cage es clave para los artistas que trabajaron desde Zaj. Esther Ferrer (2006), le homenajea en su performance *Mallarmé Revisé* en la que se coloca un dado, creado a partir de un adoquín intervenido, en la cabeza y lo deja caer. Inmediatamente después de que toque el suelo dice en voz alta el número que ha tocado. En otra de sus performance, *Recorrer un cuadrado de todas las formas posibles*, el azar se anula, aparentemente, en el planteamiento inicial: Esther Ferrer (2006) estudia y agota todas las posibilidades de recorrido entre cuatro puntos, A, B, C, D. Un tipo de azar evidente, el que está relacionado con unas reglas de juego abiertas o cerradas, se invalida. Al mismo tiempo el azar insuprimible, el permanente sentido cambiante de la vida, está activo. En *Música para una pluma estilográfica* José Cortés diseña un recorrido musical que tiene por instrumento una pluma y su golpeteo sobre el papel. Tras la lectura de unas instrucciones breves comienza el concierto: tac, toc toc toc, tic tic. O sea, “golpe con el plumín”, triple “golpe con la parte baja de la estilográfica”, “doble golpe con la parte baja de la pluma (con el capuchón puesto)” (Barja, 2009, p.124), golpes aleatorios que ordenas según tu apetencia. El *Recorrido japonés* de Juan Hidalgo, también un desplazamiento sujeto a unas pautas: “hacer hacer o hacer con cualquier objeto (1) o cosa (2) un recorrido cualquiera de duración indeterminada o a determinar para cada ejecución delante de un público si así desea o oculta o abiertamente” (Barja, 2009, p. 142).

Los trabajos que tienen en cuenta el juego y en el azar, y además una aceptación directa de la intervención y participación del público, “un término, el de público, que no empleábamos nunca” dice Esther Ferrer (2016), “pues para nosotros eran participantes a parte entera; nadie les pedía participar, aunque nadie se lo impedía tampoco. La cuestión era crear una situación en la que cada cual ejerciera de la forma que le pareciera mejor” (p. 46), son una fuente básica para el proyecto *Una peonza de madera. Un juego de azar para conocer tu barrio*.

Proyecto Una peonza de madera. Un juego de azar para conocer tu barrio

El juego; Difusión;

El proyecto que se plantea consiste en un juego para recorrer las calles de tu ciudad. Integrar el azar es clave por los motivos que se mencionan unas líneas arriba: uno, el aspecto cambiante de la vida y en concreto, del espacio urbano; dos, la co-creación en la relación cuerpo a cuerpo debido a la posibilidad de transformación in situ por el contacto con la gente del barrio; tres, rehuir de la sociedad tabicada en un ejercicio de no-voluntad, es decir, dejar en manos del juego de azar las decisiones para evitar tomarlas a través de pensamientos seguramente orientados por deseos artificiosos.

El juego ¿Conseguiría perderme? He intentado tantas veces desorientarme en la ciudad que he creado un artilugio. El invento es tan sencillo que lo usan los niños. Se puede transportar fácilmente porque está hecho a la medida del bolsillo. Su hoja de instrucciones tiene una lectura sencilla, de letra gruesa, que puede plegarse y transportarse sin dificultades. Es un mecanismo pequeño, sencillo y suave: una peonza de madera, parecida a una casita o a un polo de helado, que sólo puede jugarse o regalarse. El juego es simple. Su hoja de instrucciones comienza con una invitación muy parecida a la que propuso Zaj en su primer cartón: una pequeña cartulina le invita a “vd. al traslado a pie de tres objetos de forma compleja, construidos en madera de chopo y cuyas dimensiones son 1'80 x 0'70 x 1'80 x 0'70 y 2 x 1'80 (...) realizado por Juan Hidalgo, Walter Marchetti y Ramón Barce. Este suceso tuvo lugar en Madrid el pasado jueves 19 de noviembre de 1964 entre 9'33 y 10'58 de la mañana.” (Barber, 2019, p.52). El cartón Zaj era la invitación imposible de un hecho que ya había tenido lugar.

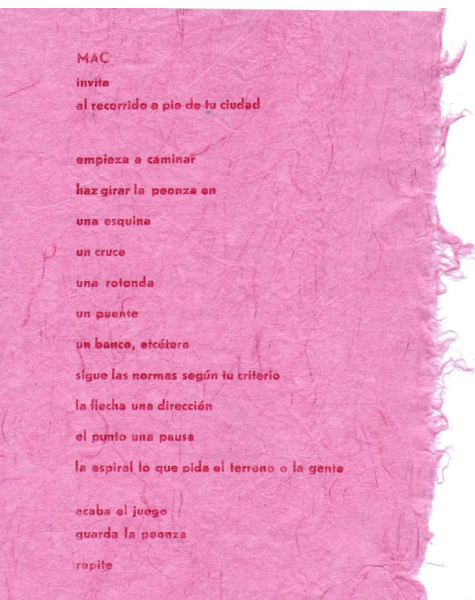
La hoja de instrucciones que explica el juego que propongo dice lo siguiente:

MAC invita al recorrido a pie de tu ciudad empieza a caminar haz girar la peonza en una esquina un puente un banco, etcétera sigue las normas según tu criterio la flecha una dirección el punto una pausa la espiral lo que te pida el terreno o la gente acaba el juego guarda la peonza repite.

El juego consiste en girar la peonza cada vez que encuentres en un cruce de caminos o en algún lugar que te ofrezca varias posibilidades de dirección.

Fig. 6 Macarena Merchán Romero, instrucciones del juego del proyecto *Una peonza de madera. Un juego de azar para conocer tu barrio*, 2021

Fig. 7 Macarena Merchán Romero, peonza del proyecto *Una peonza de madera. Un juego de azar para conocer tu barrio*, 2021



Una vez la peonza pare, según el símbolo que haya quedado en la cara visible, un punto, una espiral o una flecha, se procede de una manera u otra. Además del caminar, inducido por las fechas, el juego valora la pausa, que corresponde al punto, como otra manera de relacionarte con el entorno a través de la observación y todas las sensaciones que emergen cuando, de repente, paras.

El símbolo de la espiral te sugiere hacer lo que el territorio pida, es una llamada a la atención activa, a una actitud receptiva de escucha de la ciudad.

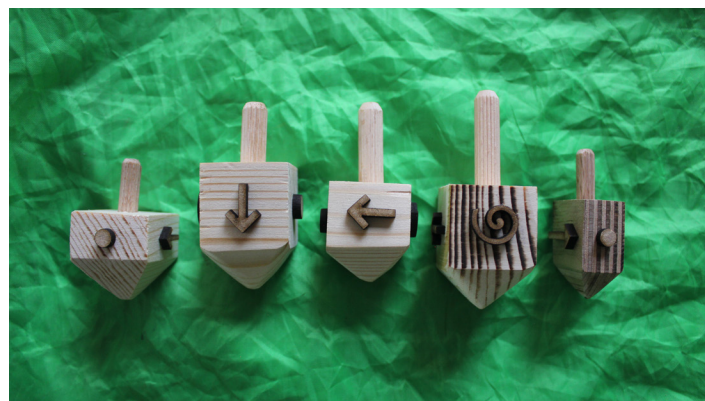
El juego se detiene de forma natural por razones personales o provenientes del exterior: tienes las piernas cansadas y el punto es una pausa y en la pausa hay un sol caliente y una acera; cruzas una terraza llena de gorriones y cañas frías, alguien te llama y charláis; sufres un aburrimiento terrible y decides regresar a casa.

Difusión Aproximadamente, unas sesenta peonzas, junto con hojas de instrucciones, se han repartido entre compañeros, amigos y anónimos explicándoles que la peonza tiene que regalarse cuando no se use, y que se debe pedir lo mismo al siguiente propietario para crear una cadena de obsequios y experiencias.

En una charla, el grafitero-muralista Escif nos contó lo que su amigo Blu, otro artista urbano, le dijo: “el capitalismo intenta que todo se haga por algo. Las armas contra el capitalismo son el aburrimiento y el regalo”. Entiendo, la improductividad del aburrimiento y la gratuidad del regalo. Dice Juan Hidalgo: “Mi madre me contó que cuando estaba en La Mancha con sus padres y hermanos, de pequeña, pedían en la tienda ‘el algo’ después de hacer la compra. ‘Deme vd. el algo’, decían, y el tendero les daba unas pastillas de limón, unas habas secas, algo, yo también les doy ese algo” (Ferrer, 2016, p. 64). El artista preparaba pequeños paquetes que regalaba a sus amigos en sus encuentros: galletas, vino, margaritas, espejos, siempre algo. ‘El algo’ de Escif fue un fanzine que repartió en clase uno a uno. En una de sus páginas alguien definía el grafiti como feo, vándalo y peligroso, un perturbador social contagioso y mordiente. A continuación, en respuesta, se hablaba del grafiti como una apropiación del espacio público, una participación en la construcción de la ciudad desde abajo, una posibilidad de vivir la ciudad de una manera diferente, y una posición libertaria contra el mundo convencional (Escif y ERBA, 2020). El juego de la peonza, ‘mi algo’, también puede entenderse así: se utilizan en el espacio urbano, compartiendo un lugar común, se diseñan unas pautas particulares de comportamiento no normativas y se crean relaciones nuevas con la ciudad y la gente. Al regalo y el aburrimiento, la lista de armas anticapitalistas de Blu, sumo el juego.

Fig. 8 Macarena Merchán Romero, diferentes tipos de peonza del proyecto Una peonza de madera. *Un juego de azar para conocer tu barrio*, 2021

Fig. 9 Macarena Merchán Romero, repartición de peonzas en instrucciones del proyecto *Una peonza de madera*. *Un juego de azar para conocer tu barrio*, 2021



33 Capítulo tres

Una sábana azul para vestir tu
cama y meditar en la calle

La idea sobre la que se construye el proyecto *Una sábana, tres meses* gira alrededor del *tiempo propio*. Considero el tiempo propio como una especie de tiempo personal que se dedica únicamente a lo que uno desea. Posiblemente, una de las razones que alteran este tiempo sea el efecto producido por un consumismo frenético que modifica nuestra forma de pensar, nuestra rutina, nuestras apetencias... y en definitiva, la manera que tenemos de estar en el mundo.

Al pensar en las exigencias del consumo y los imperativos de sus estímulos, se me ocurre un único lugar para considerar *seguro*: el dormitorio. Pienso en la cama como una especie de fortaleza que protege nuestro tiempo de descanso, un tiempo

personal aún intacto, en el que se puede dar rienda suelta a los placeres: escuchar varias veces un disco, concentrarte en un pensamiento, aburrirte, mantener una conversación pausada o agitada. Un tiempo encerrado en una habitación que, paradójicamente, podría conservar un grado de libertad superior al que disponemos en el espacio urbano.

Sobre la base de estas reflexiones se crea el proyecto *Una sábana, tres meses*. A través del registro de lo que sucede en mi cama, noche tras noche durante un total de tres meses, se teje el proyecto. Este registro se lleva a cabo con anotaciones inscritas en libretas, mediante tampones que cambian su tinta de color dependiendo del lugar donde desplazo la sábana para pasar la noche. Esta vez se presta atención al itinerario a través de una acción muy diferente a las anteriores: en esta primera parte del proyecto el recorrido es intermitente y queda en un segundo plano, siendo una situación íntima desde el interior del hogar lo que estructura la propuesta.

Una vez transcurridos los tres meses, una segunda acción continúa el proyecto. En esta ocasión el ejercicio sucede en el espacio urbano: se utiliza la sábana para meditar en lugares que ejemplifiquen un ritmo de vida acelerado. Es decir, se buscan establecimientos que produzcan un dominio sobre el tiempo propio y, por tanto, lo alteren y posiblemente lo reduzcan. La sábana se desplaza al interior de espacios dedicados al consumo, se coloca en el suelo o en un asiento, preparando el lugar para realizar ejercicios de relajación y meditación. Durante la acción, se enfrentan dos tiempos antagónicos, uno frenético, el del consumo, y otro muy lento, el de la relajación.

Los pensamientos que emanan de esos tres meses de registro íntimo en el dormitorio y de las meditaciones en el espacio urbano han suscitado una serie de lecturas que estructuran este texto. Los puntos de investigación se concentran principalmente en las problemáticas estudiadas desde Zaj, y por extensión desde Fluxus. El estudio de sus prácticas me llevan a reflexiones como la delimitación de un intervalo de tiempo y un espacio concreto, en mi caso tres meses y una sábana, en el que todo lo que sucede se pueda considerar una experiencia artística. También se piensa sobre la impersonalidad de la obra, relacionada en el proyecto con la manera de registrar lo sucedido mediante sellos y libretas de anotaciones, generados con una técnica mecánica, en la que no hay apenas rastro de un estilo personal. Asimismo, han surgido lecturas relacionadas con la inactividad del artista y la consiguiente aceptación del no-hacer como hacer en sí mismo, en relación a los ejercicios de meditación que realizo en los que el sujeto *no hace nada*. Además, se estudian las consecuencias derivadas de la inacción, aparentemente pacífica, pero realmente muy agresiva, que genera incomodidad y obliga a la gente a reaccionar, como sucede

durante la acción en Mercadona con las personas que compran y los trabajadores del supermercado.

El último punto sobre el que se reflexiona se enmarca dentro de una postura más general que se sitúa en paralelo a estas reflexiones concretas. Consiste en la idea o la duda sobre cuál es la actitud que debe adoptar el artista para realizar, percibir e insertarse en este tipo de propuestas y cómo, a través de ellas, se podrían encontrar las *fisuras* en el pensamiento y en los comportamientos convencionales.

3 3 1 Concepto y prácticas artísticas paralelas

La desobediencia; El culto a la inactividad;
La actitud como premisa

La desobediencia ¿Cómo podemos ser desobedientes? ¿Cómo podemos desobedecer? Son las preguntas que lanzó David Pérez, profesor en el máster de Producción Artística de la Universitat Politècnica de València, un día de clase. Maruja Mallo entra en la iglesia del pueblo montada en una bicicleta y, en mitad de la homilía, da dos vueltas y sale pedaleando (Tejo y Hernández, 2008). Con esta historia se podría contestar a la pregunta. Pero, si las protestas se convierten en norma, ¿cómo salir de esa normatividad? ¿Dónde y cómo se encuentra la desobediencia?

En otra sesión, el profesor definió la actividad de Isidoro Valcárcel Medina como una especie de *desobediencia rara* que se manifiesta bajo una apariencia pacifista, por la ausencia de los ruidos, gestos o imágenes histriónicas que habitualmente se utilizan para señalar un ejercicio transgresor. Una gran parte de sus acciones podrían considerarse insípidas, sin interpelaciones explícitas y evitando los estímulos forzados a los que habitualmente estamos sometidos. No hay *glutamato* sus acciones, no porque no resulten adictivas, que lo son, sino porque no tienen aditivos artificiales, como podría ser un sentido más teatral de la acción, que pretendan potenciar las obras. Algunas de sus acciones son en su forma más depurada, aparentemente nada sobra, nada falta. Debido a que las operaciones suelen estar inmersas en la cotidianidad pasan desapercibidas o, en el mejor de los casos, se perciben como un pequeño desfase en el comportamiento habitual de las personas en la ciudad.

En una de sus acciones, Valcárcel Medina espera haciendo cola en la entrada de un museo, al llegar a la puerta de entrada deja pasar a la persona que está detrás de él, y después a la siguiente, y a continuación, a la de más allá. Así sucesivamente durante ocho horas (Castro, 2018, p. 92). Eugenio Castro, en la conversación que mantiene con el artista, interpreta estas actividades como una especie de sentido del humor extraño que identifica como “humor objetivo”. Esto es, “subrayar el absurdo de algunos de nuestros comportamientos, que van unidos en ocasiones a la aceptación más o menos consciente de nuestra alienación” (Castro, 2018, p. 92). Valcárcel Medina contesta que ahí está el quid de la cuestión, que confiamos en que “los disparates que hacemos son lo adecuado, justo y saludable”. Otro gesto análogo podría ser el que realiza en un apeadero ferroviario por el que pasan los trenes sin detenerse, mientras el artista, quieto, saluda a sus pasajeros y espera a la venida del siguiente durante horas. Previamente, Valcárcel Medina pidió a los trabajadores de la compañía que informasen a los viajeros que un hombre en una estación determinada por la que no para el tren quería saludarles (Castro, 2018). Esta llamada a los responsables del tren y a los pasajeros podría recordar a la acción *Viaje a Almorox* que realiza Zaj⁸.

La acción está constituida por todo lo que sucede durante un tiempo determinado de acuerdo con la teoría de escucha *cagiana* por la que lo esencial en la música es el tiempo y no la ordenación de los sonidos, y que, por extensión, se traslada a espacios y objetos. En el caso de Valcárcel Medina la acción podría comenzar cuando avisa a los responsables de Renfe y finaliza en el momento que pasa el último tren por la parada en la que espera, o simplemente cuando decide que la acción ha terminado, y en el caso Zaj el tiempo es exactamente 11 horas y 45 minutos. En *Una sábana, tres meses* son los minutos en los que apoyo mi cuerpo en la sábana, todas las noches, durante tres meses. Ese tiempo concreto se anota en una libreta cuidadosamente junto con la fecha, al lado de la inscripción correspondiente, para completar el registro periódico. Además de la concordancia de las acciones de Valcárcel Medina, Zaj y mi proyecto en su concepción del tiempo, coinciden también los actores, los *viveurs*, es decir, toda aquella persona o grupo que esté en ese momento y en ese espacio delimitado: todos los participantes

del viaje de tren, y en mi caso únicamente yo, en la primera parte del proyecto, y en la segunda todas las personas que estuviesen comprando en McDonalds o Mercadona y que interactuasen con la acción.

La actividad de los artistas nombrados podría ser una búsqueda constante de pequeños desajustes de lo normativo, una especie de provocación de anomalías que desencadenasen desbarajustes en los ritmos habituales. Un “concebir algo capaz de provocar una incisión; un corte en el comportamiento mental habitual; una cesura de pensamiento en el sujeto receptor que le impulsara en otra dirección, o más bien, en todas direcciones”. (Ferrando, 2012, p.38) Una suerte de desobediencia rara. Un abrir una brecha en los pensamientos y en los comportamientos opacos, en el discurrir vital *abovinado*. De esta manera, según David Pérez (2008), “lo útil ya no queda cuantificado a partir de los resultados obtenidos, sino mediante la capacidad de desajuste que es capaz de provocar” (p.24).

El culto a la inactividad Uno de los posibles mecanismos desencadenantes que utiliza Zaj para señalar las grietas de las estructuras, y ser desobediente, es su predisposición por la inactividad, un no-hacer propio del taoísmo -“el arte de estar en el mundo” (Okakura, 2021, p.39)- que después se enfatiza en las enseñanzas zen. En un fragmento del *Libro del té*, se explica la importancia de la ausencia con la metáfora de la jarra de agua: la función de un recipiente no reside en su aspecto, su material o su figura, sino en el vacío de su interior que tiene la cualidad de ser ocupado. El ejercicio de la inactividad, no decir-hacer nada, produce un hueco de indefinición en el que el observador tiene la oportunidad de reorganizar sus ideas y, por lo tanto, sus comportamientos, de maneras muy diversas. Cage crea un gran hueco de cuatro minutos y treinta y tres segundos. Los integrantes de Zaj también levantan vacíos: “Porque Zaj no propone nada, porque Zaj no consuela de angustias, ni de soledades ni de amarguras, porque Zaj no inventa paraísos artificiales, porque Zaj no nos instala en un futuro maravilloso, porque Zaj no recurre a los laberintos de la moral (...) Zaj es la ruina del arte” (Barber, 2019, p.138). Si sus acciones mínimas manifestasen un contenido éste no sería, en absoluto, definido, y resultaría imposible extraer una única respuesta concreta. Es debido a ese carácter de hueco por el que estalla una multiplicación de ideas con respecto a lo que sucede o no sucede en el escenario, en palabras de Kakuko Okakura (2021): “el vacío es absolutamente poderoso porque puede contenerlo todo” (p.40).

En relación a mi proyecto, uno de los intereses del no-actuar es que, como el silencio a la música, no difiere del actuar y azuza la relación artista-espectador. Una de las quejas más recurrentes del público se basa en que el artista no ha hecho nada⁹. Calcular el tiempo en el que se va a estar

⁸En cuyo cartón de invitación está escrito que “cada participante podrá ejecutar todas las obras propias o extrañas que desee durante las 11 horas y 45 minutos de duración de este viaje musical” y que los intérpretes del viaje musical serán “el personal ferroviario de las estaciones de la línea madrid-almorox y de los trenes de ida y vuelta, todos los participantes a este viaje y los pasajeros que les acompañen, todos los habitantes de almorox, y en general toda persona, animal, planta, mineral, objeto o cosa que de algún modo se relacione con los antedichos” (Barja, 2009, p.143).

inactivo supone que el no-hacer se convierta en un plan premeditado. Asimismo, en las acciones que se realizan desde Zaj o en mi proyecto personal de meditación, en el que aparentemente *no se hace nada*, todo se articula con la precisión de un propósito, bajo un guion en cuya base se encuentra la inactividad.

Daniel Charles escribe sobre la dinamitación de la relación tradicional artista-público que provocan las apariciones Zaj: “el gestualismo de Zaj (...) obliga al público literalmente a manifestarse, a sublevarse en un principio, después a integrarse en el juego, sin perder por ello nada de su autosuficiencia y de su autonomía” (Barber, 2019, p.139). Los asistentes a los conciertos de música de acción nunca son pasivos. Existe una violencia enmascarada en los gestos silenciosos o de sonidos escasos, simplísimos y repetitivos, un contra horror vacui tan pronunciado que provoca un malestar entre el público que los fuerza a reaccionar. Se quejan del contenido insignificante que se les enseña, que no tiene florituras y que parece incompleto, que no se puede argumentar mediante conexiones o asociaciones de sentido entre lo que están viendo y sus experiencias previas. Es el gesto antes de convertirse en símbolo. En su aparente intrascendencia, el erial en el que casi nada sucede es paradójicamente incisivo. Se podría denominar *la paradoja del hueco*: los momentos vacíos articulados mediante las acciones insípidas que Zaj propone en los escenarios, y que yo misma provoqué a través de los ejercicios de relajación y concentración en Mercadona y McDonalds, conllevan una gran tensión que espabila al público y, además, transforman el medio en el que suceden por la alteración de los comportamientos habituales que se presuponen, por norma, en una sala de teatro o en el supermercado. Que en un restaurante de comida rápida, o en el pasillo de un supermercado, una persona detenga su comportamiento corriente, y realice otro, basado en estar quieta con los ojos cerrados, es tan radicalmente opuesto a lo que se espera que dispara las alarmas. Alarmas en varios sentidos: extrañeza por parte del resto de clientes y alerta o preocupación del personal de trabajo. Entonces, ¿qué sucede si no haces lo que se espera o lo que se impone? Aunque los proyectos citados no sean en absoluto violentos, la espontaneidad y el descontrol de las acciones que se producen fuera de las pautas habituales producen un cierto miedo que obliga a la gente a actuar¹⁰.

⁹Durante un periodo prolongado de tiempo, mota a mota, se fue posando el polvo sobre la superficie de El Gran Vidrio. Duchamp nombra la fotografía que se tomó de esta acumulación como *Élevage de poussière*, cuya traducción es criadero o cultivo de polvo. La acumulación del polvo parece haber sido propiciada por el azar, sin embargo, en *Criadero de Polvo* existe una actitud deliberada de ausencia de la intervención del artista: “para los tamices, en el vidrio, dejar que se deposite el polvo sobre esta parte, un polvo de tres o cuatro meses y limpiar bien alrededor, de modo que este polvo sea una especie de color (pastel transparente)” (Hernández-Navarro, 2007, p.12).

¹⁰Ver Anexo 1.

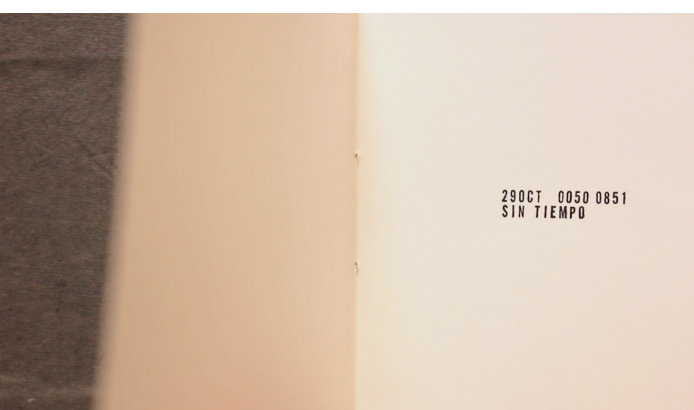
Proyecto Una sábana, tres meses

Registro íntimo. Acción primera;
Meditación en exteriores. Acción segunda;
Invitación a la participación; Infraleve

De acuerdo con la reflexión desarrollada al principio del capítulo relacionada con el peligro de desaparición del tiempo personal y los factores que lo amenazan, se desarrolla un proyecto a partir de dos acciones: una principal basada en un registro temporal y orgánico, y una segunda acción que busca ese desbarajuste de la norma en el espacio urbano, una suerte de actitud *desobediente*.

Fig. 11 Macarena Merchán Romero, libreta del proyecto
Una sábana, tres meses, 2020

Fig. 12 y 13 Macarena Merchán Romero, hoja sellada de
una libreta del proyecto *Una sábana, tres meses*, 2020



Registro íntimo. Acción primera La primera actividad consiste en instalar una sábana de manera permanente en la cama donde duermo, durante tres meses, con el objetivo de anotar en un cuaderno lo sucedido en el tiempo concreto que mi cuerpo la ocupa. Este ejercicio de delimitación de un periodo, en el que todo lo que sucede podría considerarse una experiencia artística, es el mismo juego que propone Zaj en su *Viaje a Almorox* y Valcárcel Medina con la acción del apeadero del tren, citados anteriormente, en que los que no es necesaria ninguna aptitud artística específica, ni se observa un estilo propio definido, simplemente no existe distinción alguna entre la persona que propone la acción y los que la reciben. Esto sucede tanto en sus acciones como en la mía propia. Al mismo tiempo se presenta una realidad *otra*, una realidad, aparentemente, no artística que puede ser aceptada por todas las personas, como señala unos de los principios del manifiesto Fluxus citado el en Anexo 1.

En la acción se registra un tiempo que considero personal, íntimo y de descanso, que está alejado de algunos factores que lo amenazan: mayoritariamente el de consumo, pero también el tiempo de trabajo, el absorbido por los dispositivos digitales, etc. Se ha decidido documentar lo que sucede en la cama, esa especie de fortaleza aislada de las circunstancias externas, por ser uno de los lugares que ejemplifican el disfrute del tiempo propio. Se documenta con palabras todo lo que ha sucedido en el intervalo en el que el cuerpo está en contacto con la sábana mediante la inscripción en unos cuadernos de los datos temporales y lo que sucede en esos momentos. Estas anotaciones están estampadas por medio de un tampón, en forma de sellos, que detallan la fecha, la hora y el minuto en el que el cuerpo se introduce en la cama y el momento exacto en el que sale de ella, junto con una frase muy pequeña que sintetiza algo de lo que ha pasado: reflexiones, el título de los discos que se

escuchan, las películas que se ven, etc.

Bajo la premisa de que la sábana tiene que registrar absolutamente todo mi tiempo personal de descanso, la desplazo conmigo a los lugares donde paso la noche. En estas anotaciones el color de la tinta del tampón cambia para notificar el viaje. Dependiendo del destino, los colores son: negro, verde, rojo o azul. El color base es el negro, Valencia, donde resido habitualmente. Si, por ejemplo, el recorrido acaba en Toledo, el lugar donde vive mi familia, la tinta cambia a color verde porque me recuerda al río que rodea la ciudad¹¹.

Asimismo, el registro que se genera no es únicamente temporal, también es matérico y se produce día a día, desde octubre hasta el mes de diciembre. La materia, el poso orgánico que genera el cuerpo, se recoge continuamente, de manera involuntaria, en la sábana, y al igual que en el primer proyecto, Planchas de metal, se generan dos registros: uno documental, relacionado con los datos de las libretas, y otro orgánico, un huella transparente casi imperceptible, generada por la acumulación de residuos sobre una tela de color azul. En el primer proyecto, *Planchas de Metal*, el entintado de las planchas es lo que visibiliza el ejercicio invisible, a priori, del cuerpo sobre una superficie, en aquel caso una lámina metálica, en este caso una tela que no se altera y cuya huella, aunque existente, es casi imperceptible. La forma rectangular y azulada de la sábana, llena de arrugas y algún resto, se cuelga en la pared y sugiere el recuerdo de un lienzo. En esta pintura no hay ni gesto ni estilo, es un cuadro impersonal en el que no se puede apreciar la intervención del artista porque éste *no ha hecho nada*, sólo *recoger polvo*.

Infraleve Requiere especial atención el paralelismo que sugiere el registro orgánico del proyecto *Una sábana, tres meses* y el concepto de *infraleve* desarrollado por el artista de El Gran Vidrio, obra mencionada en referencia a la actitud del no-hacer. “El calor de un asiento que se acaba de dejar”, “la sombra proyectada de soslayo” (Hernández-Navarro, 2007, p.20), son algunos ejemplos que Duchamp enuncia con respecto a la idea de *infraleve*. La dificultad para percibir lo *infraleve* no reside en el intento de percibir lo oculto o lo ensombrecido, ya que no es exclusivamente lo que no se ve. Podría ser un excedente de lo que ha ocurrido como “la exhalación del humo de tabaco” y “el ruido al sonarse”, o por el contrario, lo *infraleve* es lo invisible, aquello que apenas es perceptible, que no es evidente y “escapa a nuestras definiciones científicas” (Hernández-Navarro, 2007, p.19) Son el resultado de un saber intuitivo que se sostiene sobre la voluntad de mirar de otra manera, es decir, una toma de conciencia alternativa no organizada a través de las leyes perceptivas habituales que, de nuevo, requiere una

Fig. 14 Macarena Merchán Romero, sábana del proyecto *Una sábana, tres meses*, 2020



¹¹Una relación similar establecida entre colores y sensaciones, asociados a los desplazamientos y a zonas concretas de la ciudad, es la que utilizaron los surrealistas para la creación de mapas influenciados, que después se repetirán en las cartografías situacionistas, en las que, dependiendo de los ambientes de la ciudad, se delimitan zonas mediante colores que varían según las sensaciones que provocan en el ciudadano (Careri, 2013).

actitud determinada. El concepto infraleve tiene una cierta poética de la huella, como la que se produce por la acumulación de polvo en *Criadero de polvo* (título de la fotografía que hizo Man Ray al *Gran Vidrio* tras seis meses de inactividad de Duchamp) y la que aparece en el proyecto *Una sábana, tres meses* con el residuo corporal que se almacena imperceptiblemente en la tela día a día. Y por residuo corporal se puede entender el movimiento del cuerpo, el calor expedido, los restos de piel, etc.

Tanto en el polvo sobre el vidrio como en lo orgánico sobre la sábana se produce una acumulación consciente: es el propósito de alguien que decide no alterar activamente una superficie, simplemente, dejar pasar el tiempo en silencio para que una sustancia transparente se pueda hacer visible. En mi caso, los esfuerzos de visualización resultan casi inútiles debido a que los restos acumulados son de una naturaleza orgánica escasa. Un infraleve demasiado leve. Además de esta recogida orgánica casi invisible, se podría pensar en un registro de los movimientos del cuerpo junto con sus características físicas que, a pesar de su mutabilidad constante, se fijan en forma de arruga.

Meditación en exteriores. Acción segunda

En la primera acción, la sábana viaja conmigo para registrar todo mi tiempo de descanso. En la segunda, pretendo inscribir en ella otro tipo de tiempo, el tiempo de la meditación, la relajación, la concentración, etc. Para esto, desplazo la sábana a lugares que ejemplifiquen un consumo frenético: espacios cuya actividad pudiera estar suprimiendo el tiempo propio y provocando una aceleración del ritmo de vida. En estos escenarios se desarrollan ejercicios de meditación. La actividad consiste en extender la sábana en el suelo o en un asiento, descalzarse, sentarse y no hacer nada, quedarse quieta el máximo tiempo posible hasta parar de forma natural o por una interrupción externa. La imagen resultante es la de dos opuestos, dos tiempos antagónicos: uno frenético, el de consumo, y otro lento, el de relajación. De nuevo se suprime el gesto, no se percibe la mano del artista al generar una nueva realidad *no artística* que consiste en llevar a cabo una actividad ordinaria, la meditación, en un contexto diferente del habitual.

_El primer lugar escogido es el McDonalds. Elegí este establecimiento de comida rápida por ser un símbolo del consumo. El valor de este restaurante no está en la calidad de la comida, en las instalaciones, ni siquiera en el sabor de los alimentos. Su potencial se encuentra en que es efectivo, es decir, rápido y económico. Además, está respaldado por campañas de publicidad masivas que despiertan una ganas, hasta el momento inexistentes, de probar sus productos

Fig. 15 y 16 Macarena Merchán Romero, acción en McDonalds del proyecto *Una sábana, tres meses*, 2020

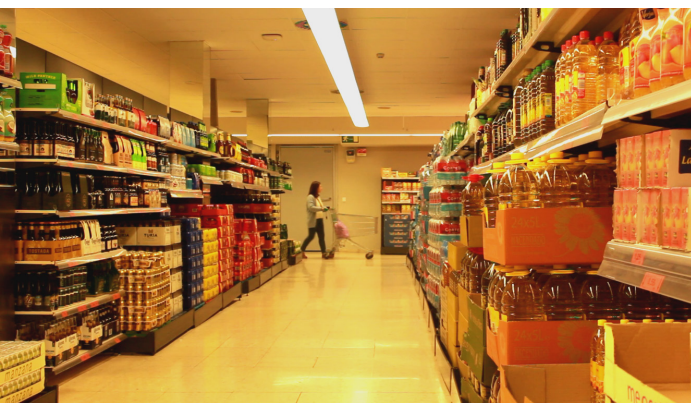


bajo la promesa de tener una vida más placentera. En contraposición a esta política de alimentación están las sobremesas cotidianas donde la lentitud es el requisito imprescindible, las conversaciones se prolongan hasta la hora de la siesta y todo gira entorno al encuentro. Los rituales asociados tradicionalmente a la mesa, como el de la sobremesa, implican comidas lentas, algo impensable para las cadenas de restaurantes de comida rápida. Por estos motivos escogí el McDonalds, porque lo considero un tótem del consumo y un reflejo de esa vida acelerada, en definitiva, el lugar perfecto al que desplazar mi sábana y practicar la lentitud de la meditación. La actividad comenzó al sentarme en uno de sus bancos y duró aproximadamente una hora. Empecé cerrando los ojos y concentrándome en la respiración y, una vez relajada, una cantidad de sonidos y olores nuevos aparecieron de la nada. Tras una media hora de quietud, una cantidad de tiempo que se me hizo enorme y que me sorprendió por el hecho de que hasta entonces nadie me hubiese llamado la atención, empecé a oír cómo se acercaban los trabajadores a mi mesa y hablaban en susurros, se iba uno y a los segundos volvía otro. Comenzaron a barrer alrededor de mis pies, dándome pequeños toquecitos que entendí como “¿qué haces aquí? Abre los ojos y márchate”. Decidí ignorarlos y continuar en el mundo maravilloso de olores raros y sonidos metálicos, pasos, voces provenientes de la cocina, cuerpos acercándose y alejándose en la negrura de la concentración y los ojos cerrados.

Durante el ejercicio, en los momentos de despiste en los que me salía del estado de concentración, hice algunas anotaciones que se resumen en estas líneas:

“Pasar desapercibida es superfácil. Es un sitio de paso, me imagino que el tiempo que dedica una persona aquí no excede la media hora. No es un lugar de encuentro. No es un espacio para conversar. Huele raro y es feo. ¿Entonces por qué la gente viene aquí? Es un lugar para comer rápido, hablar rápido y marcharse. Quizá por eso le guste a la gente. ¿Es el McDonalds la ejemplificación perfecta del mundo actual? Les interesa que pasemos rápido por aquí, por eso huele regular y todo es de plástico. Quizás busquen una cierta sensación de incomodidad.”

Fig. 17 Macarena Merchán Romero, fotograma de la acción en Mercadona del proyecto *Una sábana, tres meses*, 2020



El segundo espacio es el Mercadona, un supermercado, otro tótem del consumo. La actividad es breve y, durante su ejecución, se altera el medio en el que se desarrolla, es decir, se modifica el comportamiento habitual del sujeto en un supermercado, tanto por parte de la persona que realiza la acción, como por las que pasan por ahí, los vigilantes de seguridad, los trabajadores, etc.

Temporalmente se altera la estructura de un lugar, con unas pautas de conducta muy definidas, y después se vuelve a la normalidad. En el próximo capítulo se estudia este tipo de situaciones que aparecen fugazmente, creando espacios en los que las personas pueden actuar con libertad, y que luego desaparecen para evitar ser institucionalizados. Es lo que denominó Hakim Bey en su ensayo como TAZ, una Zona Temporalmente Autónoma.

Pasar desapercibida resultó imposible debido a los sistemas de seguridad, por ese motivo la acción apenas duró unos siete minutos. Al contrario que en McDonalds, en cuanto me dispuse a meditar, los que recorrían el pasillo en el que estaba sentada alertaron mi presencia. El ejercicio de meditación concluyó con la interrupción de una trabajadora cuando me preguntó qué hacía y que si necesitaba ayuda, que la gente se estaba quejando. Finalmente me pidió que dejase de hacerlo. La referencia directa a esta actividad es la acción que lleva a cabo Valcárcel Medina en el interior del vagón de un metro, en la que simplemente se posiciona delante de la cámara de vigilancia y espera sin realizar actividad alguna. De nuevo surge la relación Bien hecho = mal hecho = no hecho, en la que, como se ha citado tantas veces, se acepta la inactividad como acción en sí misma. El artista queda de pie, delante de la cámara, hasta que llega el guarda jurado y le saca de su actividad: “El problema tal vez esté en que llevo mucho tiempo ahí quieto. Por otro lado, no soy sospechoso; soy un señor ya mayor, vestido normalmente; los viajeros que pasan junto a mí ni me miran. ¿Por qué, entonces, no me dejan seguir ahí?” (Castro, 2018, p.113).

Este tipo de actitudes derivan de lo que, en el primer apartado, denomina Eugenio Castro como “humor objetivo”, lo que él entiende como fórmulas que subrayan algunos comportamientos anómalos que escapan de nuestra conducta alienada. “Todo bastante normal –asegura el artista con respecto a la acción-, aunque no habitual. Esa es la sospecha” (Castro, 2018, p.113). En mi caso, la meditación sobre la sábana se interrumpe porque una trabajadora me pide que deje de hacerlo, que la gente está molesta por mi actitud y por eso se queja. La anomalía de mi conducta, aunque pacífica y muda, despierta las alarmas porque se sitúa fuera de lo esperado-impuesto y por eso tiene que disolverse. Se agita la relación entre la persona que mira y la que actúa. En ningún momento, las personas que compraron ese día en Mercadona y cruzaron por el pasillo, fueron sujetos pasivos ni espectadores al uso, por el contrario, se les empujó a reaccionar, ya fuese mediante el cuestionamiento de la acción o alertando al personal del suceso extraño, pidiéndoles seguridad.

Fig. 18, 19, 20 Macarena Merchán Romero, fotograma de la acción en Mercadona del proyecto *Una sábana, tres meses*, 2020



_Invitación a la participación. En un primer momento, las acciones meditativas se llevaron a cabo individualmente, tanto en el restaurante de comida rápida como, posteriormente, en el supermercado. Sin embargo, al tiempo que compartía las experiencias con mis compañeros, se fueron interesando en acompañarme en acciones próximas. Se organizó una quedada en la que tres personas acudimos, de nuevo, al McDonalds para reunirnos en silencio, sentarnos y cerrar los ojos durante el tiempo que necesitásemos. Al acabar, después de unos cuarenta minutos, pusimos en común nuestras sensaciones: todos coincidimos en lo extraordinario de los ruidos mecánicos provenientes del chocar de las monedas y de las máquinas registradoras al dispensar los tickets, las conversaciones repetidas entre los trabajadores y los clientes, y el sonido de las cocinas entre muchos otros matices sonoros, callados hasta entonces, y que despertaron gracias a la atención. Mediante la observación, según Pablo D'Ors (2020), se produce una especie de apertura a la realidad. En la realidad del restaurante de comida rápida nacen muchísimos matices además del ruido y el olor intenso que habíamos percibido pero que, hasta el momento, no habíamos prestado ninguna atención. Esos cuarenta minutos de relajación nos abrieron un mundo oculto de sensaciones sorprendentes que resultaron totalmente distintas a las habituales. Pensándolo con retrospectiva, pudo producirse un cierto desarrollo de la conciencia o una ampliación de la capacidad perceptiva por un tiempo, y en consecuencia, una alteración de nuestra manera de estar en el mundo. Mediante el desarrollo de la conciencia, escribe Ferrando (2012), se despierta una atención interna que nos hace conscientes de nosotros mismos, del contexto o la situación en la que estamos insertos y de la relación que renace continuamente entre el sujeto y el entorno. Esta percepción, que incluye prestar atención a lo pequeño, a lo íntimo, a lo insignificante, tiene un gran "potencial transformador, ya que permite descubrir en un hecho o en un acontecimiento, aspectos ocultos o mudos que antes eran invisibles" (p.84).

31

Fig. 21 Macarena Merchán Romero, fotograma de la acción colectiva en McDonalds del proyecto *Una sábana, tres meses*, 2020





Las rebajas

Las rebajas

hipercor
HIPERCOR
SUP

©
XAVIER
XAVIER
XAVIER P.S.D
↑

XAVIER

CONVERSACIÓN

34 Capítulo cuatro

Una tela y una conversación para esperar en Colón

Al pensar en la ciudad imagino una suerte de compartimentos que dividen distintas zonas urbanas según su naturaleza: zonas residenciales, turísticas, comerciales, de descanso, etc. En estos lugares el tipo de actividad que se desempeña está muy definido, se dedican casi por completo a una única función, sin alteraciones ni intercambios entre unas zonas y otras. Como consecuencia, nos encontramos con una ciudad fragmentada en la que los espacios de reunión y de encuentro, los compartimentos destinados a la interacción social, se van reduciendo progresivamente debido al monopolio de los lugares dedicados a la producción o al consumo.

El proyecto que presento surge de las reflexiones en torno a esas zonas *amuralladas* de la ciudad perfectamente delimitadas que se dedican únicamente al consumo, no admitiendo otro tipo de comportamientos que los que se esperan de un área comercial y que finalmente impiden las relaciones personales y propician un deterioro del tejido social.

La propuesta que planteo en este capítulo se desarrolla sobre una idea tan sencilla como es ofrecer conversación. Elijo una avenida comercial para extender en el suelo una tela con las palabras “HAY CONVERSACIÓN” y a su lado dos sillas, una que ocupo yo y otra que queda libre para quien decida sentarse a charlar. En los espacios urbanos dedicados al comercio, el aislamiento del individuo y la falta de interacción entre unos y otros son mucho mayores que en otras zonas. Aparentemente, estos lugares son yermos para las relaciones sociales, propician el aislamiento y participan en la fragmentación de las ciudades. Posiblemente, una de las razones sea que sus servicios y su urbanismo no estén pensados para detenerse a hablar o descansar: la actitud de perder el tiempo, pasar el rato o *vagabundear*, no se contempla. Por ese motivo, como contrapunto, propongo un espacio tranquilo dedicado a la conversación, en el que no hay ninguna relación de producción y consumo, únicamente existe un tiempo para compartir y generar pequeños intercambios personales.

3 4 1 Concepto y prácticas artísticas paralelas

Ocupación esporádica del espacio;
Apertura de micromundos

Ocupación del espacio esporádica del espacio “¿Dónde buscar las semillas –la mala hierba creciendo en las grietas de la acera- entre ese otro mundo y el nuestro? ¿Las pistas, las indicaciones correctas para buscar? ¿Un dedo apuntando a la Luna?” (Bey, p. 184, 1996)

Al principio del capítulo anterior se citan varios ejemplos de *desobediencia rara*, es decir, una actitud o un comportamiento para escabullirse de los procedimientos convencionales y que alteren temporalmente el medio en el que se desarrollan. Al accionar estas actitudes se produce un pequeño desconcierto en el observador que percibe un comportamiento aparentemente normal pero dislocado, ajeno al lugar en el

se desarrolla. Un ejemplo claro podría ser la performance de Esther Ferrer, en la que, encima del escenario, sentada en una silla y mirando al frente en silencio, saca de una caja diferentes objetos que se coloca, uno a uno, sobre la cabeza. Tras varios minutos en equilibrio, el objeto se retira y se sustituye por otro. Así, sucesivamente, durante un tiempo que

pesa y se hace larguísimo, en la espera de un público desesperado que quiere que algo suceda y nada sucede, sólo el tránsito de bártulos ordinarios: un rollo de papel higiénico, un reloj despertador, un embudo, etc. (Pérez, 2008) A través de la performance se altera la estructura del medio en el que se desarrolla: ni las personas sentadas en las butacas, ni los trabajadores, ni la estructura tradicional del teatro se salva de la postura radical de Esther Ferrer. Mediante una acción simplísima lanza una interpelación directa a los usuarios regulares de un espacio, que tras el desconcierto de algo inesperado, no tienen otro remedio que el de afectarse y preguntarse qué ha pasado.

De acuerdo con lo argumentado, mediante una acción se puede modificar un espacio. Lo mismo sucede en el proyecto *Hay conversación* al crear un espacio determinado a través de una acción, en este caso, mantenerse quieta, sentada en una silla, esperando para entablar conversación. Los transeúntes miran con recelo la actividad porque la forma de actuar no coincide con las conductas habituales de la localización: ofrecer un tiempo personal de manera gratuita sin esperar nada a cambio se sitúa en el polo opuesto de los comportamientos asociados al consumo. El proyecto que presento es un ejemplo de la posibilidad que existe de alterar el urbanismo de un lugar a través de una acción, algo que tiene mucho que ver con lo que he desarrollado anteriormente en relación a la construcción de *situaciones* en el espacio urbano, o lo que es lo mismo, la creación de rituales de comportamiento nuevos que alteren el territorio. Hakim Bey (1996), en su ensayo *Zonas Temporalmente Autónomas*, bebe de lo planteado varias décadas antes por la Internacional Situacionista, mencionada tantas veces, desde una perspectiva sociopolítica que tiende a la praxis y rehúye, en cierta manera, de una tendencia utópica característica de las vanguardias clásicas y de las propuestas artísticas de las décadas de mitad de siglo.

Apertura de micromundos Las actividades organizadas por el famoso movimiento *Reclaim the Streets* podrían ser consideradas una Zona Temporalmente Autónoma. El ejercicio principal que llevan a cabo de acuerdo con su idea de organización social, al igual que sucede en *Hay conversación*, consiste en la apertura de espacios públicos mediante la ocupación de zonas urbanas, esto es, un ejercicio de rescate o recuperación de un lugar que surge tras paralizar sus costumbres habituales. Un ejemplo son los disturbios organizados por motivo de su aversión al coche, un medio de transporte invasivo que engulle terreno social, en los que se invaden carreteras para montar fiestas: durante unas horas no existe la autoridad, se reparte comida y bebida gratis, los niños se entretienen con juguetes que alguien ha llevado, y se levantan carteles con mensajes como *Breathe, Car free, Reclaim the Streets* (Ramírez, 2014). Al igual que sucede en el proyecto que planteo, se señala

mediante una pancarta lo que se ha conseguido en esa esporádica apropiación del espacio, en el caso de la propuesta *Hay conversación* se subraya que se ha abierto un lugar para hablar.

Mediante estas celebraciones ilegales se recupera un espacio para el recreo en el que se ofrece un placer gratuito opuesto a la comercialización, lo mismo que sucede en el juego planteado en el proyecto *Una peonza de madera*, desarrollado a la mitad de este texto. La actitud de los que planteamos este tipo de ocupaciones consiste en trasladar una ideología a la ocupación física del espacio, provocando un cambio en su estructura social y sus funciones. Un fragmento del paisaje urbano es alterado temporalmente: se disponen montones de arena para que jueguen los niños, las calles se decoran con telas y banderines, las pancartas tienen colores vivos, hay música, la gente se disfraza y baila. La organización de una fiesta amable, dedicada por entero al recreo social, reformula un espacio de libertad para la gente. Las actividades llevadas a cabo por el movimiento Reclaim the Streets eliminan las pautas ordinarias temporalmente de la misma manera que lo hacen los artistas mencionados a través de sus ejercicios de *desobediencia* y el proyecto de conversación que planteo.

La apertura de este tipo de espacios es por naturaleza temporal. Al igual que en las *Zonas Temporalmente Autónomas*, las TAZ, definidas como una “operación guerrillera que libera un área –de tierra, de tiempo, de imaginación- y entonces se autodisuelve para reconstruirse en cualquier otro lugar o tiempo, antes de que el Estado pueda aplastarla” (Bey, p.138, 1996), renuncian a la perdurabilidad y la localización fija para no ser engullidas por el sistema. Aparecer y desaparecer es crucial para arremeter contra las estructuras de control, “las defensas son la invisibilidad” (Bey, p.139, 1996), enuncia el ensayo de Hakim Bey (1996), subrayando el potencial crucial de la espontaneidad y lo imprevisible como ingredientes para la invulnerabilidad.

En síntesis, la gran aportación de las TAZ a mi reflexión sobre la ciudad consiste en abrir mundos inexplorados dentro de la inmensidad de posibilidades de la vida cotidiana. La apertura de un espacio temporal para la conversación comienza con su realización dentro de “las grietas del monolito” (Bey, p. 5, 1996), es decir, busca un hueco libre dentro de lo que se considera habitual e inamovible. A través de propuestas como esta, se es consciente de que uno puede apropiarse del espacio, de que tenemos la capacidad de alterar fugazmente el territorio mediante criterios propios de organización social¹².

Otros proyectos que reestructuran temporalmente un lugar y que considero paralelos a la manera de actuar del proyecto *Hay conversación*, podrían ser los realizados desde el grupo holandés *Provo*. Sus operaciones más conocidas se agrupan dentro de lo que

denominaron *Planes Blancos*, en los que distintas actividades se desarrollan con el objetivo de hacer la ciudad más habitable¹³.

Las acciones del movimiento Provo son un ejemplo de actuaciones dentro de una TAZ, al igual que el proyecto *Hay conversación*: una acción sencillísima que consiste principalmente en esperar a que algo ocurra, a que cualquiera se sienta a conversar, modifica el espacio durante un periodo de tiempo concreto. Es actividad sencilla y a la vez extraña, marciana para el espacio en el que coloca, que sucede en distintos puntos de la avenida, en días y horas diferentes, alterando el espacio y sus pautas habituales de comportamiento. Estas incursiones urbanas sugieren un paralelismo con las situaciones, tantas veces citadas en el texto, y en concreto con las *Zonas Temporalmente Autónomas*: *Hay conversación* es un proyecto que se construye en una TAZ y, al mismo tiempo, la crea. Al disponer una zona de conversación en la calle, se abre un espacio organizado mediante unas normas internas que se ajustan únicamente a mis intenciones. De esta manera, se paralizan las costumbres habituales de la calle y se proponen unas nuevas, las propias, para rescatar un lugar. La ocupación del espacio urbano se lleva a cabo bajo unas pautas muy definidas -extender la lona, colocar las sillas, sentarse y esperar, conversar- sin embargo el ejercicio queda completamente abierto a las interacciones con los transeúntes.

¹²Una gran cantidad de artistas urbanos provocan este tipo de alteraciones temporales, uno de ellos es Harmen del Hoop (2009). En una de sus acciones interviene las señales de tráfico reduciendo en cinco kilómetros por hora el límite de velocidad. En la descripción del proyecto lanza las siguientes preguntas: “¿Quién hace las normas? ¿Nos las dictan los políticos o los burócratas? ¿O cada ciudadano está capacitado para influir en las elecciones que se toman?” De alguna manera, advierte esa posibilidad de autoorganización social, aunque sea esporádica.

¹³Uno de los planes de actuación consistió en pintar de blanco las chimeneas de las industrias más contaminantes. También los daños colaterales producidos por el aumento del coche en la ciudad se encuentran en el punto de mira del movimiento y, al igual que en el colectivo Reclaim the Streets, son la base de muchas protestas, entre ellas el Plan de la Bicicleta Blanca: tres bicicletas pintadas de blanco se colocaron en la ciudad para liberarse del automóvil, sin candado ni propietario, propuestas como la primera forma libre de transporte comunitario. Junto con las bicicletas, se pegaron carteles que describían la operación y los posicionamientos ideológicos que la habían provocado, además se exponía que próximamente más y más bicicletas se colocarían por la ciudad hasta que todo el mundo pudiera utilizarlas. Los días posteriores, el colectivo robó bicicletas a la policía y las pintaron de blanco. A continuación, se unieron al plan voluntarios y donantes que tiñeron sus bicicletas de blanco para soltarlas por la ciudad. El proyecto finalmente se detuvo por la intensa actividad de la policía y de algunos ciudadanos que, por estar en contra del movimiento, repintaban continuamente con distintos colores las bicicletas impidiendo el desarrollo del proyecto en la ciudad.

Proyecto Hay conversación

La acción. Oferta de un espacio para la charla

Dos sillas y una lona con las palabras “HAY CONVERSACIÓN” se extienden en una acera de la calle Colón, la avenida comercial valenciana por excelencia. Con un comportamiento paralelo a las TAZ, configuro una red de experiencias nómadas en la ciudad que operan fuera de las convenciones, tanto sociales como artísticas, y que se crean y desaparecen continuamente. Esto es, una apertura de espacios fugaces que están activos durante dos o tres horas, y tienen el objetivo de encontrar las grietas y vivir en las rendijas de lo reglado, en una conversación permanente con lo normativo.

La acción. Oferta de un espacio para la charla A lo largo de la avenida busco un hueco para iniciar la acción, una grieta, una rendija abierta entre lo reglado, y descubro que es casi imposible encontrar un espacio de unos tres metros de largo aproximadamente y dos de ancho, que no esté ocupado por la entrada a una tienda o su escaparate. Durante varios días me sitúo en lugares diferentes: algún comercio cerrado, una persiana pintada o una parte pequeña de un escaparate inmenso en el que puedo pasar desapercibida. Una vez elegido el sitio, comienzo la acción desplegando la tela en el suelo y colocando las sillas a su lado. Me siento y espero, ofrezco conversación. Una masa de gente pasa por delante de mí leyendo el cartel y me mirando con extrañeza. Durante un tiempo que se me hace larguísimo nadie quiere sentarse a charlar conmigo, sin embargo, pasada la primera hora, empiezan a pararse y a preguntar qué es esa situación, en qué consiste el proyecto, por qué estoy parada en mitad de la avenida.

El primer día se sentaron a conversar cuatro personas, y lo más llamativo fue que dos de ellas me preguntaron si era gratuito o, por el contrario, había que pagar algo. Posiblemente, en una zona como la calle Colón, destinada al comercio, resultase extraño que se ofreciera un servicio de manera gratuita, simplemente por el placer de compartir mi tiempo y charlar.

Como se ha expresado durante todo el capítulo, el proyecto surge de reflexiones acerca de las zonas de la ciudad destinadas al comercio, donde es muy difícil relacionarse personalmente con alguien, por eso *doy conversación* en un punto muy céntrico de la ciudad, en el que los comportamientos están muy definidos: únicamente puedes cruzar de paso, rápido, o consumir, rápido también. En *Hay conversación* se configura un tiempo lento y ge-

Fig. 22 y 23 Macarena Merchán Romero, proyecto *Hay conversación*, 2021



neroso en un espacio de charla que diseña de un urbanismo nuevo, temporal, con el que se altera el funcionamiento habitual de la calle Colón y el comportamiento de sus habitantes. En definitiva, se pone de manifiesto nuestra capacidad de provocar alteraciones en la ciudad mediante la apertura de espacios temporales.

Fig. 24, 25, 26, 27 Macarena Merchán Romero, fotograma del proyecto *Hay conversación*, 2021



4 Conclusiones

A través de las acciones expuestas se ha ido abordando el tema principal del Trabajo de Fin de Máster, la ciudad y la actitud del que habita en un entorno urbano, desde diferentes puntos. El procedimiento ha consistido en definir una especie de hitos, los proyectos mismos, sobre los que pivotan preguntas, ideas, experimentos, reflexiones, etc., y desde los cuales se talleriza continuamente la ciudad, entendiéndola como un lugar de creación en el que se piensan y se activan los proyectos. En Planchas de metal se defiende el caminar como un errar sin motivación ni fin, que se realiza simplemente porque sí, inspeccionando la ciudad con actitud detectivesca y afán de observación. Una acción, la de vagabundear sin motivo, en un entorno urbano en el que todo desplazamiento ocioso responde a un porqué, por lo común, consumista. Éste podría ser el interés de la acción, un ejercicio simple, pacífico y aburrido como es deambular, resulta punky por hacer caso omiso de las pautas de comportamiento aprendidas y aceptadas en la urbe. Estas normas de conducta dirigen nuestros pasos, manipulan nuestras apetencias y, en definitiva, convierten la ciudad en un espacio impersonal y falto de libertad.

Mediante estas acciones se abre una brecha autónoma en el que el paseante recorre la ciudad a su antojo. En este primer proyecto se utiliza el caminar como método para inspeccionar la ciudad y además para originar un registro, el de los grabados emergentes de las láminas de metal, rozadas por el asfalto. En estas incursiones, se toma una decisión consciente de alejarse de los puntos que siempre frecuenta el paseante medio, es decir, aquellos adaptados al turismo, al comercio o la hostelería. Pasear sin rumbo supone un reto enorme: en cada esquina o cruce de calles se toman decisiones sobre la dirección que se va a seguir de acuerdo con el propósito de no ir a ningún lugar concreto. Estas decisiones siempre están influidas por los destinos conocidos, aquellos donde una se siente en casa, evitando girar hacia lo incierto. Sobre esta reflexión surgió el siguiente proyecto, que se servía del azar y el juego como métodos para burlar las decisiones conscientes.

A través de un juego infantil se consigue suprimir la voluntad y se confía en el uso deliberado de lo aleatorio para coger un camino: la peonza se hace girar cada vez que surja la necesidad de tomar una dirección u otra. De esta manera, se suprimen las decisiones conscientes, se da la espalda al inconsciente, y es posible acceder a los lugares que hasta el momento habían permanecido ocultos en los trayectos habituales. En Una peonza de madera. Un juego de azar para conocer tu barrio, se descubre el poder del azar a la hora de rehuir imperativos y estructuras sociales. La aleatoriedad propia su naturaleza vuelve al transeúnte un paseante más libre.

Sobre el pensamiento de la ciudad como un lugar normatizado y prohibitivo surge el cuestionamiento sobre qué otros espacios, exteriores e interiores, permiten actitudes más libertarias. En el proyecto Una sábana, tres meses se reflexiona sobre el hogar como un santuario en el que uno, paradójicamente, podría conservar un grado de libertad superior al que disponemos en el exterior. Al pensar en los imperativos de los núcleos urbanos, se considera el dormitorio un lugar seguro y, en concreto, se reconoce la cama como una especie de fortaleza que protege nuestro tiempo personal, en la que se puede dar rienda suelta a los placeres: escuchar un disco varias veces, repetir un pensamiento, aburrirte, mantener conversaciones infinitas o, por el contrario, ínfimas. Cualquier cosa ajustada al durmiente encerrado en una habitación, con movimientos limitados pero pudiendo sentirse infinitamente más libre en relación al uso de su tiempo personal. Todas estas experiencias íntimas son las que se recogen, a modo de haikus caseros, salvando todas las distancias, en un trío de libretas que registran lo acontecido durante tres meses sobre la cama donde descanso. Una vez vivida esta experiencia íntima se desplaza la tela azul al exterior con otra motivación: la sábana se instala en establecimientos que ejemplifiquen un ritmo de vida acelerado, es decir, en lugares que ejerzan un dominio sobre el tiempo propio, lo modifiquen, lo reduzcan o lo agiten. En esta segunda acción, se crea un espacio para la relajación y la meditación, de manera que se enfrentan dos tiempos antagónicos: uno frenético, relacionado con la actividad productora y consumidora de los supermercados y los restaurantes de comida rápida, frente a un tiempo laxo de meditación.

El último hito se define en relación al proyecto Hay conversación repensando las ideas que problematizan la cuestión urbana. Durante todo el transcurso del Trabajo de Fin de Máster se intuye una ciudad fragmentada: una suerte de murallas invisibles delimitan perfectamente los espacios de acuerdo con la actividad que desarrollan. Esta delimitación se asegura de que las actitudes del habitante estén perfectamente definidas y ajustadas al servicio prestado en ese compartimento urbano. En este último proyecto, se reflexiona sobre la apertura de espacios disidentes en la ciudad que conserven un grado de libertad superior. Así, se diseña un espacio de conversación que se ubica en una de las calles comerciales por excelencia, la Calle Colón de Valencia. Este ejercicio de apertura de ambientes esporádicos altera el lugar debido al cambio en la actitud de las personas que lo perciben y participan en él, en este caso concreto manteniendo una conversación.

En síntesis, estas son algunas de las cuestiones que se han puesto en crisis durante todo el proceso de pensamiento, creación y activación de los proyectos en el espacio urbano, que considero claves para empatizar y comprender los ejercicios. Aunque los proyectos se hayan abordado desde diferentes estrategias creativas, todos confluyen en el mismo sendero, un camino de juego y reflexión en el entorno urbano.

5 Bibliografía

- Abad Montesinos, J. (2012). El espectáculo, la mercancía y la inversión de la realidad. Cuaderno de materiales, (24), 5-25. Recuperado de <https://www.filosofia.net/materiales/pdf24/Cuaderno%20de%20Materiales%2024.pdf>
- Aderne, P. (2016). Un arte contextual. Creación artística en medio urbano, en situación, de intervención, de participación. Murcia: Azarbe SL.
- Alÿs, F. (2004). The Green Line. Recuperado el 7 de febrero de 2021 de <https://francisalys.com/the-green-line/>
- Barber, L. (2019). ZAJ. Historia y valoración crítica. Murcia: CENDEAC
- Barja, J. (dir.). Zaj. Colección Archivo Conz. (Exposición celebrada en Madrid, CBA, del 05-II-2009 al 22-III-2009). Madrid, CBA, 2009.
- Benjamin, W. (1972). Iluminaciones II. Baudelaire. Un poeta en el esplendor del capitalismo. Madrid: TAURUS
- Bey, H. (1996). T.A.Z. Zona Temporalmente Autónoma. Madrid: TALASA EDICIONES S.L.
- Careri, F. (2013). Walkscapes. El andar como práctica estética. Barcelona: Gustavo Gili
- Castro, E. (2018). Conversaciones con Isidoro Valcárcel Medina. Logroño: Pepitas de calabaza s. l.
- Charles, D. y Cage, J. (2017). Para los pájaros. Ciudad de Méjico: Alias Editorial
- D'Ors, P. (2020). Biografía del silencio. Madrid: Galaxia Gutenberg
- Debord, G. (1999). Comentarios sobre la sociedad del espectáculo. Barcelona: Anagrama, D. L.
- Debord, G. (1999). La sociedad del espectáculo. Valencia: Pre-textos
- Del Hoop, H. (2009). PEED LIMIT. Harmen del Hoop. <https://harmendehoop.com/archive/index.php?category=2009&subject=speed-limit-7>

- Ferrando, B. (2012). *Arte y cotidianidad. Hacia la transformación de la vida en arte*. Madrid: Árdora Ediciones
- Ferrer, E. (2016). *Performance y utopía*. Murcia: CENDEAC
- Fina Miralles (s.f.). Fina Miralles. Pertinença. Recuperado el 29 de abril de 2020 de <https://www.finamiralles.com/fotoaccions-cv44>
- Fundazione Bonotto (s. f.). Marchetti, Walter. Recuperado el 7 de febrero de 2021 de <https://www.fondazionebonotto.org/en/collection/fluxus/marchettiwalter/edition/2281.html>
- Garcés, M. (2010). La honestidad con lo real. En Álvaro de los Ángeles, (Ed.), *El arte en cuestión. ¿Funcionalidad o banalidad?* (pp.205-2016). Valencia
- Guggenheim Museum (s.f.). On Kawara: I Went, 1968,79. Recuperado el 7 de febrero de 2021 de <https://www.guggenheim.org/audio/track/on-kawara-i-went-1968-79>
- Hernández-Navarro, M. A. (2007). El archivo “escotómico” de la modernidad (pequeños pasos para una cartografía de la visión). Alcobendas: Patronato Socio-cultural
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial
- Kaprow, A. (2019). *La educación del des-artista*. Madrid: Árdora Ediciones
- Lafargue, P. (2010). *El derecho a la pereza*. Madrid: Diario público, D. L.
- Lafuente, Antonio, 2014. De la taylorización a la tallerización de la cultura. En: *Aprendizajes Comunes* [en línea]. Disponible en: <https://aprendizajescomunes.wordpress.com/2014/10/23/de-la-taylorizacion-a-la-tallerizacion-de-la-cultura/> [consulta: 02/11/21].
- Martel, R. (2001). *Art Action 1958-1998*. Quebec: Inter
- MoMA (s.f.). George Maciunas Fluxus Manifiesto 1963. Recuperado el 23 de mayo de 2021 de <https://www.moma.org/collection/works/127947>
- MoMA Museum (s.f.). Vito Acconci. Following Piece. 1969. Recuperado el 7 de febrero de 2021 de <https://www.moma.org/collection/works/146947>
- Navarro, L. (1999). *Internacional Situacionista. Textos íntegros en castellano de la revista Internationale Situationiste (1958-1968)*. Madrid: Literatura Gris
- Okakura, K. (2021). *El libro del te*. Barcelona: Libros del zorro rojo
- Pérez, D. (2008). *Sin marco: Arte y actitud en Juan Hidalgo, Isidoro Valcárcel Medina y Esther Ferrer*. Valencia: UPV
- Pérez, D. (2008). *Sin marco: arte y actitud en Juan Hidalgo, Isidoro Valcárcel Medina y Esther Ferrer*. Valencia: Universitat Politècnica de València
- Perrot, C. (2016). *Mona Hatoum. Performance Still 1985-95. Performance at Tate: Into the Space of Art*. Recuperado de <https://www.tate.org.uk/research/publications/performance-at-tate/perspectives/mona-hatoum>
- Ramírez Blanco, J. (2014). *Utopías artísticas de revuelta. Clafremond Road, Reclaim the Streets, la Ciudad de Sol*. Madrid: Cátedra
- Reina Sofía (2013). *Un mapa fluxus: documentos sobre internacionalismo, publica-acciones y eventos*. Recuperado el 23 de mayo de 2021 de museoreinasofia.es/sites/default/files/actividades/programas/fluxus-programa-exposicion.pdf
- Russell, B. (1994). Elogio de la ociosidad. *Revista colombiana de psicología*, 155–162.

Stedelijk Museum (s.f.). Shoes for departure. Marina Abramovic. Recuperado el 7 de febrero de 2021 de <https://www.stedelijk.nl/en/collection/4264-marina-abramovic-shoes-for-departure>

Tate Museum (s.f.). Sophie Calle. Venetian Suite. 1980, 1996. Recuperado el 7 de febrero de 2021 de <https://www.tate.org.uk/art/artworks/calle-venetian-suite-t13640>

Tejo, C. y Hernández, J. (2008). Chámalle X. IV Xornadas de Arte de Acción da Facultade de Belas Artes da Universidade de Vigo. Vigo: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Vigo

Van Duyn, R. (1975). Mensaje de un provo. Madrid: Fundamentos

Xcèntric (2009). Fuera de formato: Fluxus I. Recuperado el 23 de mayo de 2021 de http://www.cccb.org › full-ma_web_xcentric_3_cast

Anexo 1. *De la taylorización a la tallerización de la cultura*,
 texto de Antonio Lafuente que da título al trabajo

Taylorizar un proyecto supone desagregarlo en tantas partes como se pueda y, a continuación, asignarles una posición en una cadena de eventos sucesivos y, en paralelo, en otra cadena de valor. Así, cada fragmento tiene su jerarquía, su responsable y su momento en una cadena de producción y reproducción. Taylorizar es poner a cada quien en su sitio y crear un sitio para cada uno. La finalidad de todo es mejorar la eficiencia del sistema y aprovechar mejor los tiempos. Nada importan las habilidades de los integrantes de la cadena, porque al ser desagregadas las funciones, basta con que cumplas la que se te asignó. Nada es híbrido (mezcla de culturas), aleatorio (dejado a la improvisación) o subóptimo (abierto a la adaptación). Todo debe encajar en una cadena de causas-efectos que funcione sin fricciones, sin tuneos, sin equivocaciones. Todo debe situarse en el nivel de máxima operatividad.

La taylorización crea especialistas programados, roles fijos, bordes vigilados, diseños propietarios, prácticas sumisas y culturas cerradas. En las antípodas de la taylorización están las iniciativas hacker, los arreglos del bricoleur, los prototipos abiertos, los colectivos amateurs, los hábitos populares y todas esas formas de codificar el conocimiento compartido que implican trucos, artimañas e improvisaciones. Los espacios DIY, los movimientos tácticos, los proyectos makers o los colectivos de amantes de las plantas, la cocina y el pachtwork, todos en su conjunto, encarnan y movilizan una cultura que quiere ser distinta. Una cultura que es contrahegemónica y que reclama el apelativo de radical.

Contrahegemónica y radical, pero no necesariamente izquierdista. Capaz de visualizar otro mundo posible, pero crítica con la idea de que la división en clases puedan explicar todos los conflictos que enfrentamos. Radical porque apunta en todas las direcciones y contra todas las dicotomías que crean falsos e innecesarios lugares de paso entre fronteras imaginarias. Radical porque las escisiones entre antiguo y moderno, entre funcional y obsoleto, entre viejo y joven o entre pasado y futuro son tan artificiales como interesadas al servicio de un mundo que ve rémoras en todo lo que no puede instrumentalizar sin descanso. Y junto a las mencionadas formas de territorializar el tiempo, también hay otras maneras de habitar la urbe que conducen a negar la pertinencia de esas dicotomías que quieren una tensión extrema entre privado y público, entre tecnología y artesanía, entre amateur y profesional o entre producción y reproducción. Combatir estos cerramientos de la inteligencia y de la vida es apostar por lo radical, sin necesidad de ser izquierdista, sin necesidad de poner todos los huevos en la misma cesta o, en otras palabras, siendo un poco más postmoderno y un poco menos universal.

Hay que distinguir entre taylorización y granularización. Descomponer los proyectos en partes es dotar su despliegue de hitos intermedios que alcanzar. Hay mucha sabiduría en construir los proyectos para que

una secuencia de pequeñas metas intermedias estimulen su continuidad, aprovechando así esa condición evolutiva del cerebro que premia estas sencillas victorias con descargas de endorfina. Granular, entonces, es una estrategia que sitúa a los actores en primer plano, tanto porque es una manera de hacer su trabajo más agradable y fértil, como también porque es una garantía de hospitalidad hacia quienes puedan interesarse en lo que hacemos. La descomposición en fragmentos de los proyectos favorece la incorporación de interesados, tanto los que tienen mucho tiempo, como los que apenas pueden distraer algún rato esporádico e intermitente. Los proyectos granulares crean espacios comunes, los taylorizados destruyen la comunidad. La taylorización es un gesto vertical, autoritario, arrogante y cerrado: antepone el rendimiento, niega la participación, ningunea las “otras” destrezas del trabajador y es, en consecuencia, doblemente alienante, pues separa al trabajador del fruto de su trabajo y además lo separa también de sus habilidades cognitivas.

La taylorización del trabajo favorece su mercantilización y nos convierte a todos en prescindibles, contingentes y dóciles. Es la autopista que desemboca en la precarización. Es la estructura que confunde las organizaciones con su organigrama y que hace del trabajador un siervo de la máquina. Taylorizar la cultura es transformarla en información para que luego el mercado la convierta en un recurso. Y aquí toca, ojalá no lo haga demasiado pronto, preguntarse quién gana y quién pierde cada vez que se movilizan tales dispositivos. Si te toca el lado malo de la ecuación nunca encuentras respuestas bastante satisfactorias. Si estás en el otro, no deberías descansar en paz. Por eso necesitamos más conceptos para incluir en el repertorio de instrumentos con los que entender y cambiar el mundo. Tenemos que aprender a trabajar en el modo taller.

Tallerizar la cultura o la educación implica sospechar de todos los intentos de descomponer la vida del aula en tramos, niveles, objetivos, pruebas y calificaciones. También supone discutir la división por disciplinas, áreas, asignaturas o saberes. Y, desde luego, contrabandear esas fronteras que quieren separar lo formal de lo informal, lo académico de lo urbano, lo objetivo de lo político, lo tecnológico de lo artesanal y lo cultural de lo científico. Ningún estudio creíble que se haya acercado lo suficiente a estas divisorias ha dejado de explicarnos las muchas formas de atravesarlas, especialmente por todas las gentes que son sus vecinos y las padecen. Tallerizar la educación, entonces, implica apostar por otros modos de hacer que minimizan la distancia entre el que enseña y el que aprende, entre lo que llamamos saber y lo que entendemos por hacer, entre ser original y un buen DJ, entre producir y compartir, entre argumentar y visualizar. El taller parece el instrumento adecuado para el despliegue del design thinking o, en otros términos, para transitar desde las palabras a los actos, lo que es tanto como decir que se configura como un recurso óptimo para promover una cultura socialmente colaborativa, jurídicamente abierta, políticamente radical y epistémicamente plural. Sí, tallerizar la educación es una forma de hackearla.

Hemos confiado tanto en el seminario, el simposium o el congreso que nos sorprende su larga estirpe y su rápido envejecimiento. Es inevitable que acaben siendo expresión genuina de una cultura elitista y aburrida. El taller, el festival y la unconference siguen creciendo como formas más abiertas y practicables de intercambio de experiencias y conocimientos. No se trata de cambiar de palabras, sino de culturas. Ya nadie quiere escuchar brillantes peroratas. No se trata de mezclarse con las más listas, sino de inaugurar otros procesos. No tiene más mérito quien más sabe, sino quien más (se) ofrece. No se trata de alumbrar, desvelar o revelar nada, sino de escucharnos, compartirnos y cuidarnos. El mérito no es de quien firma primero, sino de quien cuida mejor. Y cuidar es hacer cosas juntos. ¿Es el taller el nuevo espacio que necesitamos? ¿Será el taller el lugar de la crítica?

La cultura debe ser crítica. La cultura debe resistir cualquier precipitación y estar atenta a los muchos intentos de simplificación. Ser crítico implica no resignarse a los modelos reduccionistas. Ser culto no es saber hacer cosas. No basta con disponer de un catálogo de recetas a partir de las cuales resolver (nuestros) problemas. La cultura no sólo debe ser funcional. Mejor que lo sea, pero no es suficiente. Para ser culto no basta con mapear los problemas, los territorios o los conflictos de forma verosímil, contrastada y normalizada. Ser culto no es lo mismo que ser un científico. Una cultura es crítica cuando sabe medir las consecuencias de las cosas. Una persona culta sabe ver la cara oculta de la Luna. No se conforma con los logros, también quiere calibrar los daños colaterales. Una persona culta sabe que es imposible iluminar ningún objeto sin crear una sombra. Una persona crítica sabe que en la sombra se acumula mucho dolor, mucha exclusión y mucha mentira que se ha creado con el mismo gesto que buscaba la felicidad, la democracia y la justicia. No hay una sin la otra y, por tanto, no hay cultura sin contracultura.

El taller tiene sus monstruos: el imperativo del tallerismo y el mal de la talleritis. Hace poco padecí esa deriva que impone un solo modo de compartir conocimiento: el tallerismo. El tallerismo se explica fácil. Consiste en admitir que al aula se va a diseñar, discutir, compartir o remezclar recetas. Todo lo que no cabe en una receta es especulativo, discursivo, unidireccional y antiguo. Hay que hablar de cosas prácticas, rápidas, replicables y divertidas.

Sin una presentación en pantalla, un paquete de post-it de colores, un momento de trabajo en corro y algún contraste de criterios dramatizado; los contenidos quedarán obsoletos, sus aulas estarán varadas y los profes perderán el derecho a ciudad. Educar no es enseñar, sino aprender juntos. Y aprender podría convertirse en acumular destrezas: herborizar plantas, tocar el piano, remezclar contenidos, recodificar algoritmos, narrar historias y recorrer el mundo. Bonito sueño, y necesario.

Recapitemos un instante. En el modo taller, el profe ya no se auto imagina como docente, sino como facilitador, mediador, entrenador, acompañante,... Un coach, dicen en las escuelas de negocios. Para dar un seminario hay que saber mucho del tema, pero para activar un taller se requieren otras habilidades, como las de ser versátil, ocurrente y sociable, como también no exagerar en el rigor, no exhibir erudición, no enredarse en virtuosismos dialécticos o no exigir demasiadas lecturas. Alguien que da talleres, el tallerista, opera como una especie de pegamento social y es el artista de la socialidad. Según cómo lo miremos, dependiendo de desde dónde lo consideremos, el tallerista podría ser un actor imprescindible, siempre atento al cuidado de los afectos y los efectos que se movilizan en el espacio del taller. Si el auditorio ya es social entertainment, el taller podría devenir en terapia social. En el taller hacemos cosas, pero sobre todo las hacemos juntos y eso parece calmar la ansiedad de muchos. Me parece que no es suficiente y que algo falta. ¿Falta algo?

En el modelo taller se lee poco y con prisa. Se discute menos de lo que se habla. El objetivo no es problematizar nuestros conceptos, nuestras prácticas, nuestros códigos o nuestras tecnologías. El objetivo es apropiarlos rápido y convertirlos en un tutorial. Siempre hay mucha documentación. Todo se debe registrar y subir a la red. El esfuerzo documental es admirable y enseña el camino hacia una cultura más abierta y participativa. Siempre hay plétora de fotos, vídeos, dibujos, mapas mentales y demás manualidades. En un taller siempre hay tiempo para crear, procesar y postproducir resultados. Todos hacen de todo. No hay división especializada del trabajo. Hay un precio que pagar por todo ello, pues el modo taller consume mucho tiempo y, en consecuencia, los procesos que inaugura deben ser concentrados y cortos. En fin, que no hay tiempo para lo tentativo, lo incierto o lo imperfecto.

En su forma más paródica, los talleres son un espacio de adocenamiento donde se forma gente obediente y conformista: exploradores de salón y no de campo, cocineros de domingo y no de diario, redactores de críticas y no lectores. Decantar una receta supone implementar prácticas trasladables entre distintos ámbitos del saber, pues implica contrastar experiencias, consensuar términos o trabajar colaborativamente. Pero asomarse a las sombras exige un compromiso de mayores riesgos como, por ejemplo, aceptar que la verdad seguramente estará muy repartida y que todos, incluso los que creen tener razón, deben renunciar a imponerla. No se trata de convencer, sino de convivir: hacer posible la vida en común. El gesto crítico implica escuchar puntos de vista muy diferentes y, huyendo del consenso que siempre fue la forma en la que las mayorías se impusieron a las minorías, construir narrativas que no sean alérgicas a lo frágil, lo contradictorio, lo dividido y, en fin, lo plural. Ser crítico es crear mecanismos que eviten la producción de más excluidos, más minorías, más periferias, más invisibles,... los muchos afueras con los que convivimos.

Si la taylorización nos hizo eficientes y alienados, la tallerización podría hacernos funcionales y estúpidos. Y a esa nueva enfermedad podríamos llamarla talleritis. La padece gente que ya no confía en las tradiciones dialógicas y que huye de las tensiones, los intersticios y las sombras.

De la taylorización a la tallerización de la cultura
Antonio Lafuente

Las prácticas de artistas citados, como las de Isidoro Valcárcel Medina y las llevadas a cabo por Zaj, están estrechamente relacionadas con el proyecto Una sábana, tres meses y resultan próximas a las desarrolladas por un grupo de artistas que actuó desde lo que se denominó como Fluxus. Las propuestas que articulan son multiformes y de una naturaleza cambiante -“en Fluxus caben los contrarios” (Reina Sofía, 2013, p.3)- que absorben toda la problemática del arte de los sesenta y setenta, surgen como “una bocanada de aire fresco, burlándose de la cultura seria” (Xcèntric, 2009, p.2) y se colocan radicalmente en contra de la creación institucionalizada y su predisposición por retroalimentar la esfera autónoma del arte.

Dentro de la diversidad y el sentido abierto de las proposiciones existen unos puntos comunes en el conjunto de las propuestas Fluxus: el primer cuestionamiento surge a partir de la idea de que el arte comienza a entenderse como un instrumento comunitario por el que se requiere una anulación de los límites entre generadores y receptores; a continuación, para que esto suceda, se suprimen las características específicas del artista profesional y se busca una pretendida impersonalidad; se incluye lo cambiante y se acepta el error, de lo contrario sería un “arte muerto, una imitación, un arte artificial” (MoMA, s.f.); por último, se iguala la acción a la inacción, de acuerdo con la pedagogía de la atención cagiana, citada tantas veces anteriormente, “si no existen los espacios ni los tiempos vacíos, siempre hay algo que ver u oír”. En una intención aclaradora, tras haber enunciado sintéticamente algunos cuestionamientos básicos desarrollados por Fluxus, con los que, a su vez, comulga el proyecto Una sábana, tres meses, a continuación, se desarrollan de una manera más precisa.

El descrédito de la condición privilegiada del artista provoca, además de una supresión del gesto y de la consiguiente formación de un estilo propio, que entre los emisores de la propuesta y los receptores no haya distinción, es decir, que no se requiera ninguna aptitud creativa específica para presentar una propuesta o para introducirse en ella. “Toda persona disponía en potencia de una capacidad creativa más o menos desarrollada, y por tanto era innecesario e inútil considerar al profesional del arte, al artista, como un ser provisto de ciertos privilegios en la concepción y generación de obras, que resultaban ajenos al resignado receptor” (Ferrando, 2012, p.34). El manifiesto creado por George Maciunas motiva a Fluxus a “promover el arte vivo, el anti-arte, promover una realidad no artística para que sea asumida por todas las personas, no solo los críticos, diletantes y profesionales” (MoMA, s.f). Por lo cual, la mejor composición es la menos personal: una propuesta en la que no se pueda rastrear la mano del artista.

Por otro lado, el sentido cambiante de la obra se convierte en un propósito, así que se integra rigurosamente el azar. Bien hecho = mal hecho = no hecho, esta relación que anuncia el principio de equivalencia de Robert Fillou entiende el accidente no como un fracaso, sino como una parte natural intrínseca en el desarrollo de los eventos, happenings, conciertos, acciones y propuestas Fluxus. Además de malograr, mediante la aceptación del error, todo tipo de estructura o procedimiento creativo y su intención de perfeccionamiento, también “se manifiesta el aprecio de la no-acción” (Ferrando, 2012, p.35). Lo importante de la creación artística para Fluxus es vivir la experiencia a través de un proyecto pretendidamente inconcluso del que no se distingue el principio del fin por estar continuamente en juego. Esta vivencia varía según la propuesta que se formula y la manera de relacionarse con ella, de tal manera que la atención se concentra en lo que está pasando y se elimina el concepto de presentación, crítica y recepción de la obra. Lo sustancial es que el sujeto tenga una vivencia personal inducida mediante estímulos o incitaciones por las que dirigirse hacia un estado reflexivo.

Todas estas premisas se entienden desde una postura en la que, como se ha mencionado, la acción es lo principal, por encima de lo producido. Una actitud generadora, por un lado, y receptiva, por otro, o que suceden al mismo tiempo, e igualan la complejidad del hacer artístico al desarrollo de otras actividades cotidianas. O sea, una estructura simple se genera desde Fluxus buscando una apertura del hacer artístico hacia todo el que tenga una cierta predisposición, una postura voluntariosa, sin tener en cuenta las capacidades creativas relacionadas con el artista profesionalizado. Lo esencial es la actitud. Desde esta perspectiva, lo que vuelve compleja la experiencia no es la dificultad relacionada con la especialización, no se encuentra tanto “en la propia ejecución de un acto, sino en el hecho mismo de ponernos en la situación y/o disposición pertinentes para poder llevarlo a cabo” (Pérez, 2008, p. 13)

A través de los cuestionamientos enumerados, que reflexionan continuamente sobre el estado del arte y que, además, introducen progresivamente la problemática social inserta en el contexto de la propuesta, Fluxus entreteje un campo de actuación en el que desarrolla su propósito principal: una ampliación de la conciencia del sujeto. Por conciencia se entiende la actitud, “la disposición pertinente”, el estado mental determinado para acceder a la experiencia artística dentro de un marco institucionalizado y, por extensión, en la vida. Una vez accionada la actitud, ésta resuena en nuestra manera de estar el mundo y la cambia.

El binomio arte-vida que comienza a explorarse unas decenas de años antes, entre otras formas, con los vagabundeos del flâneur parisino, las excursiones banales dadaístas, los paseos surrealistas, y de una manera, aparentemente, más concreta y práctica con la creación de situaciones a través de la Internacional Situacionista, desemboca en el comportamiento desarrollado por los operadores Fluxus en el que, de manera más contundente, resultaría artificioso separar la vida y el arte. Una vez activada la capacidad perceptiva, que se ha nombrado como actitud o desarrollo de la conciencia, resulta inseparable de cualquier tipo de situación, vulgar o elevada, y por lo tanto es siempre transformadora de la propia experiencia en hecho artístico. Concluye Ferrando, que el conocimiento al que se llega mediante el proceso de ser consciente hace que el sujeto “perciba y viva de otro modo, con otra intensidad, con otra energía y con mayor presencia” (Ferrando, 2012, p.88).

63

Anexo 3. Ficha técnica grabados
Proyecto *Planchas de metal*

Ficha técnica

Fecha de estampación - diciembre, enero, febrero 2020-21

Técnica de estampación - grabado

Tipo de prensa - tórculo de grabado

Tipo de papel - Rosaspino

Dimensiones de la mancha - 33 x 16cm

Tintas utilizadas - tintas grasas litográficas

Número de estampaciones - 10

Fig. 28 Macarena Merchán Romero,
grabado del proyecto *Planchas de metal*, 2021



64

Anexo 4. Link al video de la acción del
Proyecto *Planchas de metal*

<https://vimeo.com/651367860>

Fig. 29 Macarena Merchán Romero, fotograma del
proyecto *Planchas de metal*, 2021



Anexo 5. Diferentes modelos de instrucciones y ficha técnica de impresión Proyecto *Una peonza de madera. Un juego de azar para conocer tu barrio*

Ficha técnica

Fecha de impresión - enero 2020

Tipo de prensa - prensa Minerva modelo Hispania (1950-6)

Técnica de impresión - tipográfica con caracteres móviles

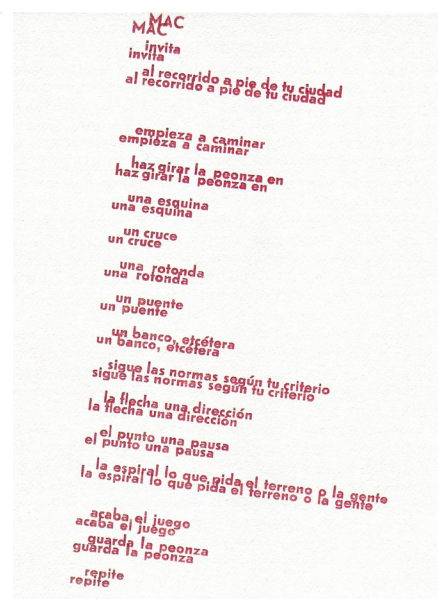
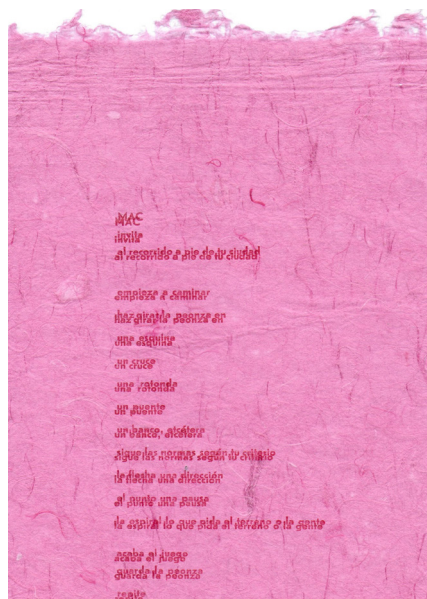
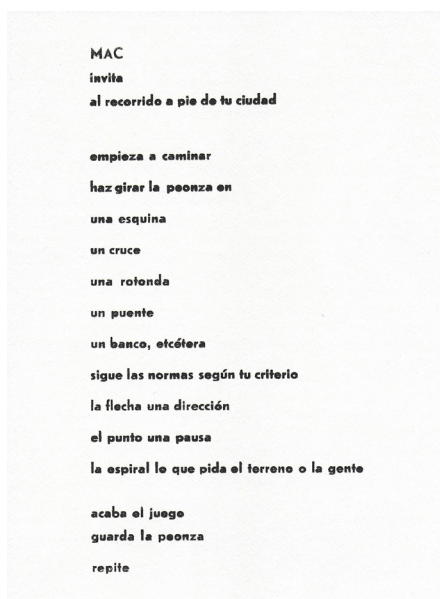
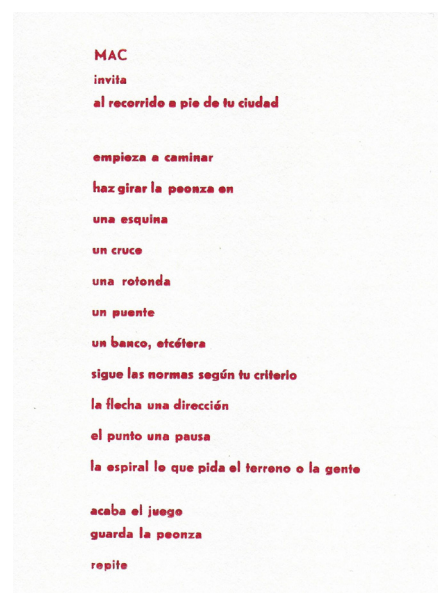
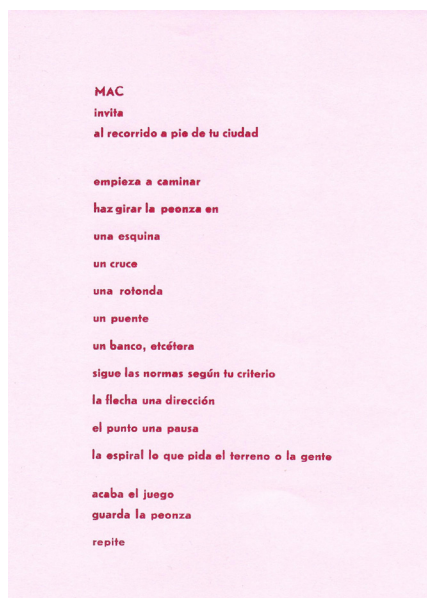
Tipo de papel - Rosaspino y otros

Dimensiones - 17,5 x 12,5 cm

Tintas utilizadas - tintas grasas litográficas

Número de impresiones - 75

Fig. 30, 31, 32, 33, 34 Macarena Merchán Romero instrucciones del juego del proyecto *Una peonza de madera. Un juego de azar para conocer tu barrio*, 2021



6 6
Anexo 6. Link al video de la acción en Mercadona,
perteneciente a Acción segunda. Meditación en exteriores
Proyecto *Una sábana, tres meses*

<https://vimeo.com/509777077>

Fig. 35 Macarena Merchán Romero, fotograma de la acción en Mercadona del proyecto *Una sábana, tres meses*, 2020



7 Lista de figuras

Fig. 1 y 2 Macarena Merchán Romero, fotograma del proyecto Planchas de metal, 2021	11
Fig. 3 Macarena Merchán Romero, grabado del proyecto Planchas de metal, 2021	12
Fig. 4 Macarena Merchán Romero, anotaciones de las calles del proyecto Planchas de metal, 2021	12
Fig. 5 Macarena Merchán Romero, zapatilla acordonadas a las láminas de metal del proyecto Planchas de metal, 2021	12
Fig. 6 Macarena Merchán Romero, instrucciones del juego del proyecto Una peonza de madera. Un juego de azar para conocer tu barrio, 2021	19
Fig. 7 Macarena Merchán Romero, peonza del proyecto Una peonza de madera. Un juego de azar para conocer tu barrio, 2021	19
Fig. 8 Macarena Merchán Romero, diferentes tipos de peonza del proyecto Una peonza de madera. Un juego de azar para conocer tu barrio, 2021	20
Fig. 9 Macarena Merchán Romero, repartición de peonzas en instrucciones del proyecto Una peonza de madera. Un juego de azar para conocer tu barrio, 2021	20
Fig. 11 Macarena Merchán Romero, libreta del proyecto Una sábana, tres meses, 2020	26
Fig. 12 y 13 Macarena Merchán Romero, hoja sellada de una libreta del proyecto Una sábana, tres meses, 2020	26
Fig. 14 Macarena Merchán Romero, sábana del proyecto Una sábana, tres meses, 2020	27
Fig. 15 y 16 Macarena Merchán Romero, acción en McDonalds del proyecto Una sábana, tres meses, 2020	28
Fig. 17 Macarena Merchán Romero, fotograma de la acción en Mercadona del proyecto Una sábana, tres meses, 2020	29
Fig. 18, 19, 20 Macarena Merchán Romero, fotograma de la acción en Mercadona del proyecto Una sábana, tres meses, 2020	30
Fig. 21 Macarena Merchán Romero, fotograma de la acción colectiva en McDonalds del proyecto Una sábana, tres meses, 2020	31

Fig. 22 y 23 Macarena Merchán Romero, proyecto Hay conversación, 2021	36
Fig. 24, 25, 26, 27 Macarena Merchán Romero, fotograma del proyecto Hay conversación, 2021	37
Fig. 28 Macarena Merchán Romero, grabado del proyecto Planchas de metal, 2021	49
Fig. 29 Macarena Merchán Romero, fotograma del proyecto Planchas de metal, 2021	49
Fig.30, 31, 32, 33, 34, Macarena Merchán Romero instrucciones del juego del proyecto Una peonza de madera. Un juego de azar para conocer tu barrio, 2021	50
Fig. 35 Macarena Merchán Romero, fotograma de la acción en Mercadona del proyecto Una sábana, tres meses, 2020	51

**LA TALLERIZACIÓN DE LA CIUDAD.
Acciones y reflexiones sobre el entorno urbano**

Macarena Merchán Romero