

TFG

SI LO HACEMOS JUNTAS ES MEJOR

PRÁCTICA ARTÍSTICA SOBRE LA CONSTRUCCIÓN
DE EXPERIENCIAS COLECTIVAS

Presentado por Sara Aliana Llorca

Tutora: Pilar Beltrán Lahoz

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2019-2020



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

Este trabajo desarrolla una serie de propuestas que tienen como objetivo la creación de espacios ajenos a la vida cotidiana. En un contexto que nos impone el individualismo, la rentabilización y la economización del tiempo, el presente proyecto propone un conjunto de ejercicios lúdicos para estructurar colectivamente nuevas funcionalidades que tienen como prioridad lo experiencial, lo recreativo y el cuidado de vínculos. Así, se articulan espacios de ocio no consumista, efímeros y comunes, que sirven como incentivo para la reunión y la creación de experiencias compartidas.

PALABRAS CLAVE

Diversión, experiencia, juego, colectividad, vínculos

ABSTRACT

This project develops a number of proposals with the aim of constructing spaces separated from the everyday life. In a context imposed to us by individualism, defined by the understanding of time as an economic profit, a monetizable asset, this project is interested in proposing several ludic activities to collectively structure new functionalities, prioritizing the senses of the experiential, the recreational and the nurturing of personal bonds. This way, spaces of non-consumerist leisure are created, common and ephemeral, serving as an incentive for reunion and for the creation of shared experiences.

KEYWORDS

Fun, experience, play, collectivity, bonds

*A mi madre por no querer tirarme de casa mientras escribía este trabajo.
A Las Mediocre porque sois lo más.
A Nuria por todo en general.*

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	6
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.....	7
3. CONCEPTUALIZACIÓN DE LA OBRA.....	8
3.1. Contexto socioeconómico.....	9
3.2. Juego.....	11
3.2.1. Elementos del juego.....	11
3.2.2. Cualidades y clasificación de Caillois.....	12
3.2.3. Celebración y juego de Gadamer.....	13
3.3. Reunión y participación.....	14
3.4. Alegría y diversión.....	16
4. INFLUENCIAS Y REFERENTES ARTÍSTICOS.....	18
4.1. Históricos.....	18
4.2. Ciudad Instantánea.....	19
4.3. Philippe Parreno.....	21
4.4. Rikrit Tiravanija.....	22
4.5. Fermín Jiménez Landa.....	23
4.6. Propuestas contemporáneas.....	24
5. DESARROLLO DE LA OBRA.....	25
5.1. Antecedentes.....	25
5.2. Hacer pasta fresca es tan fácil como freír un par de huevos.....	27
5.2.1. Un día de verano haciendo espaguetis con tomate.....	27
5.2.2. Instrucciones para desafiar al perverso sistema neoliberal.....	28
5.2.3. Si lo hacemos juntas es mejor.....	30
5.3. Cine de invierno.....	33
5.3.1. Queremos que sea verano ya.....	33
5.3.2. Habrá refrescos y helados y si queréis podéis traer algo de cenar...35	

6. CONCLUSIONES.....	38
7. BIBLIOGRAFÍA.....	39
7.1. Libros.....	39
7.2. Artículos.....	39
7.3. Tesis doctorales.....	41
7.4. Webgrafía.....	41
7.5. Conferencias.....	41
8. ÍNDICE DE IMÁGENES.....	42
9. ANEXO.....	44
9.1. Hacer pasta fresca es tan fácil como freír un par de huevos.....	44
9.1.1. Instrucciones.....	46
9.1.2. Manual de lanzamiento de espaguetis.....	47
9.2. Cine de invierno.....	51
9.2.1. Invitaciones.....	53

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo propone y desarrolla una serie de eventos que tienen la intención de crear espacios separados de la vida cotidiana. En la actualidad, nuestra cotidianidad ha sido absorbida por el sistema neoliberal, que impone un ritmo frenético e imposible de asociar a las necesidades intrínsecamente humanas. El individualismo y el aislamiento se han instaurado como herramientas desde las que estructurar una vida que huye de lo común o lo colectivo.

Ante este contexto, planteamos alternativas que permitan evitar momentáneamente la rentabilización de las experiencias. Utilizando el juego, nuestras propuestas plantean situaciones donde la reunión, las relaciones y la diversión son las protagonistas. Se intenta huir del ocio consumista, y centrarse en la experimentación de vivencias compartidas que priorizan el cuidado de vínculos.

Este texto comienza con la descripción de los *Objetivos y metodología*, donde se desgranar los objetivos y se explica la manera en la que se han llevado a cabo. A continuación, se desarrolla el *Marco conceptual*, donde se sientan las bases teóricas desde las que se ha ido construyendo el proyecto. En este apartado se presenta el contexto socioeconómico, atendiendo a la irrupción de la tecnología y de las redes sociales en la vida diaria. Posteriormente, se plantea el juego como herramienta para crear espacios ajenos a la cotidianidad, y se exponen sus características y clasificación, partiendo de los estudios de J. Huizinga y R. Caillois. A continuación, se asocia al concepto de celebración desarrollado por H. Gadamer. Después, se resalta la importancia de la reunión y la participación, y se profundiza en ambos conceptos. Por último, se introducen los conceptos de alegría y diversión y se señala su importancia en las propuestas.

Posteriormente, se desarrolla el apartado de *Influencias y referentes artísticos*, donde se exponen artistas, movimientos y proyectos que han ayudado a configurar las propuestas, como *Pronto es bueno pero más pronto es mejor* (2009), de Fermín Jiménez Landa, o el evento *Ceniceres Siempre* (2020), de Julen Ussia y Joel Blanco. Tras estos capítulos, viene el *Desarrollo de la obra* en el que, tras comentar una serie de trabajos anteriores a la producción presentada, se desarrollan los dos proyectos que forman parte de este trabajo: *Hacer pasta fresca es tan fácil como freír un par de huevos* y *Cine de invierno*. Finalmente, se presentan unas conclusiones que cierran el trabajo y reflexionan sobre el cumplimiento de los objetivos planteados.

El texto está escrito en su mayoría en primera persona del plural. Se ha tomado esta decisión porque se considera que el desarrollo del proyecto ha sido una experiencia compartida, tanto por autores y artistas como por las personas que han ido colaborando y participando en el proceso. Aún así, el apartado de *Desarrollo de la obra* ha sido escrito en primera persona del singular, al considerar que se acerca a una experiencia más personal.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

A continuación, expondremos los objetivos propuestos a la hora de afrontar este trabajo final de grado. Los hemos separado en generales y específicos, con la intención de ser más concretas. Después de esto, expondremos las claves metodológicas que nos han guiado a lo largo del proceso.

Objetivos generales:

- Trabajar los conceptos de tiempo e individualismo desde una perspectiva constructiva. Es decir, ir más allá de la crítica y plantear alternativas válidas utilizando el juego como herramienta capaz de estructurar espacios independientes.
- Desarrollar una práctica multidisciplinar colaborativa que enriquezca la experiencia y fomente la participación. Introducir en los proyectos elementos como el vídeo, el diseño o la costura, que aporten lecturas abiertas y dialoguen con las usuarias.

Objetivos específicos:

- Realizar una serie de eventos efímeros que permitan recuperar temporalmente el control del tiempo de la vida diaria.
- Crear un espacio seguro y personal que posibilite la reunión como acontecimiento sin beneficio u objetivo. Concebir lo colectivo como manera de estructurar la vida.
- Utilizar lo cotidiano y la experiencia personal como base desde la que construir las propuestas.
- Marcar como objetivo de las reuniones el disfrute y la alegría. Pasarlo bien todas juntas.
- Contextualizar las propuestas dentro del panorama artístico actual, buscando referentes tanto plásticos como conceptuales.

La metodología de este trabajo ha resultado ser un proceso intuitivo y orgánico gracias a la práctica obtenida en otros proyectos realizados a lo largo del grado. Se ha intentado adoptar una actitud adaptativa, que se amoldara a las necesidades e inconvenientes que iban surgiendo a lo largo del proceso.

Las propuestas se han ido desarrollando a partir de de la cotidianidad, siendo las experiencias personales el punto de partida desde el que se construye una narrativa específica. Esta experiencia es distorsionada y modificada con el objetivo de distanciarla de la vida diaria, sin perder la familiaridad y la capacidad de identificación por parte de las usuarias.

También ha habido una evolución en cuanto al proceso de trabajo. Al tratarse de la primera vez que se organizaban proyectos participativos, se ha ido aprendiendo y rectificando diferentes aspectos entre la primera y la segunda propuesta. En la primera hubo un trabajo más individualizado, y tanto el espacio como el lenguaje fue más impersonal o neutro. En cambio, en la segunda se intentó un acercamiento a las participantes, mediante una invitación específica y la elección de un espacio personal. Se quería derivar a una aproximación más relacional, reservando también espacios para la comunicación y el descanso.

Otra de las claves metodológicas ha sido la lectura de textos y la consulta de referentes a lo largo de todo el proceso. La realización de la parte práctica del estudio se ha desarrollado paralelamente a la investigación, aspecto que ha nutrido y completado las propuestas. La lectura de tesis doctorales como *La reconquista de lo inútil* de Fermín Jiménez Landa, con el tratamiento del humor y de lo inútil, o del libro *Estética relacional* de Nicolas Bourriaud y su reflexión en torno a los vínculos y las relaciones dentro de la práctica artística, ha influenciado la estructuración del proyecto.

3. CONCEPTUALIZACIÓN DE LA OBRA

A través del próximo capítulo expondremos cómo el sistema neoliberal ha impuesto su temporalidad frenética, distorsionando los ritmos y las necesidades intrínsecamente humanas e imponiendo el individualismo y el aislamiento. Ante este contexto, plantearemos el juego como herramienta que nos permite crear situaciones paralelas, con prioridades diferentes a las del sistema, que se centrarán en la reunión, la participación, la alegría y la diversión.

3.1. CONTEXTO SOCIOECONÓMICO

24/7: El capitalismo al asalto del sueño

La temporalidad 24/7 es un tiempo de indiferencia, en el cual la fragilidad de la vida humana es cada vez más inadecuada y el sueño no es necesario ni inevitable. Está en línea con lo que es inanimado, inerte o lo que no envejece. Como una exhortación publicitaria, decreta la absoluta disponibilidad y, por tanto, el carácter ininterrumpido de las necesidades y de su incitación, como también su insatisfacción perpetua. [...] ahora nuestros cuerpos e identidades asimilan un exceso en constante expansión de servicios, imágenes, procedimientos y productos químicos.¹

Jonathan Crary

Así es como Jonathan Crary define la temporalidad neoliberal en *24/7: El capitalismo al asalto del sueño*. Se trata de un escenario en constante movimiento, donde las nuevas tecnologías y las redes sociales proporcionan una completa disponibilidad, y fomentan la conectividad constante. Los ciudadanos han de estar al día, actualizados en un mundo que aparentemente ofrece novedades en todo momento. El descanso o la desconexión no son opciones válidas, pues el ritmo frenético y el aceleramiento son presentados como resultado de la libertad y de la productividad.

El desarrollo de las comentadas nuevas tecnologías y redes sociales viene acompañado por la aparición de nuevas necesidades que cobran urgencia y se antepone a lo tradicionalmente considerado esencial. La exposición constante, el reconocimiento o la conectividad pasan a ser vitales y fundamentan la construcción de la identidad. Lo íntimo y lo público se mezclan hasta alcanzar una asociación entre lo que somos y a lo que nos dedicamos: “Ya no trabajamos para nuestras necesidades, sino para el capital. El capital genera sus propias necesidades, que nosotros, de forma errónea, percibimos como propias. El capital representa una nueva trascendencia, una nueva forma de subjetivación”².

Así, se ha reestructurado por completo la manera de distribuir el tiempo. El neoliberalismo ya no centra la fuerza productiva en el tradicional horario laboral, sino que la amplía hasta englobar el tiempo vital³. La comunicación, los desplazamientos y hasta el cuidado del cuerpo pueden ser introducidos en cualquier app que los rentabilizará al máximo. Todo se

1. CRARY, Jonathan. *24-7 : el capitalismo al asalto del sueño*. Barcelona: Ariel, 2015, p.20.

2. HAN, Byung-Chul. *Psicopolítica*. Barcelona: Herder Editorial, 2014, p10.

3. PERAN, Martí. *Indisposición general. Ensayo sobre la fatiga*. Hondarribia: Editorial Hiru, 2016, p. 64.

hace en el menor tiempo posible con el mayor beneficio, y en el proceso se genera una gran cantidad de datos susceptibles a ser vendidos. Como apunta Luis Enrique Alonso, “el tiempo pierde dimensión existencial para ganar su apreciación económica. (...) lo virtual es la frontera desmaterializada del mismo proceso: aumentar la superficie comercial de nuestras vidas”⁴. Al ampliarse las opciones de aquello con lo que se puede comerciar, se monetiza cualquier experiencia y se insta a tener el mayor número posible.

Este sistema explota por completo la libertad. Cada uno es el único responsable de sí mismo y, por lo tanto, capaz de construir su vida como quiera. Es la ideología que Martí Peran llama *Do it yourself*, hazlo por ti mismo: “gracias a su apariencia de apología a la libertad, ha sido capaz de ocupar la centralidad absoluta del nuevo programa y, por ello, el sujeto ha ingresado en la espiral de su autorrealización imparable”⁵. Nos hallamos constantemente construyendo nuestro proyecto de vida, adaptándonos a unos ritmos ajenos y a un constante bombardeo de información, publicidad y propuestas de mejora. Porque siempre se puede hacer mejor, más rápido y con mejores resultados.

La ideología *Do it yourself* promociona la libertad de crear un proyecto vital propio, pero lo hace desde un individualismo radical: “todos contra todos en una emboscada de una vida propia”⁶. La identidad se concibe como algo aislado, desvinculado de un entorno social que pasa a ser cada vez más competitivo. La autosuficiencia es la base para el desarrollo y todo aquello que sea común o colectivo se traslada a un segundo plano o directamente desaparece. Citando a Marina Garcés en *Un mundo común*, “en el mundo global, no sólo el yo sino también el nosotros ha sido privatizado, encerrado en las lógicas del valor, la competencia y la identidad”⁷. La existencia pasa a ser privada y las relaciones empiezan a rentabilizarse y a alejarse de una concepción compartida de la vida. El concepto de colectividad se ha desestructurado, y nos enfrentamos solos a la tarea de identificarnos y proyectarnos.

4. ALONSO, Luis E. *Postfordismo, crisis y fragmentación de la sociedad de consumo: los nuevos espacios de la distribución comercial y el comprador posmoderno*. [en línea]. Barcelona: Centre de Cultura Contemporània de Barcelona, p. 5. [consulta: 02/04/2020] Disponible en: http://www.cccb.org/rcs_gene/alonso.pdf

5. PERAN, Martí. *Op. cit.*, p.25.

6. *Ibid.*, p. 41.

7. GARCÉS, Marina. *Un mundo común*. Barcelona: Edicions Bellaterra, 2013, p.28.

3.2. JUEGO

Hemos encontrado en el juego unas características que nos permiten recuperar momentáneamente el control de nuestro tiempo, y dedicarnos a realizar una serie de acciones cuyas prioridades y objetivos son otros a los impuestos por el sistema neoliberal. Nuestra intención es aprovechar este espacio para dedicarlo a las relaciones, a la alegría y a la diversión, intentando alejarlas de la rentabilización y del ocio consumista.

Las teorías conceptuales modernas del juego empiezan a desarrollarse a partir del siglo XVIII gracias a las aportaciones de Kant. Schiller será el máximo representante del planteamiento idealista del juego, y actuará como cimiento de las teorías estéticas posteriores⁸. Aunque somos conscientes de la gran cantidad de textos y estudios que abordan el tema, hemos decidido centrarnos en las teorías del juego de Huizinga, Caillois y Gadamer.

3.2.1. ELEMENTOS DEL JUEGO

Homo Ludens

Resumiendo, podemos decir, por tanto, que el juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual.⁹

Johan Huizinga

Esta es la definición de juego que aporta Huizinga en *Homo Ludens*. En ella, desgrana los diferentes elementos que forman parte del juego, afirmando su lugar fuera de la cotidianeidad. Nos gustaría señalar la naturaleza lujosa del juego en los adultos, que va más allá de la necesidad o de las tareas diarias, y normalmente consume parte del “tiempo libre”, que se dedica a disfrutar alegremente lejos de la realidad cotidiana.

A partir de esta definición, podemos extraer una serie de elementos centrales del juego: el tiempo, el terreno, las reglas pactadas y la libertad del jugador. El tiempo de juego posee un ritmo propio, que se adapta a las necesidades que

8. GUTIÉRREZ, M^a Teresa. *La significación del juego en el arte moderno y sus implicaciones en la educación artística*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, 2004, p. 33.

9. HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. Buenos Aires: Emecé Editores, 1972, p 27.

exige la acción que se va a llevar a cabo. Así, nada ajeno a esta acción puede interferir o distorsionarlo, pues se impone una vez los participantes empiezan a jugar. Este aspecto se comparte con el terreno de juego, también acotado y a servicio de la acción. Como afirma Huizinga:

El juego se aparta de la vida corriente por su lugar y por su duración. Su “estar encerrado en sí mismo” y su limitación constituyen la tercera característica. Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio. Agota su curso y su sentido dentro de sí mismo.¹⁰

Dentro de este espacio y de este tiempo particular sucede la “cancelación temporal del mundo cotidiano”¹¹. Las reglas del juego construyen un nuevo sistema de valor y de lógica que los participantes han de seguir. Se crea un nuevo orden, una ficción donde las necesidades cambian y se transforman. Esta realidad provisional ha de ser aceptada por todos los jugadores, que se han de comprometer a seguir las normas. Sin embargo, este compromiso debe ser aceptado libremente, de manera voluntaria y consciente. Las normas se siguen con la mayor seriedad, pues son las que dan valor a toda la acción, y su incumplimiento rompería la ficción del juego.

3.2.2. CUALIDADES Y CLASIFICACIÓN DE CAILLOIS

En su *Teoría de los juegos* Roger Caillois profundiza en el estudio del juego, basándose en los escritos de Huizinga¹² que hemos resumido en el punto anterior. Procede a realizar un análisis de las características de lo lúdico, clasificando y estructurando sus cualidades. Nos gustaría exponer esta clasificación, remarcando los aspectos que se relacionan más con nuestro trabajo.

Así, Caillois señala cinco cualidades intrínsecas al juego: la libertad, la separación, la incertidumbre, la improductividad y la ficción¹³. Estos rasgos se hallan en mayor o menor medida en cualquier actividad lúdica, y hemos intentado que sean la base de nuestras propuestas.

Después de acotar estas cualidades, el autor procede a crear cuatro grupos o clasificaciones a los que les da un principio central: competición (*agôn*), azar (*alea*), simulacro (*mimicry*), vértigo (*ilinx*). Dentro de la competición, los jugadores se enfrentan en igualdad de condiciones para conseguir un mismo fin, que solo uno de ellos obtendrá. En el azar, se deja la resolución del juego en manos de la suerte, los jugadores se deberán arriesgar a perder o ganar sin tener el control de la situación. Cuando los participantes del juego se hacen

10. *Ibid.*, p. 22.

11. *Ibid.*, p. 26.

12. GUTIÉRREZ, M^a Teresa. *Op. cit.*, p. 72.

13. *Ibid.*, p. 72.

pasar por otro, actúan y se convierten en otra persona o cosa, pudiendo utilizar disfraces u objetos, se habla de simulacro. En vértigo, la realidad se paraliza al momento. Se intenta producir una sensación de pánico o de embriaguez, o realizar una acción prohibida o con riesgo¹⁴. Esta clasificación no pretende englobar todos los juegos, sino que cada uno se ve presidido por uno de estos principios. También podemos encontrar juegos donde estos se mezclen, o donde haya uno dominante y otros subordinados.

Por último, nos gustaría comentar los dos conceptos que utiliza Caillois para englobar lo lúdico. Se pueden encontrar con mayor o menor intensidad en todo juego, y son la *paidia* o “potencia primaria de improvisación y alegría”¹⁵, y el *ludus* o “gusto por la dificultad gratuita”¹⁶. En nuestros proyectos, hemos intentado dejarnos llevar por la *paidia*, y que las participantes sientan esta “potencia primaria de improvisación y alegría”.

3.2.3. CELEBRACIÓN Y JUEGO DE GADAMER

Queremos empezar este punto con el término de “desinterés estético”, utilizado por M^a Teresa Gutiérrez en su tesis doctoral¹⁷ para referirse a la teoría de la belleza de Kant en *Crítica del juicio*, y que Gadamer usará también en *La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta*. Gutiérrez separa el concepto de desinterés estético en “placer desinteresado” y “finalidad sin fin”. Podemos relacionar ambos conceptos con los elementos principales del juego defendidos por Huizinga y Caillois. El placer desinteresado es consecuencia de una acción separada de la vida cotidiana, inútil fuera del contexto del juego, potencia primaria de improvisación y alegría (*paidia*). Y la finalidad sin fin, la realización de una acción que no aportará beneficio material alguno y que consumirá un tiempo del que no se extraerá nada productivo.

A lo largo de *La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta*, Gadamer desarrolla la idea de juego como actividad colectiva:

Al jugar exige siempre un “jugar-con”. Incluso el espectador que observa al niño y la pelota no puede hacer otra cosa que seguir mirando. Si verdaderamente “le acompaña”, eso no es otra cosa que la *participatio*, la participación interior en ese movimiento que se repite.¹⁸

14. *Ibid.*, p. 73.

15. CAILLOIS, Roger. *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica, 1986, p. 41.

16. *Ibid.*, p. 48.

17. GUTIÉRREZ, M^a Teresa. *Op. cit.*, p. 35.

18. GADAMER, Hans-Georg. *La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta*. Barcelona: Ediciones Paidós, 1991, p. 69.

Por lo tanto, el juego es una actividad compartida, y muchas veces necesita la reunión de un conjunto de personas.

Este reunirse para jugar, para realizar entre todos una acción sin finalidad productiva, es lo que relaciona Gadamer con la fiesta. La fiesta es una reunión, pero también es un espacio y un tiempo reservado. Podemos por lo tanto afirmar que cumple con los elementos del juego que hemos comentado con anterioridad, al contar con un terreno de juego, un tiempo determinado y unas normas libremente aceptadas. Además, hay que añadir el contenido relacional, de creación de comunidad y disfrute común:

De este modo, el que una fiesta se celebre nos dice también que la celebración es una actividad. Con una expresión técnica, podríamos llamarla actividad intencional. [...] No se trata sólo de estar uno junto a otro como tal, sino de la intención que une a todos y les impide desintegrarse en diálogos sueltos o dispersarse en vivencias individuales.¹⁹

Así, la celebración es una reunión de un conjunto de personas en un espacio y un tiempo determinados, que se separa de la vida cotidiana y que suele asociarse a la alegría y a la libertad.

3.3. REUNIÓN Y PARTICIPACIÓN

Celebrar del latín *celebrare*, se deriva del adjetivo *celeber* (célebre): lugar frecuentado por un grupo de personas o acción de reunirse. Por lo tanto, *celebrare* es acudir a un lugar, reunirse juntos. Es una reunión numerosa, el acto de estar reunidos o el momento de la reunión, y célebre designa el lugar de reunión, o el lugar frecuentado para reunirse²⁰.

Nuestras propuestas se basan en esta idea de “acudir a un lugar, reunirse juntos”. Frente al individualismo neoliberal comentado anteriormente, proponemos la reunión como escape y como alternativa. Recogemos la propuesta de Marina Garcés de “reaprender a ver el mundo ya no desde la mirada frontal y focalizada del individuo sino desde la excentricidad inapropiable, anónima, de la vida compartida.”²¹. Vemos el nosotros no como un conjunto de individuos aislados, sino como un conjunto de relaciones entre sujetos.

Podemos relacionar estas afirmaciones con el ser singular plural de Jean Luc Nancy. Él también trabaja sobre la naturaleza común del ser humano, sobre la imposibilidad de existir como sujeto aislado o de la creencia de que este aislamiento garantiza la existencia de individuos completos.

19. *Ibid.*, p. 101.

20. GIL, Óscar. Las palabras celebrar y celebración. En: *SlidePlayer*. [en línea] 2016 [consulta: 29/04/2020] Disponible en: <https://slideplayer.es/slide/10161079/h>

21. GARCÉS, Marina. *Op. cit.*, p. 49.

Ser singular plural quiere decir: la esencia del ser es, y solo es, como co-esencia. [...] de suerte que la singularidad de cada uno resulte indisociable de su ser-con-varios, y porque, de hecho, y en general, una singularidad es indisociable a una pluralidad.²²

Por lo tanto, procuramos que en nuestros eventos se produzcan intercambios y la creación y el cuidado de vínculos. Los espacios que creamos están destinados a que los participantes actúen en colectivo, se relacionen y disfruten alegremente. Nos guiamos por la afirmación de Nicolas Bourriaud en *Estética relacional*: “La esencia de la práctica artística residiría así en la invención de relaciones entre sujetos; cada obra de arte en particular sería la propuesta para habitar un mundo en común”²³.

Siguiendo con el análisis que hace el autor del llamado “arte relacional”, nos gustaría señalar algunas de sus características, muy parecidas a las del juego que hemos desarrollado en el punto anterior. Así, cuando habla de la capacidad de “crear espacios libres, duraciones cuyo ritmo se contraponen al que impone la vida cotidiana, favorecer un intercambio humano diferente al de las “zonas de comunicación” impuestas”²⁴, lo podemos relacionar directamente con los conceptos del terreno, el tiempo, las normas y la libertad del jugador. La obra posee su propia temporalidad, y se halla en un lugar concreto, elegido y preparado conscientemente para su desarrollo. El público es libre de participar en ella, aunque debe seguir las instrucciones marcadas, y esta participación provoca un diálogo, unas relaciones y una cooperación colectiva. Todo esto sucede en un plano diferente al de la vida diaria, separado de la cotidianidad.

En la introducción de *Participation*, Claire Bishop realiza un estudio sobre el arte participativo, haciendo un recorrido desde su auge en los años 60. Encuentra diferentes motivaciones para su desarrollo; la que más nos interesa es la que se relaciona con una percibida crisis en la comunidad y de la responsabilidad colectiva. Señala que esta preocupación ha ido creciendo desde la caída del Comunismo, con el desarrollo y la expansión del capitalismo y sus efectos. Por lo tanto, uno de los motivos del arte participativo ha sido el de restaurar los vínculos sociales a través de una elaboración colectiva de significado²⁵. Vemos en nuestra práctica esa voluntad de reforzar lo común, de cuidar los vínculos y lo colectivo frente a un contexto individualizado y competitivo.

22. NANCY, Jean Luc. *Ser singular plural*. Madrid: Arena Libros, 1996, p. 46, p. 48.

23. BOURRIAUD, Nicolas. *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora, 2008, p. 23.

24. *Ibid.*, p. 16.

25. BISHOP, Claire. *Participation*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2006, p. 12.

Así, necesitamos de la participación activa de las personas para que las propuestas se lleven a cabo. No nos sentimos cómodas con el concepto de público o de espectador, porque lo asociamos a una actitud más pasiva, y nuestros proyectos requieren de una implicación. Estamos de acuerdo con la intención de Allan Kaprow de eliminar la audiencia. Según Kaprow, para la completa integración de las personas, el espacio, los materiales, el ambiente, etc., es necesaria la desaparición de cualquier acercamiento al escenario teatral²⁶. Como nuestro objetivo es la reunión de un conjunto de personas en torno a la realización de una acción, necesitamos que todos estén implicados y formen parte activa de lo que está sucediendo.

3.4. ALEGRÍA Y DIVERSIÓN

Una parte importante de nuestro trabajo es la alegría y la diversión colectiva. Nos reunimos con el objetivo de disfrutar en común, pasarlo bien y compartirlo. No queríamos que las actividades fueran solemnes, sino que intentamos que siguieran el concepto de *paidia*, de potencia primaria de improvisación y alegría. Nos gustaría profundizar en estos tres conceptos (alegría, diversión y *paidia*), matizando algunas de las connotaciones negativas con las que se pueden relacionar.

ALEGRÍA	DIVERSIÓN	PAIDIA
-Sentimiento grato y vivo	-Recreo	-Principio común de diversión
-Júbilo	-Pasatiempo	-Turbulencia y libre improvisación
-Irresponsabilidad	-Consuelo	-Despreocupada plenitud
-Ligereza	-Placer	-Fantasía desbocada
-Gozo	-Esparcimiento	-Exuberancia dichosa
-Regocijo ²⁷	-Alivio de los trabajos ²⁸	-Agitación inmediata y desordenada
		-Recreación espontánea y relajada
		-Carácter improvisado y descompuesto ²⁹

26. *Ibíd.*, p. 103.

27. *Real Academia Española*. Asociación de Academias de la Lengua Española, 2019. [consulta: 15/05/2020] Disponible en: <https://dle.rae.es/alegr%C3%ADa?m=form>

28. *Real Academia Española*. Asociación de Academias de la Lengua Española, 2019. [consulta: 15/05/2020] Disponible en: <https://dle.rae.es/diversi%C3%B3n?m=form>

29. CAILLOIS, Roger. *Op. cit.*, p. 41, 66.

La alegría es una emoción temporal de júbilo y gozo. Nos interesa por ese carácter ligero y pasajero, que le resta la importancia que pueden tener otras emociones como la de felicidad. Normalmente es la respuesta a un estímulo positivo, y desaparece poco después de haberse iniciado. Por su parte, la diversión suele situarse en el contexto del trabajo o de descanso del trabajo (recreo, consuelo, pasatiempo). Lo relacionamos con la alegría por sus connotaciones de placer y de esparcimiento, y nos gusta combinarlos para conseguir términos como “pasatiempo gozoso” o “recreo jubiloso”.

Ambos conceptos adquieren un carácter activo al relacionarlos con *paidia*. La libre improvisación, la turbulencia o la recreación espontánea y relajada nos sugieren acciones implicativas y dinámicas, que son fácilmente asociables al gozo, el placer, el regocijo o el esparcimiento.

Nos gustaría apuntar que nuestros eventos no tienen ninguna pretensión. Nuestro fin no es la persecución de la felicidad o la consecución de alguna meta elevada o idealizada. Creemos que es fácil romantizar conceptos como el de alegría o diversión, pero nuestro único objetivo es crear un espacio común y disfrutar de un tiempo de calidad alejado del frenesí y del utilitarismo de nuestro contexto. Buscamos una diversión que se derive de la acción y del contacto con los demás, y que produzca una alegría colectiva. Intentamos alejarnos de los efectos dañinos del pensamiento positivo, y de su mensaje de que todo es posible si se mantiene una actitud ciegamente optimista, que nos permitiría llegar a otro nivel superior de persona³⁰.

Nos gustaría acabar con un apunte del texto *Elogio a la ociosidad* de Bertand Russell, donde se defiende la vida más allá del trabajo:

Antes había una capacidad para la alegría y los juegos que hasta cierto punto ha sido inhibida por el culto a la eficiencia. El hombre moderno piensa que todo debería hacerse por alguna razón determinada, y nunca por sí mismo.³¹

Russell se posiciona en contra del utilitarismo y de la productividad constante, apostando por “la tranquilidad y la seguridad, no una vida de ardua lucha”³². Nos interesa la idea de acción como fin en sí mismo, nuestra intención en estos eventos es que sean autoconclusivos. No intentamos conseguir una ganancia o un objetivo más allá de la misma acción, y nos apoyamos en el carácter temporal y efímero de las propuestas.

30. PÉREZ DEL RÍO, Fernando. *Reseña Sonríe o muere. La trampa del pensamiento positivo*. En: Norte de Salud Mental, Burgos:Asociación de Salud Mental y Psiquiatría Comunitaria, 2018, p. 125, 126.

31. RUSSEL, Bertand. *Elogio a la ociosidad*. Barcelona: Edhasa, 2000, p. 160.

32. *Ibid.*, p. 162.

4. INFLUENCIAS Y REFERENTES ARTÍSTICOS

En este capítulo hemos seleccionado algunos artistas, movimientos y proyectos que nos han ayudado a lo largo del proceso de desarrollo de nuestras propuestas. Nos guiamos por su carácter relacional, su aire desenfadado y sus estrategias discursivas.

4.1. HISTÓRICOS

En este apartado nos queremos centrar en movimientos más históricos, como son la escuela Bauhaus y el movimiento Fluxus.

Las enseñanzas de la Bauhaus contenían siempre un factor lúdico, que giraba alrededor de los conceptos “fiesta-trabajo-juego”. El artista y profesor de la academia Johannes Itten basaba sus clases en el principio “El juego será fiesta - la fiesta será trabajo - el trabajo será juego”³³, intentando encontrar un equilibrio entre juego y arte.

Pero lo que más nos interesa de la Bauhaus son sus fiestas periódicas: cuatro oficiales, coincidiendo con las cuatro estaciones, y otras que celebraban sus días festivos, como la fiesta de las tuberías, la fiesta de las barbas, las narices y los corazones, la fiesta de la nueva objetividad, etc. Estos eventos fomentaban la vida en comunidad, el buen humor y apoyaban el espíritu lúdico de la escuela. La preparación era exhaustiva y conllevaba un gran presupuesto, además de implicar muchos de los departamentos, desde los talleres gráficos a los de teatro. Se introducían diferentes elementos, como música, máscaras, representaciones o trajes.

Queremos poner como ejemplo la *Fiesta metálica* de 1929 por su escenografía, que tenía la temática de lo metálico. Las invitaciones tenían un tono metálico, los invitados estaban disfrazados con tonos metálicos y eran dirigidos al espacio de la fiesta gracias a una pequeña montaña rusa de metal. Las actividades y la decoración del evento giraban también alrededor de estos tonos y de los sonidos metálicos.

El movimiento Fluxus nació sin ninguna rigidez, huyendo de la competencia dentro de los movimientos de vanguardia³⁴. En su manifiesto, escrito por George Maciunas en 1965, aparece un apartado llamado *Fluxus Arte-Diversión* que sentimos cercano a nuestra producción:

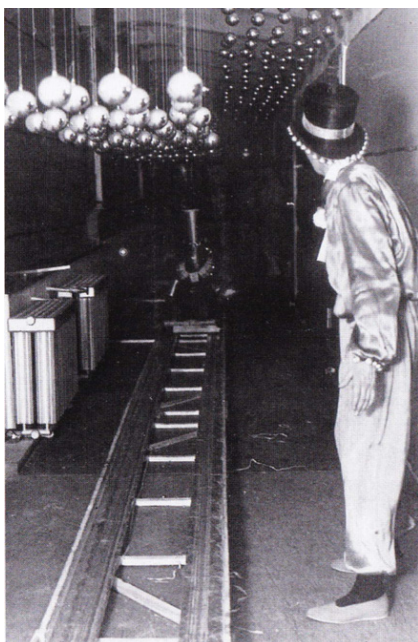


Fig. 1. Bauhaus.
Fiesta metálica, 1929.

33. GUTIÉRREZ, M^a Teresa. *Op. cit.*, p. 208.

34. CENTRE DE CULTURA CONTEMPORÀNIA DE BARCELONA. Fuera de formato: Fluxus I. En: *Xcèntric*. [en línea] Barcelona, 2009 [consulta: 17/05/2020] Disponible en: http://www.cccb.org/rcs_gene/fullma_web_xcentric_3_cast.pdf



Fig. 2. Fluxus.
Flux-Olympiad, 2008.

Por lo tanto, el arte-diversión debe ser simple, divertido, no pretencioso, preocupado por las insignificancias, que no requiera habilidades o ensayos interminables, que no tenga valor ni institucional ni como mercancía. El valor del arte-diversión debe reducirse haciéndolo ilimitado, producido en masa, obtenible por todos y eventualmente producido por todos.³⁵

Nos gustaría hablar de la *Flux-Olympiad*, un evento ideado por Maciunas en los sesenta, pero que no fue realizado hasta 2008 de la mano del artista Larry Miller. La olimpiada consistía en una serie de deportes distorsionados hasta lo absurdo, donde la competitividad se diluía. Así, encontramos partidos de fútbol jugados encima de zancos, carreras con aletas, o de bicicletas donde el ganador es el que llega el último.

4.2. CIUDAD INSTANTÁNEA

En 1971 se celebró en Ibiza el *VII Congreso del International Council of Societies of Industrial Design* (ICSID). La idea del congreso era la de impulsar el diálogo entre distintas disciplinas mediante el trabajo comunal, la vitalidad, la reflexión intelectual y el ocio, creando un experimento de socialización³⁶. Careciendo de un programa estructurado, el evento estuvo formado por intervenciones espontáneas, entre ellas la *Ciudad Instantánea*.

Debido a la necesidad de habilitar un *camping* para los estudiantes que iban a acudir al congreso, los también estudiantes de arquitectura Fernando Bedito y Carlos Ferrater propusieron a la organización la creación de una ciudad temporal, que se construyó, se habitó y se destruyó en un mes. Junto con el arquitecto José Miguel de Prada Poole, se ideó una gran cobertura de plástico, a la que se le podrían ir empalmando nuevas estructuras conforme fueran acudiendo más estudiantes, y que se podía construir en muy poco tiempo y con pocos materiales³⁷. La energía neumática que mantendría en pie la ciudad sería común a todas las células.

Bedito, Ferrater y de Prada proponían la participación como herramienta para construir la ciudad, utilizando el trabajo como medio de relacionarse. Las personas se comunicaban a través de la acción de construir, creando una vida en comunidad donde el ocio aparecía como expresión creativa³⁸.

35. *Íbid.*

36. BARAONA POHL, Ethel. La utopía es posible. En: *domus* [en línea] Barcelona: Editoriale Domus Spa, 15 de octubre de 2012. Disponible en: <https://www.domusweb.it/es/arte/2012/10/15/la-utopia-es-posible.html>

37. PALIMPSESTO. Instant City. En: *La arquitectura, ¡también!* [en línea] Illes Balears: Càtedra Blanca de Barcelona, otoño 2018, vol. 18 [consulta: 17/05/2020] ISSN 2014-9751. Disponible en: <https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/121880/5660-3921-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

38. *Íbid.*



Fig. 3-5. Fernando Bendito, Carlos Ferrater y José Miguel de Prada Poole. *Ciudad Instantánea*, 1971.



La intención era crear un entorno que no existiría sin las relaciones entre las personas que lo conforman, que estaría formado por las personas que se conocían y las cosas que hacían juntas³⁹.

Se repartió a los estudiantes una grapadora, una cinta métrica, un rotulador y unas tiras de plástico, cuyo tamaño variaba según el número de personas que iba a albergar la habitación. Además, se entregaba una serie de planos con instrucciones sobre cómo unir las piezas entre ellas y a las “calles”⁴⁰.

Al finalizar el congreso, los payeses locales cortaron los hinchables y los utilizaron en sus pajares. Del evento, según uno de sus organizadores, “queda poca cosa, muchas anécdotas, situaciones magníficas, muchos amigos, pero fue como un globo hinchable que se pichó”⁴¹.

Nos interesa mucho el carácter festivo y efímero de esta propuesta, pero lo que más nos llama es la gran importancia que tiene el trabajo participativo y la creación de relaciones. La construcción de la ciudad está basada en la cooperación y la colectividad, dos aspectos que tienen un gran peso en nuestra práctica. También compartimos la temporalidad y la falta de expectativas en cuanto a continuidad de la propuesta.

39. DOMUS. Ibiza: the 1971 ICSID congress. En: *domus* [en línea] Barcelona: Editoriale Domus Spa, Abril 1972, vol. 509 [consulta: 17/05/2020] Disponible en: <https://www.domusweb.it/en/from-the-archive/2012/11/18/ibiza-the-1971-icsid-congress.html>

40. TORRIJOS, Pedro. Construir castillos con el aire: la Ciudad Instantánea de Ibiza. En: *Jot Down Sevilla*: Jot Down Cultural Magazine, 2013 [consulta: 17/05/2020] Disponible en: <https://www.jotdown.es/2013/08/construir-castillos-con-el-aire-la-ciudad-instantanea-de-ibiza/>

41. STROMBOLI [documental] *Instant City*. TV3, 1996. [consulta 17/05/2020] Disponible en: <https://www.arte-util.org/projects/instant-city/>

4.3. PHILIPPE PARRENO

Philippe Parreno (Orán, 1964) es un artista francés cuyo trabajo incluye diferentes medios, como el vídeo, la instalación, la performance, el dibujo y el texto. Su práctica prioriza la creación de intercambios sociales y de situaciones a la creación de objetos⁴², y desarrolla una manera de trabajar colaborativa y participativa, con encuentros de carácter escenográfico. Para él, “la exhibición se concibe como un espacio escenificado, como un autómata que produce diferentes temporalidades, un ritmo, un viaje, una duración”⁴³. Nos queremos centrar en la pieza *Snow Dancing* (1995), pues pensamos que contiene un hilo conductor con nuestra producción.

Snow Dancing se desarrolla en tres fases: un libro, un evento donde ocurre lo descrito en el libro y una exposición donde se muestran los restos de dicho evento. Parreno describe una fiesta y todo lo que ocurre en ella al artista Liam Guillick y al publicista Jack Wendler. La conversación es transcrita y convertida en un libro. Dos meses después en el Consortium de Dijon, Parreno escenifica la fiesta que había descrito, recreando los diferentes espacios. Tanto la duración de la fiesta, como la lectura del libro y la conversación original duran una hora y media.



Con este trabajo, Parreno modifica y distorsiona la concepción clásica del tiempo de una exposición. Como dice el artista, “transformé el espacio expositivo que acoge el evento, y esta arquitectura basada en el tiempo se ha transformado en una exposición. Los visitantes fueron invitados a un espacio arquitectónico generado por una fiesta”⁴⁴.

Nos interesa mucho la creación de un espacio a partir de una fiesta, que es en esencia la reunión de un conjunto de personas. En el texto de *Snow Dancing*, Parreno describe a diferentes conjuntos de personas y acciones, diferenciando grupos activos, grupos pasivos y las relaciones que hay entre ellos o que crean durante el evento. Nos atrae este proceso de materialización de una fantasía tan detalladamente descrita, y toda la escenificación que se desarrolla, creando un espacio muy característico y personal.



Fig. 6,7. Philippe Parreno.
Snow Dancing, 1995.

42. Philippe Parreno. En: *Artsy* [en línea], 2020 [consulta: 17/05/2020] Disponible en: <https://www.artsy.net/artist/philippe-parreno>

43. Philippe Parreno: la levadura y el anfitrión. En: *Museo Jumex* [en línea], 2017 [consulta: 17/05/2020] Disponible en: <https://www.fundacionjumex.org/es/exposiciones/90-philippe-parreno-la-levadura-y-el-anfitrion>

44. LISSONI, Andrea, Lucia ASPESI y Fiammetta GRICCIOLI. *Philippe Parreno. Hypothesis*. [en línea] Milano: HangarBicocca, 2015, [consulta: 17/05/2020] p. 21. Disponible en: <https://d2s-nyq93qb0udd.cloudfront.net/HangarBicocca/wp-content/uploads/2014/11/PPLibrinodigitaleEN-2.pdf>



Fig. 8,9. Rikrit Tiravanija.
Untitled (free), 1992.

4.4. RIKRIT TIRAVANIJA

El trabajo de Rikrit Tiravanija (Buenos Aires, 1961) explora la naturaleza del espacio donde se produce y se expone el arte, la economía que lo hace funcionar y el proceso de producirlo. Sus piezas están comprometidas con la audiencia y reflexionan sobre el uso, siendo a partir de ese uso como se construye el sentido⁴⁵. Crea espacios de socialización y de interacción, con el acontecimiento como base.

En *Untitled (free)* (1992), la comida es el elemento central. La pieza se divide en dos partes: la entrada al espacio y la zona de comida. Para poder acceder a la segunda parte, el espectador debe recorrer la galería hasta la parte trasera. Las piezas de la galería están almacenadas por todas partes, pudiendo encontrar fotografías, pinturas y partes de esculturas. Cuando se llega al final del recorrido, se encuentra la zona de trabajo del galerista y sus asistentes, que se hallan trabajando como si fuera un día normal, y en la última estancia se encuentra la comida.

Durante todo este trayecto se puede apreciar el aroma del arroz de jazmín, y al llegar a la última habitación hay preparadas una serie de ollas. Un par de personas están picando unas verduras, otras supervisando el cocinado, que es posible gracias a unos *camping gas*. Hay una nevera, cuyo acceso es libre para todos, y mesas y sillas para comer con comodidad. Los espectadores cogen un bol con arroz y salsa y se sientan a comer tranquilamente.

En *Untitled (tomorrow is another day)* (1996) Tiravanija reproduce en Colonia (Alemania) su apartamento de Nueva York a tamaño real. El artista había estado viviendo en él alrededor de veinte años, y era un edificio muy viejo. Así, lo duplica, y transporta sus objetos personales a la nueva casa. El apartamento está abierto durante tres meses las veinticuatro horas del día (menos los domingos), y tiene libre acceso para cualquiera.

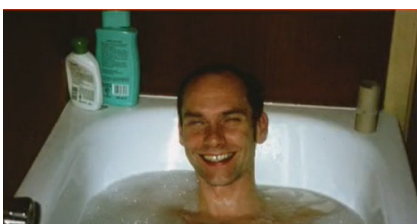


Fig. 10, 11. Rikrit Tiravanija.
Untitled (tomorrow is another day), 1996.

Durante esos tres meses, la gente iba y se quedaba en el apartamento cocinando, comiendo, bañándose (todo funcionaba con normalidad) o durmiendo. Hubo personas que se casaron allí, o celebraron cumpleaños y conciertos; el espacio que rodeaba la casa se convirtió en un jardín.

Compartimos con Tiravanija la intención de crear reuniones, y de restar a las piezas de un carácter solemne o rígido. Las personas y las relaciones que se crean entre ellas son la base de las obras, que facilitan el acontecimiento.

45. *Performance Anxiety*. [en línea] Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1997 [consulta: 22/05/2020] Disponible en: <http://web.mit.edu/allanmc/www/rirkritmca.pdf>



Fig. 12, 13. Fermín Jiménez Landa.
Pronto es bueno pero más pronto es mejor, 2009.

4.5. FERMÍN JIMÉNEZ LANDA

La producción de Fermín Jiménez Landa (Pamplona, 1979) gira en torno al absurdo, el error, el ocio, la pereza y la improductividad. Desarrolla “una aproximación a la idea de inutilidad en las prácticas artísticas contemporáneas, frente al utilitarismo y la exaltación del éxito”⁴⁶. También introduce en sus piezas lo social y lo común, huyendo de la competitividad y del perfil del artista/genio, desde la negación del espectáculo y la resignificación del placer. Así, podemos encontrar temas comunes con nuestra práctica, que a continuación comentaremos junto a un par de obras.

En *Pronto es bueno pero más pronto es mejor* (2009) Jiménez organiza, junto a Juan Canela, Ane Aguirre y otros amigos, un viaje a las montañas. Allí recogen nieve y al volver la guardan en un congelador. En verano la recuperan y organizan una pelea de bolas de nieve en un jardín con piscina.

Como la nieve había pasado tanto tiempo en el congelador, se endureció, añadiendo un contenido de riesgo y peligrosidad a la acción. Debido a esto, se desarrolló una indumentaria específica destinada a la protección, que constaba de rodilleras, casco y coderas. Nos sentimos especialmente interesadas por esta creación de un vestuario particular para la acción, o de la distorsión del uso común de la vestimenta para adaptarla a lo que se desea conseguir.

Pronto es bueno pero más pronto es mejor trata “sobre lo cotidiano, el juego, las celebraciones colectivas [...]. Es también un acto de trabajo en equipo, o mejor dicho, de ocio en equipo”⁴⁷. Es un intento de evitar la rentabilización del tiempo, el individualismo y la industria del ocio.

En *El nadador* (2013) Jiménez cruza España del sur al norte, de Tarifa hasta su casa en Pamplona. Inspirado en la película de Burt Lancaster, traza una línea recta en el mapa, y para en todas las piscinas encontradas, creando un río imaginario.

Había una expectativa a priori de crear situaciones por la simple intromisión en los hogares ajenos, pidiendo ayuda para realizar una acción. Un despliegue de narrativas provocadas, de capítulos dentro de un cuento que dependería de la amabilidad de un extraño.⁴⁸

Compartimos esta base relacional del proyecto, que no sería posible sin una participación implicativa, y la voluntad de crear situaciones efímeras y temporales.



Fig. 14,15. Fermín Jiménez Landa.
El nadador, 2013.

46. JIMÉNEZ LANDA, Fermín. *La reconquista de lo inútil Nociones de inutilidad en el interior de la producción artística contemporánea desde la propia praxis*. València: Universitat Politècnica de València, p. 15.

47. *Ibid.*, p. 199, 200.

48. *Ibid.*, p. 254.

4.6. PROPUESTAS CONTEMPORÁNEAS

En este punto comentaremos un par de proyectos desarrollados este último año que han tratado temas comunes a los de nuestra práctica.

Dentro del festival *Mayrit*, celebrado en Madrid del 10 al 20 de febrero de 2020 en Madrid, Julen Ussia (Amurrio, 1993) y Joel Blanco (A Coruña, 1991) organizan el taller *Ceniceros Siempre*. La descripción del taller dice lo siguiente: “Taller de ceniceros inclusivo para todes en el que juntes daremos forma a los sueños. En el caso de que sueñes con ceniceros, clare. Con les Julen y Joel jeje”⁴⁹. El evento tiene como fondo la transformación social respecto al tabaco y su consumo, que se ha reducido, y con él los tamaños de los ceniceros⁵⁰. Así, los asistentes al taller se encuentran con una serie de bolas de barro repartidas por el espacio, a partir de las cuales cada cual deberá crear un cenicero personal. Después del evento, se realiza una exposición con los resultados. Compartimos algunas de las características de este proyecto, como son la reunión en torno a la realización de una acción, la diversión, el desenfadado y la creación de comunidad.



Fig. 16, 17. Julen Ussia, Joel Blanco. *Ceniceros Siempre*, 2020.



En Valencia, dentro de la residencia de la 4ª edición del *LABi (Laboratori de pensament, creació i difusió de la imatge)*, se lleva a cabo *Safareig*, un proyecto de Elena Sanmartín, Pau Olmo y Pau Mendoza. El evento dura un día, el 20 de febrero de 2020, desde las doce del mediodía, y consiste en un acto colectivo de limpiar y tender la ropa. El término “safareig” hace referencia, dentro de

49. *Mayrit*. Office of Design, 2020 [consulta: 24/05/2020] Disponible en: <https://mayrit.org/>
50. RAMOS AÍSA, Lucía. *Un festival para el diseño emergente de Madrid*. En: El País [en línea] Madrid: Ediciones El País S.L., 2020 [consulta 24/05/2020] Disponible en: https://elpais.com/ccaa/2020/02/07/madrid/1581101446_114922.html



Fig. 18, 19. Elena Sanmartín, Pau Olmo y Pau Mendoza. *Safareig*, 2020.

la tradición mediterránea, al espacio comunitario donde las mujeres iban a limpiar la ropa. También posee una connotación de acción colectiva, pues es un espacio destinado a una forma específica de socialización, donde lo doméstico y lo urbano se funden. Así, el evento trata sobre lo íntimo y lo colectivo, invitando a sus participantes a jugar con los límites entre lo privado y lo público, a través del acto de limpiar y tender la ropa⁵¹.

5. DESARROLLO DE LA OBRA

5.1. ANTECEDENTES

Antes de empezar a desarrollar los proyectos que forman parte de este estudio, pensamos que es pertinente exponer una serie de experiencias anteriores que consideramos que han servido de base y han influenciado el resultado final.

Me gustaría comenzar con el colectivo *Las Mediocre*, del que soy integrante desde su formación en 2017. Es un grupo artístico emergente compuesto actualmente por ocho chicas que nace a partir de las relaciones de amistad. Nos conocimos en la Facultad de Bellas Artes de la Universitat Politècnica de València, donde descubrimos nuestras afinidades artísticas. Lo creamos para tener un espacio donde trabajar juntas, y para sacar adelante proyectos en conjunto. Gracias a esto he estado en contacto con la idea de colectividad, de cuidados y de reunión.

Uno de los proyectos que hemos llevado a cabo como colectivo es *Almuerzo campestre* (2019). Durante la conferencia *Imatges sobre imatges*⁵² (2018) en Bombas Gens, M.A. Baixauli y V. Ponce comentaron la política del museo en cuanto a su relación con el público. Esta política, que posteriormente pudimos comprobar en su página web, abogaba entre otras cosas por utilizar “el espacio liminal y de transformación para el encuentro, la investigación, el juego, la colaboración y el aprendizaje compartido; y para pasar a ser usuarios en vez de visitantes”⁵³. Al leer esto, nosotras nos preguntamos hasta qué punto las usuarias tenían libertad de movimientos y de acción dentro del espacio del museo, o si esta propuesta de juego y de encuentro estaba siempre bajo las normas de la institución. Así, decidimos recrear un almuerzo campestre para comprobar dónde estaban los límites en Bombas Gens.

51. *La Posta Fundació*. *L'apartament*, 2020 [consulta: 24/05/2020] Disponible en: <http://fundacionlaposta.org/safareig-lapartament/>

52. BAIXAULI, Miguel A. y PONCE, Vicente. *Imatges sobre imatges*. València: Bombas Gens Centre d'Art, 2018.

53. *Bombas Gens Centre d'Art*. *Fundació per Amor a l'Art*. [consulta: 24/05/2020] Disponible en: <https://www.bombasgens.com/es/educacion/>



Fig. 20, 21. Las Mediocre.
Almuerzo Campestre, 2019.
[\(Ver aquí\)](#)

Fig. 22, 23. Las Mediocre.
Almuerzo Campestre, 2019.

Estudiamos las normas del museo, decididas a no romper ninguna, y colocamos una manta de picnic en una de las salas. A continuación, sacamos vasos y servilletas y comenzamos a jugar al *Jenga*, un juego de mesa. Aunque no rompíamos ninguna regla, se nos invitó a abandonar el museo sin ninguna explicación aparte de “no podéis hacer eso aquí sin permiso”.

A partir de esta acción, realizamos un libro que contiene la transcripción de la conversación desde que entramos al museo hasta que salimos, y un vídeo que contiene la misma acción.

Durante la Beca Erasmus 2018-2019 en la Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, comencé a trabajar los conceptos de tiempo productivo y utilidad. *Rua das Oliveirinhas* (2019) muestra la acción de caminar de una punta a otra de un callejón, y las reacciones que esto provoca en el entorno. Como documentación, se colocaron dos cámaras de vídeo, una a cada lado de la calle, y se grabó durante cuarenta minutos. Por su parte, la instalación consiste en dos televisiones enfrentadas, efecto espejo, creando un espacio entre las pantallas. Para poder observar la pieza, las espectadoras deben recorrer el pasillo de un extremo a otro, imitando la misma acción que se reproduce en las televisiones.



Fig. 24, 25. Sara Aliana Llorca.
Rua das Oliveirinhas, 2019.
[\(Ver aquí\)](#)

Por último, me gustaría comentar una serie de vídeos que fueron el punto de partida de los proyectos, aunque finalmente fueron descartados. Son grabaciones caseras que fui recopilando a lo largo de unos meses. Su contenido capta diferentes momentos de mi cotidianidad, que posteriormente edito y mezclo. Me parecían interesantes por su frescura y desenfadado, y porque aparentemente no tienen ningún sentido, solamente muestran una parte de mis relaciones diarias. Además, me atraía la factura casera y coloquial, de no muy buena calidad en la imagen, que aportaba la videocámara de cassette, y quería explorar sus posibilidades. Aunque finalmente me decanté por algo más experiencial, los contenidos audiovisuales aparecen a lo largo de los trabajos. La actitud de los vídeos, divertida y sin pretensiones, también se mantiene en las propuestas de este trabajo final de grado.



Fig. 26. Sara Aliana Llorca.
Chancla y niño, 2019.
[\(Ver aquí\)](#)

Fig. 27. Sara Aliana Llorca.
Terrazas, 2019.
[\(Ver aquí\)](#)

5.2. HACER PASTA FRESCA ES TAN FÁCIL COMO FREÍR UN PAR DE HUEVOS

Hacer pasta fresca es tan fácil como freír un par de huevos es una instalación que gira en torno al lanzamiento de espaguetis al techo. Además del lanzamiento en sí, se desarrollaron una serie de actividades y objetos derivados, que enriquecieron y completaron la experiencia. A lo largo del capítulo, describiremos el proceso y los elementos que forman la instalación final.

5.2.1. Un día de verano haciendo espaguetis con tomate

Un día de verano haciendo espaguetis con tomate lanzamos un espagueti a la pared con baldosas para comprobar el punto de cocción. Después cogimos otro espagueti y lo lanzamos al techo. Después cogimos una silla para llegar al techo y despegar el espagueti. Unos minutos más tarde la pasta estaba al dente, la escurrimos y la mezclamos con el tomate.

Esta situación fue la base desde la que se construyó *Hacer pasta fresca es tan fácil como freír un par de huevos*. Me interesaba mucho la estructura de “cotidianidad - ruptura de la cotidianidad - vuelta a la cotidianidad” (hacer la comida - jugar a que se pegue al techo - acabar de cocinar y comer). Era



Fig. 28. Sara Aliana Llorca.
Fotograma de *Un día de verano haciendo espaguetis con tomate*, 2019.

una salida momentánea de la vida diaria realizando una acción sin objetivo. Por lo tanto, contenía la naturaleza lujosa con la que se relaciona el juego, pues no estaba destinada a satisfacer necesidades o tareas diarias. Su única finalidad era disfrutar alegremente, pudiendo relacionarla así con la *paidia* o potencia primaria de improvisación y alegría. Coincide al ser un acto de libre improvisación y recreación espontánea y relajada, y por su principio común de diversión.

También me gustaba el elemento de riesgo, la sorpresa inicial de ver el espagueti pegado en el techo y la duda de si caerá o no. Además, se tenía la sensación de no estar haciendo lo que se debe hacer, de estar rompiendo las normas. Ambos elementos los podemos identificar con el vértigo de la clasificación de los juegos de Caillois, que se caracteriza por realizar una acción prohibida o con riesgo.

Al ser los espaguetis un elemento común y familiar, es fácil reconocer cómo se está distorsionando su uso. A la hora de participar en la instalación, pensé que era necesario que la acción a realizar no fuera complicada, así que el uso de un objeto común me parecía acertado.

5.2.2. Instrucciones para desafiar al perverso sistema neoliberal⁵⁴

Una vez decidí que el lanzamiento iba ser la parte central de la instalación, comencé a investigar cuál era la mejor manera de fabricar los espaguetis. Basándome en una receta de pasta fresca, fui modificando la cantidad de ingredientes y el grosor. Los espaguetis no podían ser muy gruesos o pesar demasiado, pero tenían que ser lo suficientemente resistentes como para no romperse al lanzarlos. Además, según la cantidad de harina podían no ser pegajosos o hacer que la masa fuera demasiado rígida como para pasarla por la máquina.

Finalmente conseguí una receta que se adaptaba a lo que quería hacer. A partir de esa receta fui construyendo una serie de instrucciones de buenas prácticas que se fue completando hasta formar un manual. Utilicé el diseño y el lenguaje de un manual técnico: sencillo, directo y algo repetitivo. Esto me permitía racionalizar al máximo una acción sin sentido, dándole una apariencia de seriedad y rigor. Mi intención era utilizar esa sensación de rigurosidad para crear una nueva lógica, un sistema de valores personal. Esto es lo que Huizinga denomina “reglas del juego” y lo que permite construir una realidad provisional, que debe ser aceptada libremente por todas las jugadoras. Así,

54 VILAR, Nelo. Conferencia *La acción mínima y contextual contra el perverso orden neoliberal!* Valencia: Jornada MMM* Fest: El més mínim moviment (PAC 2019), 2019, Universitat Politècnica de València.

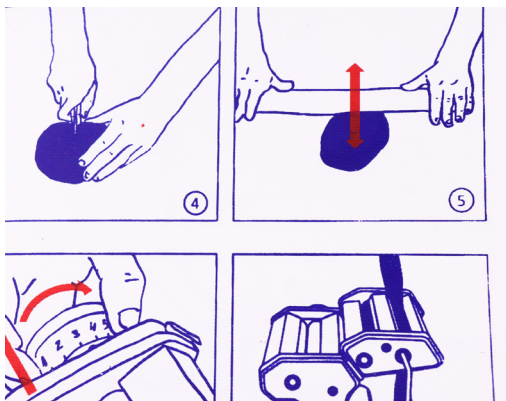


Fig. 29, 30. Sara Aliana Llorca.
Manual de lanzamiento de espaguetis 2019.

quise fabricar una ficción donde las necesidades cambiaran y se transformarían, y donde pudiera reconstruir las prioridades. En el prólogo del manual se comenta esta intención:

ANTES DE COMENZAR

Utilización de este manual

Las instrucciones de este manual están dirigidas a evitar momentáneamente el imperativo del rendimiento como nuevo mandato de la sociedad de trabajo tardomoderna.

Antes de empezar a leer este manual, compruebe que su objetivo es la creación de espacios-tiempo relacionales libres y con ritmos ajenos a los impuestos por la sociedad del rendimiento, con posibilidades de intercambio diferentes a las vigentes en el sistema de la comunicación de masas.

De lo contrario, es posible que usted y sus acompañantes acaben lanzando espaguetis sin sentido alguno, procediendo al despilfarro de huevos, harina y tiempo que podrían estar dedicando a hacer algo productivo.

El libro está realizado con serigrafía a dos tintas (azul y rojo), con una encuadernación manual con lomo encolado. En su interior, que se puede ver en el anexo, aparecen dibujos y explicaciones detalladas de todo el proceso, y podemos encontrar los siguientes apartados:

Antes de comenzar - Utilización de este manual

Preparativos - Máquina para hacer pasta casera

Operaciones básicas - Preparación de los espaguetis
 - Hervir la pasta
 - Lanzamiento

Información adicional - Duración de la pasta fresca
 - Limpieza del techo

Además del manual se creó un cartel con instrucciones, que se puede ver en el anexo, y que contiene los mejores movimientos para el lanzamiento. Dicho cartel se colocó en la zona de lanzamiento de espaguetis.

5.2.3. Si lo hacemos juntas es mejor

La reunión es una de las bases del proyecto. Se parte de la idea de la creación de relaciones y del cuidado de vínculos. La acción se presenta como una excusa o como pretexto de una reunión. Planteo la instalación como un acto de juego y ocio colectivo y, como apunta Bourriaud en *Estética relacional*, intento estructurar “esquemas sociales alternativos, modelos críticos de las construcciones de las relaciones amistosas”⁵⁵.

Tanto el lanzamiento de espaguetis como su fabricación fueron actos colectivos. La idea original era que las participantes formaran parte de la elaboración de la pasta, pero como no se tenía total acceso al espacio no fue posible. Así, unos días antes un conjunto de personas nos reunimos e hicimos los espaguetis. El proceso fue grabado y se muestra junto al videotutorial de *Recetas de Esbieta*, de donde se extrajo la receta original de la pasta fresca.

Fig. 31. Recetas de Esbieta.
 Fotograma de *Cómo hacer PASTA FRESCA CASERA con y sin máquina - ¡TRUCOS!*, 2018.
[\(Ver aquí\)](#)

Fig. 32, 33. Sara Aliana Llorca.
 Fotograma de *Hacer pasta fresca es tan fácil como freír un par de huevos*, 2019.
[\(Ver aquí\)](#)



Se intenta crear un diálogo entre ambos vídeos. El videotutorial muestra a una mujer explicando cómo cocinar pasta fresca; nos informa de trucos y

55. BOURRIAUD, Nicolas. *Op. cit.*, p. 53.

técnicas para conseguir la textura y el sabor perfectos. En el otro vídeo vemos a un grupo de amigas realizando los mismos pasos, pero con un objetivo muy diferente. La calidad de los vídeos también es distinta, uno tiene una imagen limpia y cuidada y el otro tiene el aire de vídeo casero de la videocámara. Se intenta hacer patente la diferencia entre la intencionalidad de *Recetas de Esbieta* y lo que está pasando en la instalación, volviendo a remarcar esa ruptura con el uso cotidiano de los objetos. Esta sensación se incrementa al dejar el audio del videotutorial, pues las participantes se hallan lanzando espaguetis al techo mientras escuchan cómo hacer una pasta fresca deliciosa.

Así, la instalación se dividió en dos partes: el espacio de acción y el espacio de no acción. El primero estaba delimitado y reservado para hervir los espaguetis y lanzarlos *in situ*. En el segundo se muestran los dos vídeos y tres manuales. Ambas zonas se complementaban pues, mientras se esperaba al tiempo de secado ideal de los espaguetis, las participantes se hallaban en la otra zona.

A pesar de que el espacio donde se realizó por primera vez no era ideal debido a las limitaciones de accesibilidad, la acción transcurrió satisfactoriamente. Es una propuesta que, a partir del manual de uso, se puede adaptar a muy diversos entornos, siempre que sean lo suficientemente amplios para generar diferentes áreas y el techo sea adecuado.

Fig. 34. Sara Aliana Llorca.
Hacer pasta fresca es tan fácil como freír un par de huevos, 2019.





Fig. 35, 36. Sara Aliana Llorca.
Hacer pasta fresca es tan fácil como freír un par de huevos, 2019.

5.3. CINE DE INVIERNO

Cine de invierno es un evento que tiene lugar en la azotea de mi edificio de viviendas. Invité a un grupo de amigas para simular una noche estival basada en el tradicional cine de verano. A continuación, se proyectó la película *Verano 1993*.

5.3.1. *Queremos que sea verano ya*

En *Cine de invierno* se juega con la imaginaria colectiva del verano. Este se presenta como periodo sin preocupaciones, donde podemos hacer lo que queramos y donde los días son largos y luminosos, y las noches cálidas y alegres. Se vincula con la relajación, la diversión y la libertad. También podemos relacionar esta estación con la huida de la vida diaria, como un paréntesis dentro de nuestra cotidianidad. En verano dejamos de hacer lo que normalmente hacemos para centrarnos en lo realmente queremos o necesitamos hacer.

Como el verano en sí es un concepto demasiado amplio, decidí centrarme en un evento tradicionalmente estival: el cine de verano. Me interesaba al ser un acontecimiento al aire libre y mi intención inicial era invitar a los vecinos de la finca, por el ambiente familiar con el que se suele asociar.

Con estos elementos como base, escribí un texto que serviría de guía para el evento:

Queremos que sea verano ya pero es invierno así que vamos a intentar que sea verano haciendo un cine de verano en invierno y nos vamos a poner bañadores encima del abrigo y sandalias encima de las botas y vamos a comer bocadillo y a llevar gafas de sol y vamos a decir uf qué calor hace eh? hace más calor que el año pasado menos mal que estamos en la azotea y corre un poco de fresco porque si no sería insoportable no se podría soportar para nada vamos a tomarnos un refresco con unos hielos y seguro que nos sentimos mucho mejor porque madre mía qué bochorno esta ola de calor no se acaba nunca. Y así vamos esforzarnos mucho y a trabajar muy duro y a darlo todo para que sea verano ya porque el esfuerzo y las ganas son las claves para triunfar y conseguir todo lo que nos proponemos y si queremos que sea verano va a ser verano y punto. Y bueno si quieres que sea verano también puedes venir y esforzarte con nosotras y comerte un bocadillo y tomarte un refresco y ver una peli a la fresca.

CINE DE INVIERNO

CINE DE INVIERNO CINE DE INVIERNO

CINE DE INVIERNO



Queremos que sea verano ya pero es invierno así que vamos a intentar que sea verano haciendo un cine de verano en invierno y nos vamos a poner bañadores encima del abrigo y sandalias encima de las botas y vamos a comer bocadillo y a llevar gafas de sol y vamos a decir uf qué calor hace eh? hace más calor que el año pasado menos mal que estamos en la azotea y corre un poco de fresco porque si no sería insoportable no se podría soportar para nada vamos a tomarnos un refresco con unos hielos y seguro que nos sentimos mucho mejor porque madre mía qué bochorno esta ola de calor no se acaba nunca.Y así vamos esforzarnos mucho y a trabajar muy duro y a darle todo para que sea verano ya porque el esfuerzo y las ganas son las claves para triunfar y conseguir todo lo que nos proponemos y si queremos que sea verano va a ser verano y punto. Y bueno si quieres que sea verano también puedes venir y esforzarte con nosotras y comerte un bocadillo y tomarte un refresco y ver una peli a la fresca.

12-03-2020, 19:30 - 22:00H EN LA AZOTEA

Fig. 37. Sara Aliana Llorca.
Cine de invierno, 2019.
Cartel informativo.

Además de plantear la idea principal del evento, intenté que el texto fuera informal y atropellado, como si se lo estuviera contando emocionada a alguna amiga. También introduje una burla a la idea del esfuerzo derivada de la ideología *Do it yourself*, comentada en el marco conceptual. Esta posición, sin tener en cuenta el contexto socioeconómico, el esfuerzo personal como herramienta válida para conseguir cumplir los deseos, lo que provoca que, en caso de fracasar, recaiga toda la responsabilidad en las personas y no en el sistema. Pero una de las características de Cine de invierno es la imposibilidad de conseguir su objetivo. No es posible hacer que sea verano en invierno.

5.3.2. Habrá refrescos y helados y si queréis podéis traer algo de cenar

Cine de invierno se construye gracias a la participación. La intención inicial era invitar a los vecinos al evento, además de a un grupo de amigas ajeno a la finca. Se acotó el aforo a treinta personas, y se comenzaron a preparar todos los elementos que formarían parte del evento. Me guié por la idea de celebración y fiesta de Gadamer, al plantear una reunión en un espacio y un tiempo determinados, separada de la vida cotidiana y asociada a la alegría y a la libertad.

Como la propuesta era la de recrear una noche estival, se seleccionó todo aquello que se relaciona con el verano. Así, se ideó un vestuario para las treinta participantes, que constaba de un bañador y de unas sandalias y que se pondría encima del abrigo y de los zapatos.

Decidí que los bañadores se basaran en los bikinis de dos piezas, al considerarlos más reconocibles. Como el evento transcurría durante la noche, la tela que se utilizaría sería reflectante, y los tirantes de cuerda de cola de ratón plateada. A la hora de plantear los diseños, me interesaba que se adaptaran a cualquier cuerpo y que conservaran una forma que evocara a la prenda original. Uno de mis principales objetivos, tanto con los bikinis como con las sandalias, era que se reconociera lo que intentaba representar.

Las sandalias se fabricaron con goma elástica, a la que se le añadieron tiras de tela reflectante. Siguiendo con el mismo interés que en los bañadores, hice dos tallas diferentes, unas grandes y otras más pequeñas.

También se trabajó la estética de cine de verano. Se alquilaron 30 sillas blancas PVC y se construyó una pantalla de tela de 2 x 3 metros. Las dificultades a la hora de instalar esta última hicieron que la estructuración del espacio fuera limitada. En un primer momento se intentó situar la pantalla en medio de la azotea para facilitar la visibilidad de los espectadores. Al ser un espacio muy ventoso, no fue posible garantizar la seguridad de la estructura. Finalmente, se decidió instalar la pantalla enfrente de una pared y colocar dos bloques de hormigón como peso.



Fig. 38. Sara Aliana Llorca.
Cine de invierno, 2019.
Bañador.

Fig. 39. Sara Aliana Llorca.
Cine de invierno, 2019.
Bañador y sandalias.

Fig. 40. Sara Aliana Llorca.
Cine de invierno, 2019.
Sandalias.

Al lado de la zona de proyección, se acotó un espacio de *chill out* con sombrillas, tumbonas y una piscina hinchable con los hielos, los refrescos y los helados. Esta zona estuvo reservada para vestirse y pasarlo bien antes de ver la película.

Cada participante recibió una invitación, que constaba de una entrada, un *flyer* explicativo del evento y otro con una descripción de *Verano 1993*, la película que se iba a proyectar. Para los vecinos redacté un pequeño texto aclaratorio. Intenté que el diseño de las invitaciones fuera simple y entendible, pues estaba enfocado a una gama de edades muy amplia. También quería que transmitiera el espíritu veraniego y despreocupado del evento. Además de las invitaciones, que se pueden ver en el anexo, se imprimieron cuatro carteles informativos que se colgarían en los ascensores.

Debido a la crisis sanitaria de la COVID-19 y aunque todavía no se habían tomado medidas de aislamiento, no me fue posible informar e invitar a los vecinos, y solo formaron parte del evento un grupo de 18 personas. A pesar de ello, y gracias a que las personas invitadas eran mi grupo de amigas, se consiguió crear un ambiente alegre y distendido, y una serie de reflexiones en torno a los espacios semipúblicos⁵⁶, al ocio y al disfrute común.

Fig. 41. Sara Aliana Llorca.
Cine de invierno, 2019.



56. Se considera la azotea como espacio semipúblico ya que solo es accesible a la comunidad de vecinos.



Fig. 42, 43. Sara Aliana Llorca.
Cine de invierno, 2019.

6. CONCLUSIONES

Teniendo cuenta los objetivos planteados en el trabajo, se consideran cumplidas las expectativas. Se valora que se ha conseguido desarrollar una práctica multidisciplinar, introduciendo elementos del diseño, la costura, el video o las técnicas de impresión. Esto ha enriquecido las propuestas, completando el discurso y añadiendo diferentes lecturas.

Además, la realización de eventos efímeros ha aportado una perspectiva constructiva a la hora de reflexionar sobre el uso del tiempo y el individualismo, proponiendo la reunión como acontecimiento sin beneficio u objetivo. Se han llevado a cabo acciones que favorecían la creación de vínculos y de experiencias compartidas.

Así, se considera que se ha creado un espacio seguro donde el disfrute y la alegría estaban patentes, y donde se concebía lo colectivo como base fundamental.

A la hora de la realización de los proyectos, estoy satisfecha con el resultado. Es verdad que en *Hacer pasta es tan fácil como freír un par de huevos* me habría gustado tener más accesibilidad al espacio, pero me adapté rápidamente y se consiguió satisfacer los objetivos de la instalación. También quiero apuntar que al plantear las acciones se tenía presente que nos encontrábamos dentro del contexto universitario. No sé cómo hubieran funcionado en un entorno ajeno o más alejado de la práctica artística; es posible que hubiera sido necesario modificar algunos elementos. Es algo que me gustaría seguir explorando a partir de ahora, trabajando con diferentes grupos y desarrollando lenguajes más adaptativos.

No se puede obviar el contexto de la COVID-19, que ha afectado directamente al trabajo. En *Cine de invierno* no se pudo invitar a los vecinos de la finca, lo que provocó importantes cambios en la distribución del espacio. Además, como la propuesta está basada en la reunión, no fue posible seguir realizando proyectos. Algunas ideas se han quedado sin desarrollar, aunque las premisas para la ejecución de las mismas estaban ya planteadas y listas para probar durante las vacaciones de Semana Santa, pero al ser necesario un espacio al aire libre y la agrupación de personas no fue posible llevarlas a cabo. También se ha visto afectado el trabajo escrito, al no tener acceso a la documentación de la biblioteca de la universidad.

Me gustaría seguir investigando las particularidades de la reunión. Considero que las posibilidades estéticas y conceptuales pueden desarrollarse más, y me interesaría profundizar en el aspecto relacional y de creación de comunidad.

7. BIBLIOGRAFÍA

7.1. LIBROS

BISHOP, Claire. *Participation*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2006. ISBN: 9780262524643.

BOURRIAUD, Nicolas. *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora, 2008. ISBN: 9789871156566.

CAILLOIS, Roger. *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica, 1986. ISBN: 9681624815.

CRARY, Jonathan. *24-7 : el capitalismo al asalto del sueño*. Barcelona: Ariel, 2015. ISBN: 9788434422322.

GADAMER, Hans-Georg. *La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta*. Barcelona: Ediciones Paidós, 1991. ISBN: 8475096794.

GARCÉS, Marina. *Un mundo común*. Barcelona: Edicions Bellaterra, 2013. ISBN: 9788472906099.

HAN, Byung-Chul. *Psicopolítica*. Barcelona: Herder Editorial, 2014. ISBN: 9768425433986.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. Buenos Aires: Emecé Editores, 1972. ISBN: 988420635392.

NANCY, Jean Luc. *Ser singular plural*. Madrid: Arena Libros, 1996. ISBN: 8495897415.

PERAN, Martí. *Indisposición general. Ensayo sobre la fatiga*. Hondarribia: Editorial Hiru, 2016. ISBN: 9788496584600.

RUSSEL, Bertand. *Elogio a la ociosidad*. Barcelona: Edhasa, 2000. ISBN: 8435027074.

7.2. ARTÍCULOS

ALONSO, Luis E. Postfordismo, crisis y fragmentación de la sociedad de consumo: los nuevos espacios de la distribución comercial y el comprador posmoderno. [en línea]. Barcelona: Centre de Cultura Contemporània de Barcelona [consulta: 02/04/2020] Disponible en: http://www.cccb.org/rcs_gene/alonso.pdf

BARAONA POHL, Ethel. La utopía es posible. En: domus [en línea] Barcelona: Editoriale Domus Spa, 2012. [consulta: 24/05/2020] Disponible en: <https://www.domusweb.it/es/arte/2012/10/15/la-utopia-es-posible.html>

CENTRE DE CULTURA CONTEMPORÀNIA DE BARCELONA. *Fuera de formato: Fluxus I*. En: Xcèntric. [en línea] Barcelona, 2009 [consulta: 17/05/2020] Disponible en: http://www.cccb.org/rcs_gene/fullma_web_xcentric_3_cast.pdf

DOMUS. Ibiza: the 1971 ICSID congress. En: domus [en línea] Barcelona: Editoriale Domus Spa, 1972, vol. 509 [consulta: 17/05/2020] Disponible en: <https://www.domusweb.it/en/from-the-archive/2012/11/18/ibiza-the-1971-icsid-congress.html>

GIL, Óscar. Las palabras celebrar y celebración. En: SlidePlayer. [en línea] 2016 [consulta: 29/04/2020] Disponible en: <https://slideplayer.es/slide/10161079/h>

LISSONI, Andrea, Lucia ASPESI y Fiammetta GRICCIOLI. Philippe Parreno. Hypothesis. [en línea] Milano: HangarBiocca, 2015, [consulta: 17/05/2020] p. 21. Disponible en: <https://d2snyq93qb0udd.cloudfront.net/HangarBicocca/wp-content/uploads/2014/11/PPLibrinodigitaleEN-2.pdf>

PALIMPSESTO. Instant City. En: La arquitectura, ¡también! [en línea] Illes Balears: Cátedra Blanca de Barcelona, 2018, vol. 18 [consulta: 17/05/2020] ISSN 2014-9751. Disponible en: <https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/121880/5660-3921-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

PÉREZ DEL RÍO, Fernando. Reseña Sonríe o muere. La trampa del pensamiento positivo. En: Norte de Salud Mental, Burgos:Asociación de Salud Mental y Psiquiatría Comunitaria, 2018.

RAMOS AÍSA, Lucía. Un festival para el diseño emergente de Madrid. En: El País [en línea] Madrid: Ediciones El País S.L., 2020 [consulta 24/05/2020] Disponible en: https://elpais.com/ccaa/2020/02/07/madrid/1581101446_114922.html

TORRIJOS, Pedro. Construir castillos con el aire: la Ciudad Instantánea de Ibiza. En: Jot Down [en línea] Sevilla: Jot Down Cultural Magazine, 2013 [consulta: 17/05/2020] Disponible en: <https://www.jotdown.es/2013/08/construir-castillos-con-el-aire-la-ciudad-instantanea-de-ibiza/>

7.3. TESIS DOCTORALES

GUTIÉRREZ, M^a Teresa. *La significación del juego en el arte moderno y sus implicaciones en la educación artística*. Madrid: Universidad Complutense.

JIMÉNEZ LANDA, Fermín. *La reconquista de lo inútil. Nociones de inutilidad en el interior de la producción artística contemporánea desde la propia praxis*. València: Universitat Politècnica de València.

7.4. WEBGRAFÍA

Bombas Gens Centre d'Art. Fundació per Amor a l'Art. [consulta: 24/05/2020] Disponible en: <https://www.bombasgens.com/es/educacion/>

La Posta Fundació. L'Apartament, 2020 [consulta: 24/05/2020] Disponible en: <http://fundacionlaposta.org/safareig-lapartament/>

Mayrit. Office of Design, 2020 [consulta: 24/05/2020] Disponible en: <https://mayrit.org/>

Perfomance Anxiety. [en línea] Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1997 [consulta: 22/05/2020] Disponible en: <http://web.mit.edu/allanmc/www/rirkritmca.pdf>

Philippe Parreno. En: Artsy [en línea], 2020 [consulta: 17/05/2020] Disponible en: <https://www.artsy.net/artist/philippe-parreno>

Philippe Parreno: la levadura y el anfitrión. En: Museo Jumex [en línea], 2017 [consulta: 17/05/2020] Disponible en: <https://www.fundacionjumex.org/es/exposiciones/90-philippe-parreno-la-levadura-y-el-anfitrion>

Real Academia Española. Asociación de Academias de la Lengua Española, 2019. [consulta: 15/05/2020] Disponible en: <https://dle.rae.es/alegr%C3%ADa?m=form>

Stromboli [documental] Instant City. TV3, 1996. [consulta 17/05/2020] Disponible en: <https://www.arte-util.org/projects/instant-city/>

7.5. CONFERENCIAS

VILAR, Nelo. Conferencia *La acción mínima y contextual contra el perverso orden neoliberal!* Valencia: Jornada MMM* Fest: El més mínim moviment (PAC 2019), 2019, Universitat Politècnica de València.

8. ÍNDICE DE IMÁGENES

- Fig. 1. Bauhaus. *Fiesta metálica*, 1929. Página 18.
- Fig. 2. Fluxus. *Flux-Olympiad*, 2008. Página 19.
- Fig. 3. Fernando Bendito, Carlos Ferrater y José Miguel de Prada Poole. *Ciudad Instantánea*, 1971. Página 20.
- Fig. 4. Fernando Bendito, Carlos Ferrater y José Miguel de Prada Poole. *Ciudad Instantánea*, 1971. Página 20.
- Fig. 5. Fernando Bendito, Carlos Ferrater y José Miguel de Prada Poole. *Ciudad Instantánea*, 1971. Página 20.
- Fig. 6. Philippe Parreno. *Snow Dancing*, 1995. Página 21.
- Fig. 7. Philippe Parreno. *Snow Dancing*, 1995. Página 21.
- Fig. 8. Rikrit Tiravanija. *Untitled (free)*, 1992. Página 22.
- Fig. 9. Rikrit Tiravanija. *Untitled (free)*, 1992. Página 22.
- Fig. 10. Rikrit Tiravanija. *Untitled (tomorrow is another day)*, 1996. Página 22.
- Fig. 11. Rikrit Tiravanija. *Untitled (tomorrow is another day)*, 1996. Página 22.
- Fig. 12. Fermín Jiménez Landa. *Pronto es bueno pero más pronto es mejor*, 2009. Página 23.
- Fig. 13. Fermín Jiménez Landa. *Pronto es bueno pero más pronto es mejor*, 2009. Página 23.
- Fig. 14. Fermín Jiménez Landa. *El nadador*, 2013. Página 23.
- Fig. 15. Fermín Jiménez Landa. *El nadador*, 2013. Página 23.
- Fig. 16. Julen Ussia, Joel Blanco. *Ceniceres Siempre*, 2020. Página 24.
- Fig. 17. Julen Ussia, Joel Blanco. *Ceniceres Siempre*, 2020. Página 24.
- Fig. 18. Elena Sanmartín, Pau Olmo y Pau Mendoza. *Safareig*, 2020. Página 25.
- Fig. 19. Elena Sanmartín, Pau Olmo y Pau Mendoza. *Safareig*, 2020. Página 25.
- Fig. 20. Las Mediocre. *Almuerzo Campestre*, 2019. Página 26.
- Fig. 21. Las Mediocre. *Almuerzo Campestre*, 2019. Página 26.
- Fig. 22. Las Mediocre. *Almuerzo Campestre*, 2019. Página 26.
- Fig. 23. Las Mediocre. *Almuerzo Campestre*, 2019. Página 26.
- Fig. 24. Sara Aliana Llorca. *Rua das Oliveirinhas*, 2019. Página 27.
- Fig. 25. Sara Aliana Llorca. *Rua das Oliveirinhas*, 2019. Página 27.
- Fig. 26. Sara Aliana Llorca. *Chancla y niño*, 2019. Página 27.
- Fig. 27. Sara Aliana Llorca. *Terrazas*, 2019. Página 27.
- Fig. 28. Sara Aliana Llorca. Fotograma de *Un día de verano haciendo espaguetis con tomate*, 2019. Página 28.
- Fig. 29. Sara Aliana Llorca. *Manual de lanzamiento de espaguetis* 2019. Página 29.
- Fig. 30. Sara Aliana Llorca. *Manual de lanzamiento de espaguetis* 2019. Página 29.
- Fig. 31. Recetas de Esbieta. Fotograma de *Cómo hacer PASTA FRESCA CASERA con y sin máquina* - ¡TRUCOS!, 2018. Página 30.
- Fig. 32. Sara Aliana Llorca. Fotograma de *Hacer pasta fresca es tan fácil como freír un par de huevos*, 2019. Página 30.
- Fig. 33. Sara Aliana Llorca. Fotograma de *Hacer pasta fresca es tan fácil como freír un par de huevos*, 2019. Página 30.

Fig. 34. Sara Aliana Llorca. *Hacer pasta fresca es tan fácil como freír un par de huevos*, 2019. Página 31.

Fig. 35. Sara Aliana Llorca. *Hacer pasta fresca es tan fácil como freír un par de huevos*, 2019. Página 32.

Fig. 36. Sara Aliana Llorca. *Hacer pasta fresca es tan fácil como freír un par de huevos*, 2019. Página 32.

Fig. 37. Sara Aliana Llorca. *Cine de invierno*, 2019. Cartel informativo. Página 34.

Fig. 38. Sara Aliana Llorca. *Cine de invierno*, 2019. Bañador. Página 35.

Fig. 39. Sara Aliana Llorca. *Cine de invierno*, 2019. Bañador y sandalias. Página 35.

Fig. 40. Sara Aliana Llorca. *Cine de invierno*, 2019. Sandalias. Página 35.

Fig. 41. Sara Aliana Llorca. *Cine de invierno*, 2019. Página 36.

Fig. 42. Sara Aliana Llorca. *Cine de invierno*, 2019. Página 37.

Fig. 43. Sara Aliana Llorca. *Cine de invierno*, 2019. Página 37.

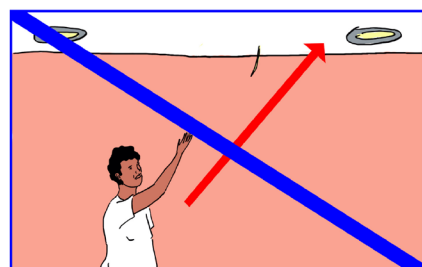
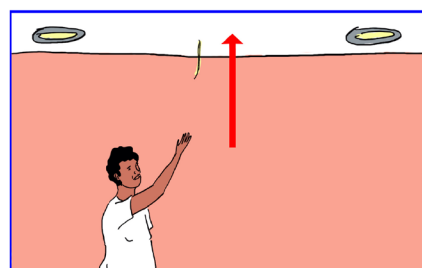
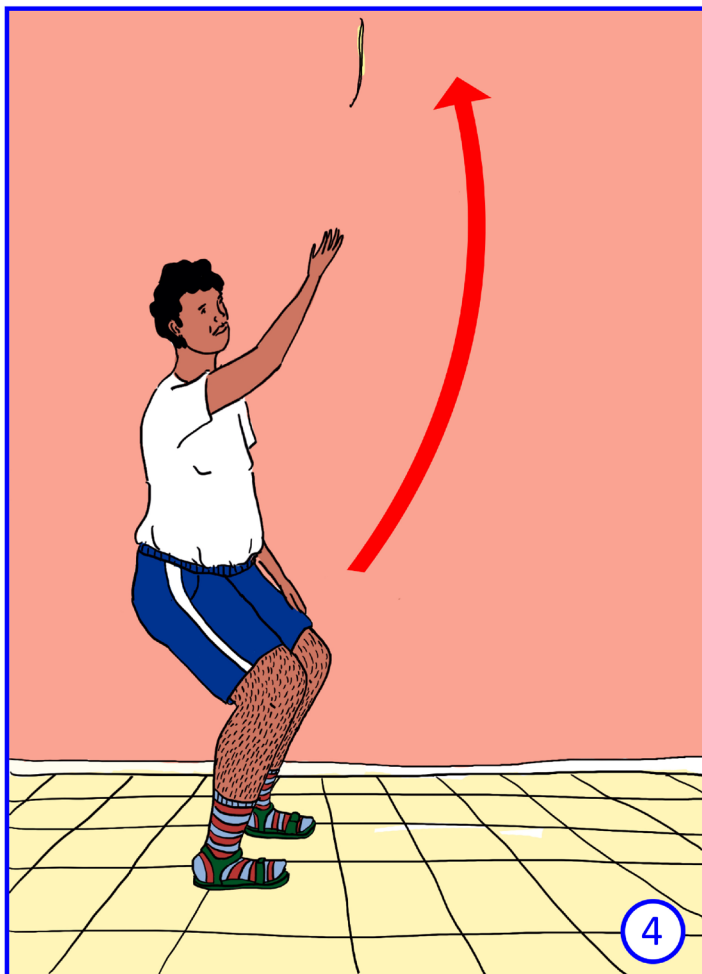
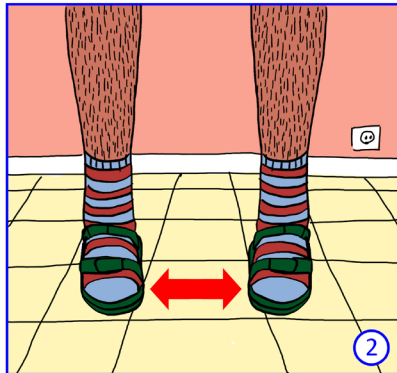
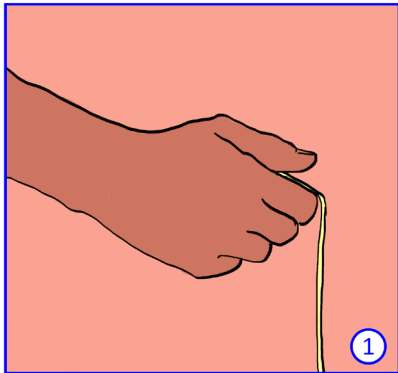
9. ANEXO

9.1. HACER PASTA FRESCA ES TAN FÁCIL COMO FREÍR UN PAR DE HUEVOS





9.1.1. INSTRUCCIONES



9.1.2. MANUAL DE LANZAMIENTO DE ESPAGUETIS



¡BIENVENIDE!

Gracias por la compra del manual *LANZAMIENTO DE ESPAGUETIS*® Ediciones Mediocre. Con este manual, puede lanzar espaguetis con sus amigos sin ningún tipo de sorpresa desagradable. Pronto estará desafiando al perverso sistema neoliberal¹ de manera fácil y segura.

ADVERTENCIA

Para evitar riesgos realice el lanzamiento en un entorno seguro y con un techo accesible.

¹ VILAR Nelo, 2019. Conferencia *La acción mínima y contextual contra el perverso orden neoliberal!* Valencia: Jornada MMM* Fest: El més mínim moviment (PAC 2019). Universitat Politècnica de València.

ÍNDICE

Antes de comenzar	3
Utilización de este manual	
Preparativos	4
Máquina para hacer pasta casera	
Operaciones básicas	6
Preparación de los espaguetis.....	6
Hervir la pasta.....	8
Lanzamiento.....	9
Información adicional	11
Duración de la pasta fresca.....	11
Limpieza del techo.....	12

ANTES DE COMENZAR

Utilización de este manual

Las instrucciones de este manual están dirigidas a evitar momentáneamente el imperativo del rendimiento como nuevo mandato de la sociedad de trabajo tardomoderna¹.

Antes de empezar a leer este manual, compruebe que su objetivo es la creación de espacios-tiempo relacionales libres y con ritmos ajenos a los impuestos por la sociedad del rendimiento, con posibilidades de intercambio diferentes a las vigentes en el sistema de la comunicación de masas².

De lo contrario, es posible que usted y sus acompañantes acaben lanzando espaguetis sin sentido alguno, procediendo al despilfarro de huevos, harina y tiempo que podrían estar dedicando a hacer algo productivo.

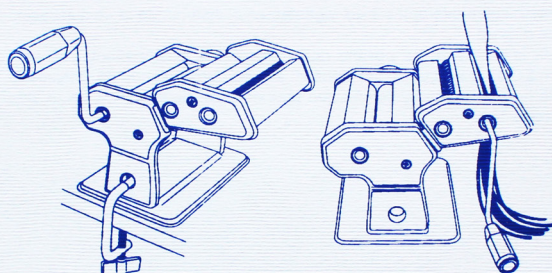
¹ HAN, Byung-Chul, 2012. *La sociedad del cansancio*. Barcelona: Herder.

² BOURRIAUD, Nicolas, 2008. *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.

PREPARATIVOS

Máquina para hacer pasta casera

Cualquier máquina para hacer pasta casera es válida, siempre que tenga la opción de espagueti. Este manual propone *Navaris Máquina Manual para Hacer Pasta casera - Máquina cortadora de Pasta para Hacer tallarines y lasaña - para 9 grosores Diferentes de Pasta*, que tiene las siguientes especificaciones:



COLOR: Plata

SIMPLEMENTE BUENA: Haz espaguetis frescos con el Pasta Maker de Navaris. Gracias al recetario incluido podrás empezar inmediatamente a preparar los mejores platos

MUCHAS OPCIONES: La máquina de pasta ajustable es adecuada para platos de espagueti, fettuccini y lasaña. Podrás hacer la masa con diferentes grosores (de 0,3 a 2,6mm). ¡Deja volar tu creatividad en la cocina!

ENTREGA. Recibirás una máquina para hacer fideos (20 5x20x15 5cm) de metal cromado, se incluye una manivela y abrazadera para fijación. Además de tres rodillos (2mm, 6 6mm) y una prensa para cortar rebanadas anchas de lasaña.

PREPARATIVOS

Máquina para hacer pasta casera

MUY PRÁCTICA: Haz pasta casera sin enrollar ni amasar a mano. El cortador de pasta es fácil de usar y te ahorrará mucho trabajo. Se incluye un manual de instrucciones en la entrega.

INDICACIÓN SOBRE LA LIMPIEZA: Para limpiar el rodillo de masa, debes usar un paño húmedo y quitar las piezas de masa con un cepillo. El procesador de alimentos no es apto para lavavajillas.

DATOS TÉCNICOS

Dimensiones: 20'5x20x15'5cm

Material: acero cromado.

Para la preparación de espaguetis, tagliatelle y lasaña.

QUÉ INCLUYE LA ENTREGA

1x Máquina para hacer pasta.

1x Manual de instrucciones en ALE/ING.

ADVERTENCIA

Si intenta hacer otro tipo de pasta más gruesa, como fettuccini, lo más posible es que no se llegue a pegar al techo porque pesará demasiado.

OPERACIONES BÁSICAS

Preparación de los espaguetis

Utensilios

Bol
Rodillo
Máquina para hacer pasta casera

Ingredientes

1 huevo
100g harina (aprox)

Pasos

1. Bata el huevo en un bol
2. Añada la harina tamizada y empiece a mezclar con un tenedor
3. Amase con las manos y vaya añadiendo harina hasta que la masa no esté pegajosa

**ADVERTENCIA**

La cantidad de harina es aproximada, es necesario añadir hasta conseguir una masa no pegajosa.

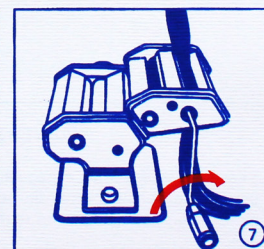
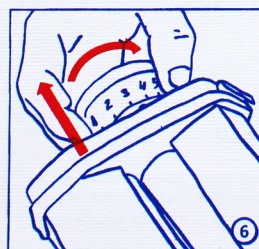
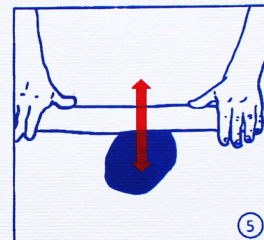
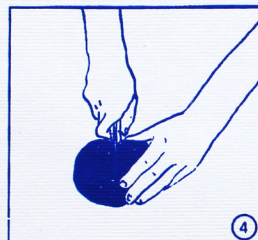
Antes de empezar a manipular la masa, tanto con el rodillo como con la máquina, es necesario cubrir con una ligera capa de harina ambos lados de los trozos de masa para evitar que se pegue.

6

OPERACIONES BÁSICAS

Preparación de los espaguetis

4. Corte la masa en cuatro trozos
5. Amase ligeramente con el rodillo los cuatro trozos de masa para hacerlos más finos
6. Introduzca la masa en los rodillos de prensar en el nivel 1. Repita la acción hasta llegar al nivel 6.
7. Si la lámina de masa ha quedado muy larga, córtela por la mitad e introdúzcala en los rodillos de corte de espagueti.



7

OPERACIONES BÁSICAS

Hervir la pasta

Hervia la pasta durante 2 mins. Sáquela del agua y espere de 10 a 15 minutos para que se enfríe.

ADVERTENCIA

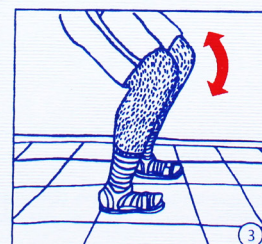
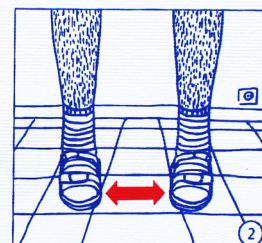
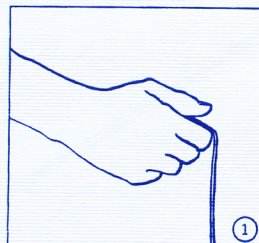
Si se intenta lanzar los espaguetis sin dejar que se enfríen no se conseguirá el nivel óptimo de pegajosidad. Si se quiere ahorrar tiempo, se pueden meter en el microondas durante unos segundos.

8

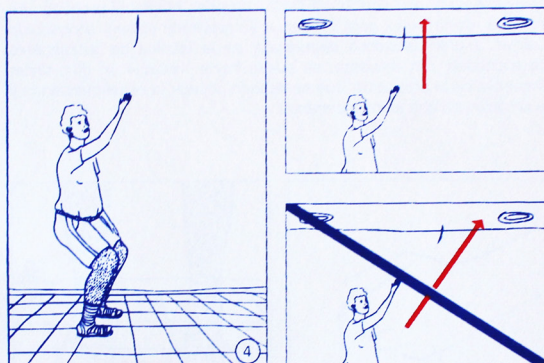
OPERACIONES BÁSICAS

Lanzamiento

LANZAMIENTO DE ESPAGUETIS® Ediciones Mediocre propone una serie de movimientos para conseguir un resultado óptimo, conseguida gracias a una cuidadosa depuración de la técnica de lanzamiento de espagueti. Sin embargo, se quiere hacer hincapié en el carácter sugestivo de la propuesta, que no debería impedir la experimentación y la creación de una técnica personal.



9

OPERACIONES BÁSICAS**Lanzamiento****ADVERTENCIA**

Se ha comprobado que los lanzamientos con un ángulo abierto (figura 5) no consiguen pegar de forma duradera el espagueti al techo.

10

INFORMACIÓN ADICIONAL**Duración de la pasta fresca**

Es posible que debido a la disponibilidad de los lanzadores o a las condiciones del espacio no se pueda preparar los espaguetis y lanzarlos el mismo día. En este caso, es necesario conservar la pasta en el frigorífico y utilizarla lo antes posible. Este manual facilita una tabla donde se desgana la evolución de los espaguetis en términos de pegajosidad.

Tiempo antes de hervir (horas)	Nivel de pegajosidad 1= bajo; 5= óptimo
24	5
48	5
72	4
96	4

11

INFORMACIÓN ADICIONAL**Limpieza del techo**

Una vez acabado el lanzamiento, y si se quiere eliminar todo rastro de la acción subversiva, es necesario despegar los espaguetis del techo. Este manual recomienda esperar mínimo 3 horas antes de proceder a la limpieza. Dependiendo de la tipología de techo, los espaguetis se caerán solos.

Sin embargo, si esto no pasara, a partir del periodo de tiempo citado anteriormente la pasta se seca y solamente es necesario ejercer una ligera presión sobre el espagueti para que este se despegue y caiga. El techo queda impoluto, permitiendo que el usuario pueda seguir conspirando en contra del sistema capitalista neoliberal sin ningún tipo de compromiso.

12

EDICIONES
MEDIO-
CRE.

Impreso en Valencia

9.2. CINE DE INVIERNO





9.2.1. INVITACIONES

