

2020/2021

TRABAJO FINAL DE MÁSTER

TIPOLOGÍA 4 / MÁSTER EN PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

FACULTAT DE BELLES ARTS

**Gestos mínimos en la ciudad de Valencia:
lo cotidiano como práctica artística**

**Javier Tejero Gómez
Mijo Miquel Bartual (Tutora)**

VALENCIA, SEPTIEMBRE 2021

RESUMEN

Este trabajo pretende hacer una aproximación a la idea de inutilidad en las prácticas artísticas contemporáneas. Frente a esta idea se encuentra el utilitarismo que nos propone un modelo económico cada vez más intrusivo. La idea es trabajar en piezas que se relacionan con el ocio y la improductividad. El trabajo está compuesto de una serie de intervenciones en espacios públicos y privados de la ciudad de Valencia que se concretan con estrategias como el gesto mínimo y la economía de medios. El propio desarrollo del TFM pretende a su vez experimentar una metodología de resistencia frente a un tiempo impuesto, una manera de desacelerar los procesos y reubicar los conceptos para trabajarlos desde el placer y negar su espectacularidad. Las obras mínimas, inacabadas, requieren de un público que las completa, poniendo en valor la complicidad y lo colectivo. Estas piezas, a menudo, se confunden con elementos propios del espacio con el que dialoga y/o con situaciones que allí se dan. Se tratan de juegos para repensar la utilidad de las cosas y de cómo convivimos gracias a estas.

PALABRAS CLAVE

Intervención artística; gesto mínimo; inutilidad; espacio público; juego

ABSTRACT

This work aims to make an approach to the idea of uselessness in contemporary artistic practices. Faced with this idea is utilitarianism that proposes an increasingly intrusive economic model. The idea is to work on pieces that are related to leisure and unproductiveness. The work is composed of a series of interventions in public and private spaces from Valencia city that are specified with strategies such as the minimum gesture and the economy of means. The development of the TFM itself intends to experiment a methodology of resistance in the face of an imposed time, a way to slow down the processes and relocate the concepts to work them from pleasure and deny their spectacular nature. The minimal, unfinished works require an audience that completes them, putting in value the complicity and the collective. These pieces are often confused with elements of the space with which she dialogues and / or with situations that occur there. These are games to rethink the usefulness of things and how we coexist thanks to them.

KEY WORDS

Intervention; minimal gesture; uselessness; public space; play

ÍNDICE

1. Introducción_5
2. Objetivos_6
3. Metodología_7
4. Marco Teórico_10
 - 4.1. Contexto: algunas consideraciones para un arte público_12
 - o Sobre el arte público: De lo que fue a lo que podría ser_12
 - o Breve exposición de conceptos sobre lo público_16
 - o La escultura en el campo expandido_17
 - o Sobre el espectáculo y su negación_19
 - o Parasitar el espectáculo_21
 - o Entender la ciudad junto a Jane Jacobs_23
 - 4.2. Sobre el gesto y lo cotidiano en las prácticas artísticas_26
 - o Sobre los gestos_27
 - o La educación del des-artista de Allan Kaprow_30
 - o Tácticas en Michel de Certeau. Economía de medios_32
 - o Estética modal_35
 - 4.3. Sobre perder el tiempo: el juego y "lo inútil"_36
 - o Sobre la idea de inutilidad. El valor económico como valor hegemónico_36
 - o Sobre el trabajo y el ocio_38
 - o El juego como metodología_40
 - o Desapropiar la cultura_41
5. Referentes_44
 - *Algunas veces el hacer algo no lleva a nada*, Francis Alÿs (1998)_46
 - *Sandbox*, Harmen de Hoop (1996)_49
 - *Charco de Berlín*, Kirsten Pieroth (2001)_52
 - *Esculturas de un minuto*, Erwin Wurm_55
 - *María Sánchez: No nos demoramos, Colchón y Sombras*_58
 - Fermín Jiménez Landa_61
 - Jiří Kovanda, *Sin título* (1977)_64
6. Marco Práctico_66
 - Ejercicio de transición: Un flipbook desde El Carme_67
 - La época de las mandarinas_73
 - Sin título (Castillos de arena)_77
 - Barajas de cartas_89
 - Hacer una pizza de la acera_95
7. Conclusiones_103
8. Bibliografía_105
9. Índice de imágenes_108

1. INTRODUCCIÓN

Gestos mínimos en la ciudad de Valencia: lo cotidiano como práctica artística, es un trabajo que recoge una serie de propuestas artísticas vinculadas al espacio público, la gestualidad y lo lúdico.

Este trabajo final se enmarca dentro de la tipología 4 que corresponde al desarrollo teórico y práctico de una investigación artística. El trabajo se divide en varios apartados.

En primer lugar expondremos los objetivos planteados en la realización de esta investigación y la metodología a seguir para realizar aproximaciones teórico-prácticas a los objetivos planteados.

En segundo lugar, nos adentraremos en el marco teórico que explora, piensa y da sentido a las prácticas que proponemos. Haremos un repaso a modo de deriva por aquellos conceptos que nos interesan y las ideas que algunos autores han articulado acerca de ciertas cuestiones vinculantes.

Continuaremos con una serie de referentes del mundo del arte que han realizado propuestas vinculadas a nuestra investigación. Nos fijaremos en aquellas prácticas con las que sentimos cierta cercanía en cuanto a propósitos o intenciones.

A continuación abriremos el marco práctico con el desarrollo de nuestras propuestas en las que detallaremos a nivel técnico los aspectos procesuales que nos han llevado de la idea a la acción pasando por la documentación y la reflexión posterior.

Para finalizar, realizaremos un ejercicio de auto-evaluación en el apartado de conclusiones volviendo de nuevo a los objetivos inicialmente planteados y expondremos la bibliografía consultada y un índice con las imágenes incluidas en nuestro trabajo.

2. OBJETIVOS

Para comenzar a entrar en lo que ha supuesto el cuerpo teórico de esta investigación nos centraremos en los objetivos propuestos para después tratar sobre la metodología aplicada acorde a las demandas de los propios objetivos.

Los objetivos de este proyecto tienen que ver con el recorrido investigador que parte de un conjunto de ideas adquiridas a lo largo nuestra formación académica, primero durante el Grado de Bellas Artes y después durante el Máster en Producción Artística. En este sentido, los objetivos se relacionan con la búsqueda y práctica de modos de hacer que se adecúen a las circunstancias de cada momento y que sean capaces de responder con autonomía a las exigencias artísticas del presente.

OBJETIVO GENERAL

- Desarrollar una serie de materiales artísticos vinculados al espacio público, la gestualidad, lo cotidiano y lo lúdico para generar propuestas que establezcan un diálogo con estos conceptos.

Aclaremos que los ejercicios realizados durante el desarrollo de este proyecto han sido activados con la finalidad de generar una actividad investigadora viva y no tanto con la idea de producir objetos artísticos finales.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Aproximarnos a la naturaleza de nuestros procesos desde una comprensión metodológica con el fin de profesionalizar nuestra práctica artística.

- Estudiar los vínculos que existen entre nuestras tácticas procesuales y los procesos de nuestros referentes artísticos.

- Revisar, desde el uso del gesto mínimo como solución performática y escultórica, la capacidad de lo cotidiano y lo lúdico como catalizadores de una práctica artística.

3. METODOLOGÍA

Para llevar a cabo las propuestas que forman los diferentes puntos del apartado de objetivos nos valdremos de una metodología que a su vez reúne diversas escalas metodológicas. Estas metodologías no dejan de formar parte de una serie de estrategias que tienen que ver con una concepción común de lo que significa la investigación y las prácticas artísticas.

La metodología propuesta tiene que ver con un ir y venir continuo de la teoría con la práctica. En cuanto al marco teórico o la parte más conceptual, primero se llevó a cabo una selección de lo que serían los vértices vertebradores de nuestra investigación. Así empezaron a surgir conceptos como todo aquello que tiene que ver con el gesto mínimo, la intervención en el espacio público, la economía de medios, el uso de las prácticas cotidianas y su interés artístico, el acercamiento a la práctica como juego y el interés por una teoría basada en el tiempo de ocio y en todo aquello que queda fuera de la lógica productivista.

De alguna manera, la investigación ya empieza buscando una serie de normas autoimpuestas que delimiten el espacio de actuación. En parte, esta búsqueda de los límites también se realiza a través de la definición de todo aquello que no queremos que sea nuestra investigación. En este sentido, delimitamos el modo de hacer, la forma de proceder y los aspectos éticos que nos llevan a actuar de una manera u otra.

Como hemos señalado, el modo de definir la orientación de nuestra práctica e investigación es a través del descarte pensando en aquello que consideramos como impropio a la hora de realizar un trabajo académico de interés común. De este ejercicio, surgen una serie de preceptos que intentamos mantener durante el desarrollo de la investigación y que tienen que ver con la defensa del bien común, el ecocentrismo, la reflexión feminista y queer y la reproducción de una ética de los cuidados, entre otros. Esto se aplica tanto en lo visible del proceso como en lo que no.

Estos vértices metodológicos también tienen que ver con una actitud a la hora abordar las prácticas artísticas que se alejen de lo espectacular y de la

búsqueda desproporcionada de un resultado acabado o una solución final a toda costa.

La idea es generar una serie de idas y venidas entre lo teórico y lo práctico y para ello nos valemos del tiempo de ocio o los huecos que la cotidianidad nos concede para generar todo un proceso táctico que se mezcla con los ritmos vitales, que tienen que ver con las rutinas domésticas, ir a hacer la compra, trabajar, hacer deporte o estudiar.

Por lo general, la metodología seguida para llevar a cabo la confección de las piezas parte del interés por una idea pasajera que surge de las dinámicas lectoras, conversaciones y reflexiones. La parte de la práctica y la investigación tiene que ver con tres vértices que diferenciamos y que serían: las lecturas, los paseos, las conversaciones y los referentes; la realización de los ejercicios prácticos, bocetos o anotación de ideas y la realización de un archivo que aglutine documentación fotográfica, bocetos, vídeos y demás materiales relacionados con los ejercicios prácticos o con detalles de interés vinculados al propósito de nuestra investigación.

La idea también pasa por incluir la noción de juego en las bases que asientan nuestra metodología, autoimponiéndonos una serie de normas a través de las cuales experimentamos el mundo y nos dejamos afectar para agenciarnos levemente de lo que nos rodea y de lo que llama nuestra atención. Esta concepción de una metodología lúdica pasa por generar todo un trabajo de aprendizaje al margen de la solemne relación que asume el estudiante con el objeto de estudio. A su vez pretendemos generar dinámicas que nos introduzcan a un repensar el placer desde nuestra experiencia como investigadores dentro del campo de las artes.

Para concretar de manera aproximada la metodología escogida a la hora de trabajar, sobre todo en las propuestas que forman parte del marco práctico, hemos realizado un breve esquema que funciona a modo de síntesis de varios esquemas conceptuales que se han ido proponiendo a lo largo de nuestra experiencia investigadora y que nos ayuda a visualizar los entresijos de una serie de procesos.

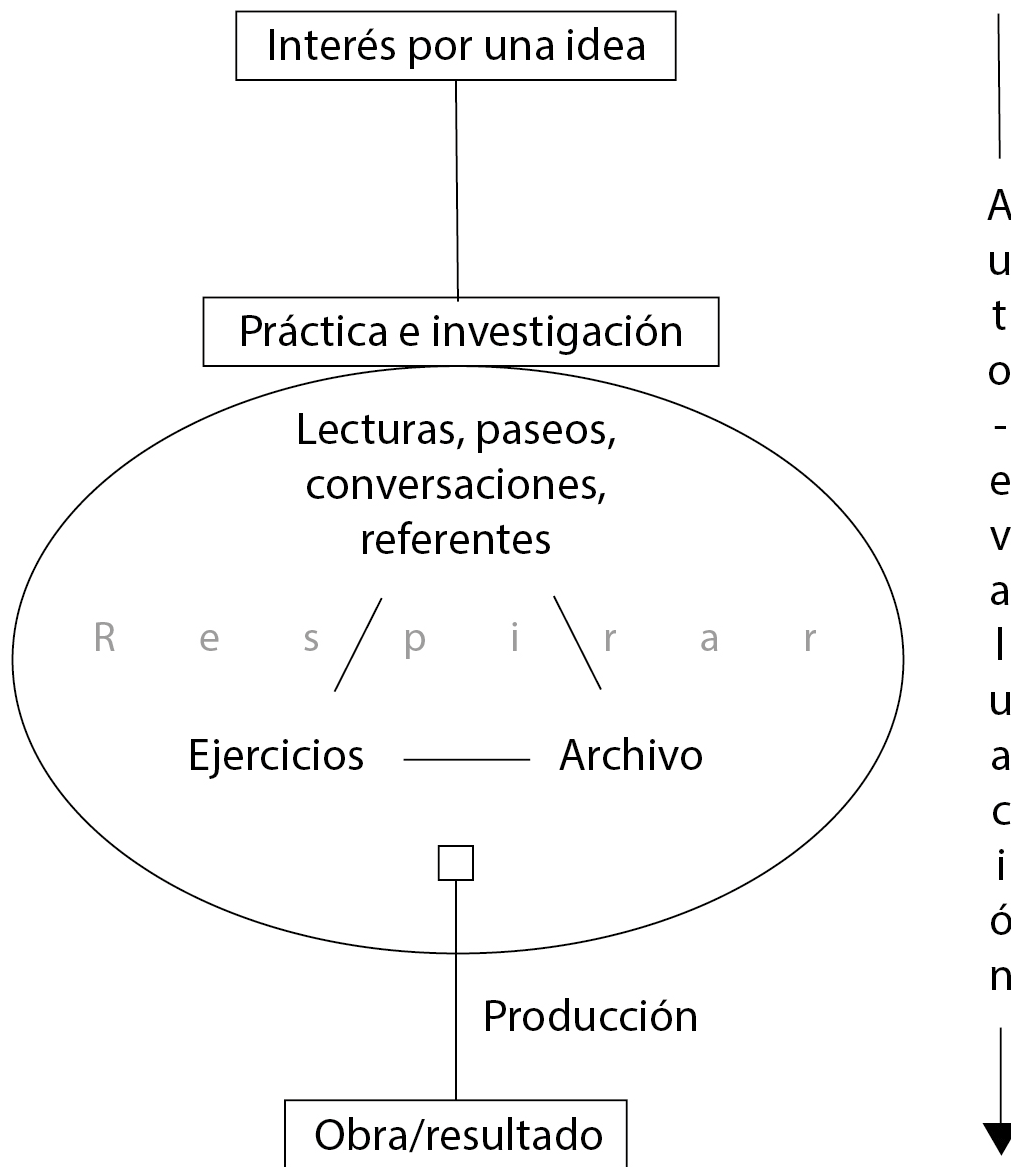


Figura 1. Mapa conceptual de nuestra metodología.

4. MARCO TEÓRICO

En el siguiente apartado delimitaremos el espacio conceptual en el que nos vamos a mover a la hora de investigar, pensar y poner en práctica este trabajo. Configuraremos un marco teórico desde el que reflexionar con una serie de consideraciones a tener en cuenta para más tarde activar e interpretar los modos de hacer que quedarán patentes en el marco práctico y, en general, en la totalidad de lo dispuesto.

Nos moveremos principalmente en torno a tres ideas, vértices o bloques. El primer bloque nos servirá para ubicarnos. Nos dará un contexto, emplazamiento o desde el cual suceden las investigaciones que proponemos. Hablaremos, dentro de nuestras posibilidades, del espacio público, del arte público (que es lo que nos concierne) y de su situación actual. También mencionaremos por encima los orígenes del arte público, sus crisis y sus posibles derivas. De este modo, haremos un repaso a cómo estábamos, cómo estamos ahora y cómo podríamos estar en un ámbito tan necesario y conflictivo como es lo público y desde una posición artística.

En el segundo bloque se hablará de teorías que también funcionan como metodologías o modos de hacer. Reflexionaremos sobre aquellas tácticas que consideramos oportunas a la hora de desarrollar nuestras prácticas y defenderemos un hacer desde lo más cercano, lo más a mano. Para ello trabajaremos ideas como el gesto y su papel en el ámbito artístico. También hablaremos del valor de lo cotidiano como herramienta en el arte y de la dimensión común de ciertas prácticas que asumimos como propias pero que tienen que ver con una larga tradición de intercambios de saberes. Nos aplicaremos también en la defensa de una economía de medios que nos permite operar con fluidez desde el presente, abriendo la posibilidad material a los destinos planteados y la familiaridad con el público que dialoga con las obras.

Por último, intentaremos contruir un porqué. Hablaremos del papel que tiene el arte respecto a la idea de tiempo. También hablaremos sobre la idea de tiempo, sin ahondar ingenuamente, en relación al trabajo, por lo que inevitablemente nos referiremos al ocio. Para hablar del ocio también

haremos hincapié en el papel que asume lo lúdico en el tiempo libre y en las prácticas artísticas. Además, vincularemos el ocio y lo lúdico a la idea de inutilidad y, en concreto, cuestionaremos lo que entendemos por útil o inútil y abriremos un abanico de posibilidades en los usos de las cosas para aplicaciones discursivas de carácter artístico.

Pese al carácter generalista que pueda aparentar tener el marco teórico, nos centraremos sobre todo en las principales premisas que nos sirven como guía inmediata para poner en práctica nuestra investigación. Usaremos ejemplos para concretar, dentro de nuestras posibilidades, aquellas herramientas teóricas de las que nos valemos y que nos sirven para poner en marcha nuestras propuestas.

Además, otro de los objetivos de este apartado está dirigido a suscitar la reflexión teórica sobre el propio quehacer artístico, como bien se indica en la guía de recomendaciones sobre el Trabajo Fin de Máster. Por lo tanto, el proceso se despliega como una suerte de retroalimentación continua en la que teoría y práctica van de la mano. Es decir, la teoría nos ofrece las herramientas para generar prácticas que después volvemos a reflexionar desde la teoría y que volvemos a poner en práctica.

También apuntar que somos conscientes de que esas herramientas teóricas de las que nos valemos tienen un valor público y común del que nos sentimos afortunados de poder disfrutar. Agradecemos, desde ya, la labor de cada persona que ha sido referente, guía o que simplemente ha documentado los materiales que han supuesto una influencia en este trabajo. Además queremos poner de relieve la labor de todas las personas que trabajan en muchos casos desinteresadamente por una defensa de los saberes, la cultura y la libre circulación de la misma.

4.1. CONTEXTO: ALGUNAS CONSIDERACIONES PARA UN ARTE PÚBLICO

Como hemos indicado anteriormente, empezaremos hablando del medio o contexto en el que nos vamos a mover para nuestra investigación. El espacio en el que experimentamos, caminamos, observamos y nos relacionamos es el espacio público. El espacio público y, en concreto, el espacio característico de la ciudad. En la ciudad se suceden de todo tipo de situaciones, encuentros e intercambios. Es el donde se deciden las cosas, la polis.

También es el espacio donde sucede el encuentro con el otro, con lo desconocido. Las otredades son conflictivas y el espacio público se convierte en un espacio de disensión. La importancia de aprender a trabajar en este entorno se traduce también en aprender a trabajar con las diferencias. Una sociedad sana es una sociedad que aprende a trabajar y convive con la diferencia, de ahí la importancia de dar el valor que merece al espacio público de la ciudad.

Sobre el arte público: de lo que fue a lo que podría ser

Para comenzar, deberíamos exponer qué significa arte público o qué es arte público y por qué lo definimos como tal. Lucy R. Lippard lo define como "cualquier tipo de obra de libre acceso que se preocupa, desafía, implica, y tiene en cuenta la opinión del público" (Lippard, 2001, p.61). De alguna manera, empezamos definiendo el arte público como algo que no necesariamente se encuentra en el espacio público.

Más bien, arte público sería cualquier obra que se expone a la opinión pública. Por lo tanto, quizá deberíamos concretar que el campo que queremos abordar en nuestra investigación es el de un arte público destinado al espacio público. En este punto habría que definir qué es espacio público. El filósofo Jürgen Habermas define el espacio público como aquel donde "las personas privadas se reúnen en calidad de público" (Habermas, 1994, p.65).

Las personas transitamos continuamente del espacio privado al público y viceversa. En este tránsito cambiamos nuestro modo de hacer, nuestro comportamiento y nuestros gestos. El espacio público también es definido por Habermas como núcleo político a la vez que como espacio fragmentado. La fragmentación tiene que ver con las subjetividades que lo componen y las distancias que se producen entre las mismas. Trabajar desde la educación, la cultura y el arte por estrechar esas distancias se presenta como una condición necesaria para hacer ciudad.

En este sentido, hacer ciudad es necesario para preservar nuestro derecho a la ciudad o, como dice el filósofo Henri Lefebvre, nuestro "derecho a la vida urbana" (Lefebvre, 1978, p.139). Es en este ámbito donde el arte público puede revelarse como uno de los agentes necesarios para este fin.

El arte público tal y como lo conocemos hoy en día surge como una necesidad de democratizar el arte en el espacio público y como una respuesta a la época de guerras del siglo XX. El arte público se asocia en principio al arte monumental y a la escultura conmemorativa. Por lo general, lo conmemorado solían ser víctimas de la guerra. Se buscaba de esta manera recuperar de nuevo los espacios trabajando con la memoria.

También tiene que ver con una necesidad de generar lugares en la ciudad. Los lugares se diferencian de los emplazamientos, en este sentido "el emplazamiento se refiere a las propiedades físicas que constituyen un lugar... mientras que los lugares son los recipientes de lo humano" (Kelley, 1991, p.34; Lippard, 2001, p.54). Lo humano tiene que ver con las humanidades y también con la cultura y el arte. El arte público de calidad puede ayudar a construir esos lugares. Los lugares, que tienen algo de hogar, ayudan a sobrellevar la angustia del individuo contemporáneo desarraigado.

Desde el texto de Lucy R. Lippard *Mirando alrededor: dónde estamos y dónde podríamos estar* se explica a modo de pequeña historiografía, el caso del arte público estadounidense del que podríamos valernos para dar un poco de contexto a la pregunta que tiene que ver con el, ¿de dónde venimos?

Al principio, aparece un arte público tradicional que no tenía en cuenta el contexto, las obras eran algo así como maquetas o esculturas ampliadas y puestas tal cual en la calle. Estas propuestas tenían más que ver con la autoría del artista y su trabajo en el ámbito privado de su estudio que con la condición pública del arte realizado.

Posteriormente empiezan las obras "*site specific* en el exterior, a menudo hechas en colaboración o de carácter colectivo, que implican a la comunidad en la ejecución" (Lippard, 2001, p.62). Este tipo de propuestas tenían en cuenta el lugar donde se sitúan para trabajar en base a ello. Consistían sobre todo en murales o performances grupales.

De todas estas prácticas que tienen que ver con el *site specific*, posteriormente derivan otras como las instalaciones públicas de interior permanentes, las performances que se desarrollaban fuera de los espacios del arte, el arte de conciencia medioambiental, el arte político directo y/o didáctico y acciones de carácter itinerante como las plantillas de John Fekner.

La llegada de los años sesenta supone la aparición de los happenings. "En los años 60 el gerundio [...] se convirtió en escultura y comenzó a salpicar, a inclinarse, a colgarse, a extenderse, a actuar, a mutar y a movilizarse" (Lippard, 2001, p.65). En la cuestión del happening ahondaremos más adelante, en el segundo bloque, en relación al gesto y lo cotidiano, tomando como referencia el libro *La educación del des-artista* de Allan Kaprow.

Después Lucy Lippard habla de la importancia de la década de los setenta como la década de los feminismos en el arte público, la performance o el happening en general. En este periodo cabe mencionar la obra *Womanhouse* codirigida por Judy Chicago y Miriam Schapiro en el año 1972. En este trabajo se buscaba crear un espacio colaborativo que dotara a las mujeres artistas de herramientas para trabajar entorno a los problemas que les atravesaban.

En los ochenta nos encontramos con una aceptación de todas estas nuevas prácticas por parte de la corriente dominante pero sin un reconocimiento a los antecedentes culturales e ideológicos de los mismos.

Por lo general, Lucy Lippard señala que el arte público acaba consumiendo al artista y generando un agotamiento. Grandes proyectos que necesitaban mucha dedicación para su realización acababan siendo cancelados o mal ejecutados. Lippard también apunta cómo, pese a la aparición de estas nuevas propuestas en los sesenta y setenta, el arte público hegemónico sigue siendo de carácter escultórico monumental e incluso a día de hoy sigue habiendo una deuda o una falta de desarrollo de aquellas propuestas de los sesenta y setenta a nivel institucional y/o público, salvo contadas excepciones.

La autora concluye "la conexión con el lugar es un componente necesario [...] El artista debe participar en el proceso tanto como dirigirlo, tiene que vivir allí de algún modo: físicamente, simbólicamente o empáticamente" (Lippard, 2001, p.71).

Este ensayo de Lippard publicado en el libro *Modos de hacer. Arte crítico, esfera pública y acción directa* en 2001, fue escrito en realidad en 1995. Podemos observar cómo desde entonces la cosa no ha cambiado mucho. Esa deuda con un arte público de nuevo género (como ella y Suzanne Lacy lo denominaban) está alejada de los grandes proyectos museísticos que siguen más interesados en la obra de arte como objeto precioso.

Entender el arte público como otra cosa, no tiene que ver tanto con proponer una deriva radicalmente genuina y disruptiva sino con revisar aquellas propuestas o planteamientos que hace ya varias décadas se barajaban. En ese sentido, se trata de entender la práctica artística y en general, las dinámicas culturales como chispas desmaterializadas, como catalizadores para la vida y como una forma de crear comunidad. Todas estas afirmaciones propositivas quizá tengan que ver con la pregunta: ¿dónde deberíamos estar?

Como señala la filósofa Marina Garcés "La cultura no es un producto a vender ni un patrimonio a defender. Es una actividad viva, plural y conflictiva con la que hombres y mujeres damos sentido al mundo que compartimos" (Garcés, 2013, p.77). En las próximas páginas intentaremos aproximarnos a esta concepción del arte y la actividad cultural.

Breve exposición de conceptos sobre lo público

El tema que nos concierne en este apartado es el de trabajar conceptos como son el espacio público, la esfera pública o la opinión pública para construir un contexto a la hora de realizar planteamientos artísticos que tengan que ver con la calle. De esta forma, haremos una breve definición de cada concepto para después vincular estas ideas a nuestra investigación con el objetivo de entender mejor el papel que asume nuestro trabajo artístico. Para llevar a cabo este trabajo hemos decidido tomar como referente al filósofo Jürgen Habermas.

Cuando anteriormente hablábamos de espacio público, aparecían otros conceptos como son opinión pública y esfera pública. Comenzaremos aproximándonos a la definición de espacio público. Según Habermas, es un fenómeno característico de la sociedad burguesa que se da en paralelo con la afirmación del capitalismo a partir del siglo XVIII en occidente. Es un elemento propio de la modernidad por lo que podríamos decir que se trata de una idea relativamente joven.

El espacio público es el lugar donde se da la discusión pública y es el único espacio capaz de gestionar los conflictos sociales, esto es, es el único espacio responsable de encontrar consensos gracias a los actos de comunicación pública. Estos intercambios comunicativos tienen que ver con la idea de opinión pública.

Sin adentrarnos demasiado en temas de carácter filosófico o sociológico que en esta investigación no nos competen de manera rigurosa, haremos un breve acercamiento a la idea de opinión pública con el objetivo de entender nuestra situación como artistas que trabajan en lo público. La idea de opinión pública es trabajada y utilizada por Habermas de diversas formas por lo que su sentido se amplifica. También diremos que otra figura importante a la hora de entender esta compleja idea es Hannah Arendt, que gracias a su crítica, acuerdos y discrepancias con Jürgen Habermas, ajusta la definición del concepto.

En uno de sus textos, Habermas afirma lo siguiente:

Por espacio público entendemos un ámbito de nuestra vida social, en el que se puede construir algo así como opinión pública. La entrada está fundamentalmente abierta a todos los ciudadanos. En cada conversación en la que los individuos privados se reúnen como público se constituye una porción de espacio público. [...] Los ciudadanos se comportan como público, cuando se reúnen y conciertan libremente, sin presiones y con la garantía de poder manifestar y publicar libremente su opinión, sobre las oportunidades de actuar según intereses generales. (Habermas, 1973, p.61)

Para ir concluyendo este apartado diremos que tanto la idea de esfera pública como la de opinión pública son complicadas de definir y se encuentran en continua discusión a partir de la aparición de las nuevas tecnologías de la comunicación asociadas a Internet. Internet diluye las definiciones que se asocian lo comunicativo y a lo público.

La escultura en el campo expandido

Para hablar de un arte público que tiene que ver con lo escultórico, no como un medio de expresión artístico tradicional, sino como una serie de propuestas instaladas en el campo expandido, hay que hacer un breve repaso a textos como el de Rosalind Krauss.

En su famoso texto *La escultura en el campo expandido*, la autora trata de definir todas esas propuestas que habían surgido en el escenario estadounidense que se vinculaban a lo escultórico y que de alguna manera buscaban ser legitimadas o unidas a las expresiones escultóricas clásicas. "El historicismo actúa sobre lo nuevo y diferente para disminuir la novedad y mitigar la diferencia. Hace lugar al cambio en nuestra experiencia" (Krauss, 2002, p. 60)

La escultura vivió una época de cambio. La masa dejaba de ser importante y se empezaba a tener en cuentas otras cuestiones como el espacio o el vacío. La escultura ya no era algo sólido. Los materiales usados ya no tenían por qué ser materiales nobles como el mármol. Se comenzaron a usar materiales

industriales, cotidianos o materiales naturales no convencionales. Además, debemos tener en cuenta la influencia de formas de entender el arte como es el ready made de Marcel Duchamp, en el que objetos de fabricación industrial pasaban a cobrar un sentido escultórico y estético dentro del paradigma artístico.

Para la realización de los ready made se usaron tácticas que posteriormente tendrán que ver con movimientos como el apropiacionismo. También, el ready made tiene que ver con cambiar el contexto de los objetos, descontextualizar y recontextualizar. Un objeto fabricado o de consumo, que ya tiene de por sí una carga estética, conceptual, histórica o política, es una poderosa herramienta con la que generar investigaciones de carácter artístico.

Según Rosalind Krauss, "la escultura puede reducirse a lo que en el grupo Klein es el término neutro del no-paisaje más la no-arquitectura" (Krauss, 2002, p. 68) o, dicho de otra manera, la escultura es todo aquello que está delante de un edificio pero no es el edificio o que está en el paisaje, pero no es el paisaje. Esta es una de las conclusiones que más ha sido tenida en cuenta a la hora de entender el papel de la escultura en la actualidad. Con esta reflexión, que constituye una síntesis de su famoso ensayo, se abre todo un campo de posibilidades para el desarrollo de las estrategias conceptuales y comunicativas de la escultura.

El formato escultórico conocido como instalación nace en esta época de reflexión en torno a la escultura. La instalación nos permite disponer de una serie de materiales en el espacio a modo de *display* o dispositivo. Esta es la estrategia que seguimos en uno de los trabajos prácticos de esta investigación para organizar los materiales después de realizar una acción y llevar la propuesta al espacio expositivo.

Los gestos o acciones presentados en este trabajo, que involucran materiales u objetos cotidianos, apenas transcurren en unos segundos o minutos. Para ello, nos valemos de la documentación necesaria, en gran medida fotográfica, aportando los materiales visuales necesarios para dejar constancia de la acción. Estos materiales de alguna manera conforman el

lugar tangible de la propuesta y otorgan tanto a la idea como a la práctica un espacio. Tienen los materiales algo que ver de nuevo con lo escultórico en el campo expandido de la acción que en algún momento fue.

Pero también nos interesa comentar qué significado tiene todo esto de la escultura en el campo expandido a la hora de afrontar y entender las prácticas que abordamos con modos de hacer en este trabajo de investigación artística. Los gestos o acciones lúdicas que dejan restos o intervenciones en el espacio público y que no son ni el paisaje ni la arquitectura, funcionan a modo de expresión escultórica modificando levemente el espacio público y efectuando una agencia mínima del entorno.

El público al que van dirigidas estas intervenciones mínimas no es un público interesado en el arte y ni siquiera se garantiza que vaya a saber discernir entre la obra y el día a día. Estas "tácticas ilegibles" (De Certeau, 2007, p.108) que intentan aproximarse a lo invisible no hacen sino diluir o expandir el campo en el que se ubica la escultura. De esta manera, tenemos como resultado una serie de prácticas que, sin alejarse de su intención artística y escultórica, consiguen filtrarse entre el tamiz de la realidad generando un impacto leve pero a la vez buscando la complicidad del espectador y un estrecho vínculo con lo común.

Esta táctica de acercar la escultura a lo común también tiene que ver con una de las apreciaciones que desarrollaremos más adelante y que se vincula a la idea de "desapropiar la cultura" (Garcés, 2013, p.81)

Sobre el espectáculo y su negación

Hablar de espectáculo resulta inevitable. En el mundo del arte estamos familiarizados con este concepto y nos vemos obligados a entender cuáles son los mecanismos del espectáculo para luego jugar con él. Hoy en día es difícil escapar de ciertas dinámicas de consumo espectaculares. Los situacionistas ya se dieron cuenta de esto y quisieron ir desde el principio a la raíz de la cuestión dando prioridad a otras formas de arte relacionales que rechazaban lo espectacular.

También los happenings de Allan Kaprow tenían en parte ese componente de romper con la idea de arte como espectáculo. El arte, en este sentido tiene que ver con la actividad que se relaciona en primera instancia con nuestro cuerpo y con lo cotidiano. De ahí las derivas que llevaron en los años sesenta y setenta a poner sobre la mesa el arte de acción o la performance para romper con la distancia de lo espectacular. Hoy en día esas lógicas culturales que pretendían impulsar la necesidad de un arte vivo siguen siendo marginales.

Guy Debord definió el espectáculo de diversas formas, también como "la negación de la vida que se ha hecho visible" (Debord, 2005, p.10). Esa negación de la vida afecta también a ciertas propuestas de arte público de carácter espectacular que mantienen una distancia conceptual o espacial (de escala) con el público. La lucha por un arte público más público que entienda y trabaje las problemáticas de las comunidades es una de las nociones en las que pensamos cuando proyectamos el futuro del arte público.

Lo común, que requiere de cierta disposición activa, se diluye en lo espectacular y lo pasivo. Las masas de las que hablaba Walter Benjamín se acomodan exponencialmente a lo largo del tiempo. "La industria [...] tiene gran interés en agujijonear esa participación de las masas por medio de representaciones ilusorias y especulaciones ambivalentes" (Benjamin, 2010, p.15). El dispositivo, la pantalla, la iluminación, la mirada, la postura, el sonido. Todo tiene que ver con un consumir cada vez más estático y desde la distancia. La mirada se fija a la pantalla, la postura de la espalda se acomoda a la forma de la silla, los puntos de apoyo de nuestro cuerpo siempre son los mismos. La disposición física se repite en ese percibir (eminentemente visual y sonoro) constante.

El gesto del público, "la producción de los consumidores" (De Certeau, 2007, p.42) de la que habla Michel de Certeau parece atenuarse progresivamente. No sé hasta qué punto hay un intercambio real en el consumo cultural. Ni siquiera sabemos si la cultura se consume como tal. Los productos culturales no obedecen estrictamente a una lógica de mercado. A veces no son objetos, sino actividades.

Lo que sí sabemos es que la cultura se crea. Se hace y se deshace. Surge en un momento dado y desaparece. También se perpetúa en una serie de objetos, documentos o registros. La cultura activa otros mecanismos, evoca, referencia y dinamiza.

Los motivos para crear (asumiendo que el artista es un creador y que existen otros modos de crear paralelos a lo que entendemos por crear) pueden ser muchos, o puede que todos esos motivos tengan que ver con una sola cosa.

Hacer una reflexión sobre la cultura en estos términos puede resultar complicado, pero es necesario. Cuando decimos que algo es cultura o que es arte entramos en un campo especulativo que debemos cuidar a través del uso de nuestro lenguaje. Por eso las palabras que usamos para designar ciertos elementos o dinámicas culturales son importantes y deben valerse de los conceptos oportunos.

Parasitar el espectáculo

El título está sacado de una idea usada por Jordi Claramonte cuando habla de Michel de Certeau en el libro *Modos de hacer*. Dice el autor, acerca de los canales propios de los modos de hacer, que sean "canales usados ya, circulados. No restringidos ni propietarios, y si lo son: reapropiados. Canales que no exijan promoción, que no compitan en el espectáculo sino que lo parasiten." (Claramonte, 2001, p.385). En su libro, de Certeau pone en valor aquellas prácticas olvidadas que tienen que ver con la cotidianidad y que afectan al devenir de las cosas. De alguna manera, estas prácticas cotidianas se presentan como un conjunto de tácticas o modos de hacer.

Las propuestas de las vanguardias artísticas tienen que ver con la muerte del arte y su disolución en la vida cotidiana. Estas concepciones agónicas de las obras de vanguardia se unen a las concepciones formales de las mismas que se relacionan con la autorreferencia y el reflejo de un mundo estanco. De alguna manera, la puesta en práctica de los recursos que se asemejan a la cotidianidad desde las artes dan una solución terrenal a las crisis que experimentan y acercan el arte a la vida como línea viable para la investigación artística.

Es así como desde el arte se pasa de la consigna a la práctica y se aluden a ciertas prácticas que fundamentalmente estaban ahí a través de una serie de modos de hacer. Así pues, los modos de hacer podrían definirse como ese espacio común que existe entre las prácticas populares y las prácticas artísticas y que se sitúan en el campo experimental de las teorías y prácticas de su contexto originario.

Estos modos de hacer conllevan unas implicaciones metodológicas que tienen que ver con una serie de procedimientos, códigos, soportes y canales de circulación que comentaremos más adelante. De momento, apuntaremos que la idea de parasitar el espectáculo tiene que ver con los canales de circulación dentro de las implicaciones metodológicas de esos modos de hacer que conforman la concepción de arte que en este apartado se está proponiendo.

Para de Certeau, las prácticas populares de resistencia tienen que ver con el arte. En su libro nos habla de como "lo cotidiano se inventa con mil maneras de cazar furtivamente en los dominios de otros" (De Certeau, 2001, p. 392). Cuando decimos cazar furtivamente, no nos estamos refiriendo a una serie de prácticas que tengan que ver con la caza, ni si quiera con actos necesariamente violentos, sino que de alguna manera pensamos en esas dinámicas a través de las cuales los individuos superan cierta atomización social impuesta por un sistema productivista valiéndose de una serie de usos y tácticas dentro de las posibilidades ofrecidas por las circunstancias.

Estas tácticas tienen que ver con la ocasión y con una serie de cuestiones que de Certeau denomina trucos artísticos o escamoteos. De alguna manera, las tácticas se sitúan entre el trabajo y las diversiones. El escamoteo se incorpora a la realidad que está asociada a una concepción productivista que funciona bajo una lógica de cadena industrial. Las tácticas son transversales, atraviesan la estructura sigilosamente y, aunque tienen que ver con las posibilidades de las circunstancias, no obedecen estrictamente a la ley del lugar.

Para nosotros, el arte público se acopla perfectamente a esta teoría de las prácticas que tiene que ver con una cierta intrusión de carácter leve y artístico en las lógicas y dinámicas del funcionamiento de lo público. Lo público no deja de ser un reflejo estructural de lo que somos como sociedad y esa estructura está, por derecho, abierta a la crítica popular para su constante renovación y adecuación a la realidad. Por eso el arte es también una herramienta que puede funcionar como todo aquello que no tiene que ver con el espectáculo y la reproducción de una apariencia del ser que se aleja de la vida, y por ende, de la vida pública.

"Tratar de esta forma las tácticas cotidianas sería practicar un arte ordinario, encontrarse en la situación común" (De Certeau, 2007, p. 33) como un modo de experimentar nuestro día a día colectivo desde el arte y ejercer una reflexión sobre todos esos gestos que nos conforman. Cuando de Certeau habla de valerse de usos y prácticas, hace referencia a un arte del intervalo que sea capaz de combinar, adaptando de forma resiliente, lo que cada individuo trae con la nueva ley o, en este caso, adaptar lo cotidiano al formato que se propone, el arte público.

Entender la ciudad junto a Jane Jacobs

Continuaremos en este apartado hablando del contexto en el que ubicamos nuestra investigación y lo haremos en este caso centrándonos en ese gran asentamiento humano, como dice Jane Jacobs, que es la ciudad.

En su libro *Muerte y vida de las grandes ciudades*, la urbanista y activista desarrolla todo un manual o guía de lo que debería ser una ciudad a través de la observación y de múltiples historias y recursos que adquiere de su formación académica pero también por su propia experiencia como ciudadana y viandante.

Realiza numerosos enfoques a detalles que tienen que ver con cómo actuamos con los otros en el espacio público, las utilidades y usos de los diversos espacios como las aceras, los parques y los barrios, las necesidades de la ciudad a nivel arquitectónico y de planificación urbanística y las tácticas a seguir para salvar el conjunto de la ciudad y trabajar el problema que supone la misma.

La ciudad es un espacio de encuentro con el otro, con el extraño. Es el lugar donde se gestionan las diferencias. La ciudad también es el campo de batalla de cultural donde la publicidad se mezcla con el arte público y los mensajes se mezclan y tergiversan, a veces se anulan o se autocensuran por una simple cuestión de ruido visual excesivo. El espacio público, la calle, la acera; todo ello lugares de la presencialidad y el encuentro. Es el lugar donde también se hace patente nuestra interdependencia de manera orgánica.

La cercanía con el otro es una tarea compleja y en cierta medida no deseable en la ciudad. Pasamos por al lado de la gente pero sin rozarnos. En el fondo lo que buscamos es una confianza no intrusiva en lo que se refiere a nuestra intimidad y una serie de servicios proporcionados por el otro que no se pueden institucionalizar. "Institucionalizarlos transgrediría el límite esencial entre el servicio público y la intimidad" (Jacobs, 2011, p.88)

Una ciudad se rige a través de una serie de mecanismos que tienen que ver con la cotidianidad y que no se entenderían dentro de un marco administrado. Las ciudades siempre han estado vivas y se han gestionado gracias a los múltiples intercambios, gestos y colaboraciones entre las personas anónimas que las habitan.

"La confianza en una calle se hace con el tiempo a partir de muchos y muy ligeros contactos públicos en sus aceras. Sale de las personas que se paran en un bar para beber una cerveza, a las que el tendero aconseja y que aconsejan al quiosquero de la esquina" (Jacobs, 2011, p.84)

Lo que queremos señalar en primera instancia con esto es la necesidad de repensar las condiciones en las que se dan nuestro día a día y la importancia de todo aquello que tiene que ver con nuestra cotidianidad y que ayuda en gran medida a hacer ciudad. En este sentido, corroboramos las palabras de Marina Garcés cuando habla de la importancia de implicarse y de dejarse afectar para entrar en escena tanto a la hora de realizar planteamientos artísticos como de vivir la ciudad.

En este sentido "implicarse es descubrirse implicado" (Garcés, 2011, p.6) y para ello es necesario poner el cuerpo en numerosos aspectos que tienen que ver con nuestra forma de entender el espacio público y sus múltiples dimensiones a nivel afectivo, cultural, histórico, económico, arquitectónico, psicológico o social.

Al hilo de lo que comentábamos antes, el espectáculo funcionaría a modo de antítesis con lo que planteamos como colofón de este apartado. La importancia de su negación tiene que ver con ese dejarse afectar que comenta Marina Garcés. Según Jane Jacobs, las ciudades sostenibles son aquellas en las que se favorece la vida por encima de los intereses económicos y espectaculares.

Las ciudades sostenibles son pues, aquellas donde un vecino es capaz de confiar en otro sin conocerlo absolutamente de nada. Por eso una de las nociones en las que Jane Jacobs hace especial hincapié es la confianza. Para ilustrarlo, nos pone el ejemplo de la ciudad de Nueva York (por lo menos en el momento en el que se escribió el libro), y de una bonita costumbre que allí se practica.

Esta costumbre tiene que ver con el simple pero poderoso gesto de confiar las llaves de tu casa al vendedor o vendedora del comercio más cercano de tu calle. La idea funciona (o funcionaba) en los casos en los que un vecino estuviera ausente por unos días y necesitase dejar sus llaves en un espacio donde otra persona de confianza las pudiera recoger para hacer uso de la vivienda en esos días. Es estos casos, las llaves se confían a la persona que más seguridad transmite de los comercios de la calle y que a la misma vez menos se entromete en los asuntos de uno.

Pequeños gestos como estos, que se entrelazan en una red incalculable de interdependencias, son los que construyen ciudad. Esta idea refuerza en cierta medida el sentido de atender a todas aquellas prácticas que tienen que ver con lo cotidiano, también desde la práctica artística y comprender que el fin último no es tanto un resultado o solución inmediata y aparentemente bien acabada, sino un proceso cuidado en el que, casi por un acto de fé y en relación a esa red incalculable de la que hablábamos, debemos poner toda nuestra atención.

Como hemos mencionado antes, Jane Jacobs advierte de que muchas de estas prácticas no tendrían sentido dentro de un marco institucional. En la confianza con el otro pueden intervenir ciertos organismos pero su presencia constante resulta en cierta medida incómoda. Es por eso por lo que deben de ser iniciativas propias de cada individuo que garanticen el afecto desinteresado o la no obligatoriedad de actuar conforme a los intereses comunes para precisamente garantizar que se da un afecto o confianza.

Ese afecto desinteresado que busca descubrirse implicado también sería otro de nuestros vértices con los que vertebrar una metodología a modo de táctica y estrategia de investigación y práctica artística. Dice Jane Jacobs:

"El pensar también tiene sus tácticas y su estrategia, como otras formas de acción. Para simplemente pensar en las ciudades y llegar a alguna parte, una de las principales cosas que han de saberse es qué tipo particular de problema plantean las ciudades" (Jacobs, 2011, p.467)

Atendiendo a estas premisas, convenimos en que nuestra forma de pensar el espacio público y la ciudad es a través de la investigación artística, del arte que tiene que ver con la vida y también de la vida que tiene que ver con el arte. Al final, una de las máximas del happening que para Allan Kaprow supuso la tesis de su obra es la unión de arte y vida como algo inseparable que nos permite implicarnos de forma debida tanto en un campo como en otro.

4.2. SOBRE EL GESTO Y LO COTIDIANO EN LAS PRÁCTICAS ARTÍSTICAS

Como ya hemos comentado al principio, en este segundo bloque hablaremos de una serie de teorías que funcionan a modo de manual o guía metodológica para la realización de lo que tiene que ver con nuestra investigación tanto a nivel de intervención en la calle como de selección de lecturas o modos de escritura. La intención es plantear una mesa de trabajo con una serie de herramientas escogidas a partir de otras que nos sirven de guía.

Hablaremos del porqué de nuestro interés por el gesto como elemento constitutivo de todas las disciplinas recogidas en la historia del arte y, a la vez, de la cotidianidad. También hablaremos de las premisas del happening, de la teoría y práctica de Allan Kaprow y de todas esas ideas que desembocaron en una serie de propuestas disruptivas en la década de los sesenta y setenta. Pasaremos a hablar de nuevo sobre la tesis de Michel de Certeau, esta vez más centrados en las tácticas, la economía de medios y, en parte, el sentido lúdico de lo que nos propone. Concluiremos centrándonos en lo que ha sido una de las prácticas cotidianas que más ha influido a la hora de prototipar nuestros procesos: el caminar, y hablaremos de la importancia de los saberes comunes, de la cotidianidad y en definitiva, de la estética modal de Jordi Claramonte.

Sobre los gestos

La gestualidad siempre ha estado presente en el acto creativo y ha sido determinante en el desarrollo de los numerosos estilos y movimientos artísticos que conocemos a nivel histórico. Desde la pintura y la escultura primitiva, pasando por el arte grecolatino, el románico, el gótico, el arte renacentista, el barroco y, cómo no, las vanguardias, todos estos movimientos o estilos de alguna manera han tenido que ver con la cuestión del gesto, condicionado por una serie de ideas previas que tienen que ver con la forma de entender la representación en cada época.

Apoyándonos en el libro *Los gestos. Fenomenología y comunicación* de Vilém Flusser haremos un breve repaso sobre las reflexiones que aquí se ofrecen acerca de la gestualidad para iniciarnos en una teoría de la gestualidad que nos permita interpretar de manera universal o estandarizada los gestos como ese conjunto de unidades que conforman un lenguaje que tiene que ver con la corporalidad. A raíz de esta investigación, nos haremos la siguiente pregunta, ¿qué rol puede asumir el arte en el espacio indefinido y contradictorio de los gestos?

Vilém Flusser define el gesto como "un movimiento del cuerpo, o de un instrumento unido a él, para el que no se da ninguna expresión causal satisfactoria" (Flusser, 1994, p.8).

El gesto es un movimiento del cuerpo, pero eso no significa que sea cualquier movimiento del cuerpo. Concretamente, el gesto tiene que ver con un movimiento que se define como la forma de expresión de una intención, aunque, como se menciona en el libro, la intención sea un concepto ambiguo. Lo que sí podemos definir es lo que no es un gesto, es decir, movimientos del cuerpo no intencionados. Con esto nos referimos a movimientos como los reflejos, por ejemplo: pestañear, toser o estornudar.

Como hemos dicho anteriormente, nos vemos limitados a hacer una lectura empírica de las diferentes gestualidades, donde debe intervenir la intuición para realizar lecturas aproximadas. Este aspecto de proceso abierto que tiene la gestualidad abre un escenario de experimentación que resulta interesante en aplicaciones relacionadas con la investigación y la práctica artística.

Los gestos han sido determinantes en movimientos pictóricos como el impresionismo o el expresionismo, también en la pintura zen, que está relacionada con la gestualidad que asumimos como metodología en este trabajo, el gesto mínimo, pese a la carga de construcción social que pueda conllevar. También es relevante la gestualidad en la materia que aplica Rodin a sus trabajos o en la escultura de Giacometti.

La síntesis del gesto y su desmaterialización avanzan durante la historia del siglo XX como el resto de las vanguardias históricas y los movimientos posteriores, que también avanzan hacia la desmaterialización y el conceptual. El gesto se reduce a pequeñas acciones que conforman la totalidad de la obra. En este ejercicio de síntesis siempre queda un rastro, aunque leve, de la subjetividad que pone en práctica.

En este sentido, el gesto se asocia a los modos de hacer "que como dispositivos de apropiación y tergiversación son inconfundiblemente artísticos" (Claramonte, 2001, p.384) y que tienen por tanto un sentido estético ya sea en el campo de lo cotidiano o en la praxis artística. Ambos campos, por otro lado, especulativos y que nos remiten de nuevo al libro cuando en una parte Flusser señala, en relación a lo dicho antes, que para la adecuación de la lectura de un gesto no disponemos de criterios fiables.

Es decir, no es como el lenguaje oral o escrito, no hay unas reglas a las que atenerse que nos aseguren una lectura más o menos nítida.

Este componente de ambigüedad (si se quiere) puede llegar a resultar interesante para su aplicación, si se sabe cómo, a la hora de generar prácticas artísticas y, en concreto, en el espacio público. El espacio público requiere de espacios vivos a nivel cultural y de discursos que busquen la complicidad del público y su implicación, de pequeños detalles o situaciones que despierten la curiosidad y el afán hermeneútico en los viandantes para activar el sano ejercicio de la lectura y la interpretación de los signos que le rodean. De alguna manera, para activar el sentido crítico desde la cotidianidad y plantear cuestiones aplicables en su día a día.

Aunque hemos dicho que existe un componente de ambigüedad en la interpretación de los gestos, sí que hay ciertos puntos o constantes a las que atendernos que por cultura o asimilación entendemos como gestos o símbolos que forman parte de un extendido sentido común. Este apoyarse en el sentido de común, haciendo un constante ejercicio de revisión y autocrítica en la confección de las obras, que tiene que ver con las reflexiones e inflexiones de nuestras propuestas, pero que también piensa en el sujeto público por ese carácter común, es otro de los vértices que asumimos como parte de nuestra metodología investigadora.

Como señala el autor del libro, un gesto lo es porque representa algo, porque con el mismo se trata de dar sentido a una cosa. Esa cosa a veces puede implicar una serie de complejidades que quizá no sabríamos ni siquiera describir con palabras y para ello debemos recurrir a un gesto, un gruñido, un símbolo, una onomatopeya, una imagen, en definitiva, al arte.

Para concluir, haremos referencia a la idea de acordamiento que desarrolla Vilém Flusser en el libro comentado. Nos habla del acordamiento como una “representación simbólica de acuerdos por medio de gestos” (Flusser, 1994, p.12). Los acuerdos conllevan problemas éticos y epistemológicos. En este caso, asociamos la idea de acuerdo a la de consenso. Como hemos relatado anteriormente, el espacio público es el espacio de disensión. El gesto se relaciona con el acuerdo en la medida en la que "para aproximarme al significado de acuerdo tengo que interpretar gestos" (Flusser, 1994, p.12).

Trabajar en un arte público de los gestos puede significar ofrecer interpretaciones para el acuerdo o consenso en el espacio de conflicto y extrañamiento que produce la figura del otro en el sujeto urbano. Para ello continuaremos desarrollando en este apartado las metodologías y tácticas de las que nos valemos y los usos que determinan toda una serie de prácticas que se valdrán de una necesaria economía de medios pensada desde y para la cuestión común.

La educación del des-artista de Allan Kaprow

Para ampliar las dimensiones de comprensión en cuanto al cómo de esta investigación y las posibilidades a las que nos enfrentamos dentro de nuestra toma de partido metodológica, en este apartado hablaremos de uno de los textos fundamentales para entender las artes vivas que tienen que ver con los hechos y que generaron en su momento y siguen generando un gran debate a su alrededor. Nos referimos a los textos reunidos en el libro *La educación del des-artista* de Allan Kaprow.

Este libro es una guía propositiva para una deriva que cuestionó radicalmente, y sigue cuestionando a día de hoy, el papel del arte en nuestra sociedad. El texto de Kaprow recoge sus pensamientos y reflexiones en torno a la utilidad o inutilidad de ciertas disposiciones artísticas que estaban siendo superadas por la realidad. En el fondo, de lo que nos habla no es tanto de una necesidad de acercamiento del arte a otras disciplinas sino de la urgencia que resultaba del hecho de replantearse hacia dónde va el arte después del agotamiento experimentado tras las vanguardias. Así, Kaprow vio la posibilidad en toda una serie de modos de hacer que según Jordi Claramonte "supone hacerles tocar tierra a las proclamas, apocalípticas o no, de la vanguardia sobre la muerte del arte." (Claramonte, 2001, p.384-385)

De lo que se habla en el fondo, haciendo una síntesis de su ideario, es de la necesidad de un acercamiento del arte a la vida. Además, y adelantándonos a la temática del bloque siguiente, nos propone que ese acercamiento a la vida desde el arte se tiene que dar inexorablemente desde lo lúdico. Para justificar su proposición, Kaprow señala como "la imitación instintiva

adopta la forma de juego en los animales y humanos jóvenes" (Kaprow, 2007, p.45). La imitación en este caso es como jugar, debe hacerse con cierto gusto, ingenio y diversión. La forma de investigar en arte tiene que tener un punto de aparente intención no consciente donde solo haya una razón evidente, el placer proporcionado.

Para alcanzar este estado lúdico de las cosas que suceden alrededor de la práctica artística, Kaprow nos propone en su libro una metodología que tiene que ver con la frase que da título a su obra *La educación del des-artista*. En este sentido, el papel del artista pasaría por des-artear su práctica. Lo que Kaprow nos propone es que no pensemos ni actuemos como artistas como una especie de impostura que nos lleve a adentrarnos en otros campos de la vida para experimentar la realidad y formar parte de situaciones a veces imprevistas. En este sentido, relacionamos la idea del artista des-artista con la tesis de los textos de Marina Garcés que anteriormente comentábamos y que tiene que ver con un dejarse afectar para entrar en escena.

Des-artear nuestra actividad es, ese sentido, "evitar todos los roles estéticos, abandonar cualquier referencia a denominarnos artistas de cualquier tipo" (Kaprow, 2007, p.26). Lo que Kaprow nos propone es asumir comportamientos diferentes, que tengan que ver por ejemplo, con otras profesiones. En este sentido, la metodología aplicable al contexto de nuestra investigación podría versar sobre un transitar y trabajar el espacio público viendo y actuando como lo haría por ejemplo un jardinero, un repartidor, un ludópata o un turista.

Nos gustaría matizar una cuestión que en su libro Kaprow aborda y es la diferenciación entre des-arte y antiarte. Para ello establece diversas categorizaciones de lo que pueden ser las diversas propuestas o piezas que conocemos y que se vinculan al mundo del arte. Primero habla de la idea de no-arte como aquel que resulta interesante en su proceso hacia el arte y cuya inspiración proviene de la vida. A continuación nos habla del antiarte, un tipo de arte a su juicio no válido ya en su contexto por ser un arte que proviene de un arte que va contra el arte, cuando el arte de por sí ya va contra el arte. El antiarte pudo llegar a tener sentido en ciertas propuestas de comienzos del siglo XX vinculadas al dadaísmo, pero enseguida, por

definición, fueron asimiladas y desactivadas. Después está el Arte, que es lo que dicta el caprichoso mundo del arte, es decir, todo aquello que está dentro de la institución, aparece en libros, exposiciones, publicaciones, conciertos o carteles. Para terminar el des-arte, es decir, olvidarse de los roles del arte, estéticos como forma de des-artear nuestra actividad. En las prácticas des-arteadas, recordemos, tiene que haber siempre un punto de placer y diversión.

Tácticas en Michel de Certeau. Economía de medios

Retomando la cuestión de los modos de hacer y las tácticas en Michel de Certeau, en este apartado nos adentraremos un poco más en este tema que también tiene que ver con el desarrollo de nuestra investigación. Con anterioridad, habíamos dejado pendiente revisar cuales son esas implicaciones metodológicas que para Jordi Claramonte acarrear los modos de hacer. Recordemos que los modos de hacer serían esas prácticas relativas a la intersección entre las prácticas populares y las prácticas artísticas.

Las implicaciones metodológicas correspondientes a los modos de hacer tienen que ver con cuatro aspectos. En primer lugar, los procedimientos de los modos de hacer, que en todo momento tienen un carácter colaborativo vinculado a una serie de haceres que tienen que ver con lo colectivo y lo procesual. En segundo lugar, los códigos de los modos de hacer funcionarían a modo de código libre o software libre (ejemplificando desde el campo de la informática), garantizando la accesibilidad a la comprensión de un público común. El tercer aspecto metodológico está referido a los soportes utilizados por los modos de hacer, que se especifican como soportes baratos, cotidianos y que provienen de una economía de los medios usados. Para terminar, el cuarto aspecto tiene que ver con los canales de circulación de los modos de hacer como canales no restringidos y canales usados por el común de la mayoría con el fin de parasitar el espectáculo y desviar el discurso hegemónico.

La cuestión de la economía de medios es importante para entender lo que nos propone Michel de Certeau. La razón del uso de una economía de medios para un arte que tiene que ver con lo cotidiano y la táctica está estrechamente vinculado al momento y la ocasión. Como comenta Allan Kaprow en su libro anteriormente mencionado, la precariedad se vincula al arte por esa condición a nivel laboral, fruto de un sistema económico capitalista. El arte habla de la precariedad y también se construye desde la misma. De alguna manera, esa economía de medios vinculada a la precariedad universaliza el arte y abre un escenario en el que todos podemos hacer y consumir arte. En la actualidad este es un concepto del que también se apropia el sistema capitalista, todo el mundo puede hacer arte, pero habría que revisar bajo qué preceptos aunque la intención continúe en esa condición ambigua.

Al final, una táctica se vincula a un recurrir a lo más cercano como medio para hacer algo que no es metódico al completo o que no tiene que ver con una estrategia. De Certeau distingue entre estrategia y táctica. La estrategia se circunscribe como un lugar propio y luego sirve de base a un manejo de sus relaciones con exterioridad.

Sin embargo, la táctica se define como un cálculo que no puede contar con un lugar propio, ni por tanto con una frontera que distinga al otro como una totalidad visible. "La táctica no tiene más lugar que el del otro" (De Certeau, 2007, p.42). Se insinúa, fragmentariamente, sin tomarlo en su totalidad, sin poder mantenerlo a distancia. No dispone de una base donde capitalizar sus ventajas, preparar sus expansiones y asegurar una independencia en relación con las circunstancias. Lo propio es una victoria del lugar sobre el tiempo. Al contrario, debido a su no lugar, la táctica depende del tiempo, atenta a coger al vuelo las posibilidades de provecho. Lo que gana no lo conserva. Necesita constantemente jugar con los acontecimientos para hacer de ellos ocasiones.

Para ultimar este apartado, y continuando con la idea de economía de medios, de Certeau nos cuenta al principio de un capítulo dedicado al arte de la memoria y la ocasión, una máxima común conocida en economía que es "con el mínimo de fuerzas, obtener lo máximos efectos" (De Certeau, 2007, p.92). Así es como, dice, se define una estética y un arte de hacer, a la vez que el arte de decir, pintar o cantar.

Estética modal

Como introducción a la estética modal, Jordi Claramonte nos plantea un esquema para entender los conceptos clave sobre los que nos vamos a mover a la hora de valorar la estética modal como una herramienta o metodología a incluir en nuestras prácticas artísticas. El juego está entre lo necesario y lo contingente por un lado, y por otro, entre lo posible y lo imposible. En esos encuentros entre estos cuatro conceptos mencionados se da lo efectivo y lo inefectivo.

Del juego entre lo necesario y lo contingente surge la idea de repertorio, idea aplicable a la prácticas artísticas, que serían las herramientas lógicas de las que nos valemos para actuar. Por otro lado, del juego entre lo posible y lo imposible surge la disposición o estética disposicional. La relación entre lo efectivo y lo inefectivo nos da claves sobre la efectividad de nuestras prácticas.

La estética modal es planteada por Jordi Claramonte como una manera de entender los modos de hacer y teorizar sobre ellos. Por ejemplo, en el libro *Modos de hacer: arte crítico, esfera pública y acción directa* habla del flamenco como un arte modal. El flamenco como arte modal se basa en una presencia continuada de tácticas de apropiación con las que se entiende el ejercicio del mismo. Una idea que nos lleva a dar sentido al uso y la forma de compartir ciertos saberes desde la cotidianidad, pero gracias a una estructura que así lo requiere. Los repertorios en el flamenco van variando y a la vez se repiten, se interpretan, se comparten y se conservan. Por lo tanto tenemos tanto repertorios nuevos como antiguos, ambos efectivos aún en el presente.

Dice Jordi Claramonte respecto al flamenco que "en lo modal no hay otra forma de hacer, más que esa de la apropiación táctica de lo conseguido por otros" (Claramonte, 2001, p.469). En parte, esta máxima sería relativamente aplicable a la mayoría de las prácticas artísticas actuales que, fuera de la condición genuina y de la vieja idea de originalidad asociada a la autoría, ya parten de unos materiales dados por una serie de antecedentes. Ser conscientes de este hecho nos puede ayudar a abrir posibilidades dentro de

nuestras prácticas para entender la importancia de lo que sabemos y de lo que no. Este hecho como tantos otros tiene que ver con la asunción de lo posible y lo imposible, de lo necesario y lo contingente y de efectivo y lo inefectivo.

"Asumirse como inefectivo en tanto individuo concreto es la condición para acceder a una efectividad modal diferente" (Claramonte, 2016, p.115). En este sentido, asumirse inefectivo conlleva una autoevaluación constante y también conlleva dar tiempo (o perderlo) para trabajar una serie de crisis necesarias que nos ayudarán a comprender mejor nuestras prácticas artísticas a nivel modal y así aproximarnos a esa efectividad modal buscada.

Para concluir, y continuando con la idea de flamenco como arte modal, Jordi Claramonte apunta lo siguiente:

Me da que las prácticas de arte contemporáneo tienen mucho que aprender del modo de expansión y circulación de la música flamenca... pensando además que cuando discutimos esta concepción del trabajo artístico en términos de modos de hacer, en términos modales, con compañeros extranjeros, a todo el mundo le parece que aquí en éstas llevamos un buen trecho adelantado. Porque ahí tenemos el flamenco bien vivo, mientras que en otros países, si se quieren encontrar repertorios de modos de hacer tan completos como el del flamenco, tienes que buscar como si fueras un arqueólogo. (Claramonte, 2001, p.469-470)

Lo que el autor está señalando es la necesidad que tiene el arte contemporáneo de pensarse modalmente en cuanto a sus utilidades y prácticas se refiere. Subraya el valor de la apropiación táctica en el flamenco como elemento constituyente y lo equipara al arte contemporáneo demandando procesos vivos entre los que lo practican.

4.3. SOBRE PERDER EL TIEMPO: EL JUEGO Y "LO INÚTIL"

Por último, en este bloque intentaremos contruir una base de pensamiento, una reflexión sobre el por qué de nuestra investigación, un desarrollo teórico a través de un genealogía construida en base a esos referentes que han ido dejando poso y que nos ha movido a hacer este trabajo. Esta búsqueda del porqué encuentra conexiones con muchas propuestas e investigaciones realizadas a lo largo del tiempo, actuales y busca relacionarse con todo un campo que aún está por experimentar y cultivar.

Como hemos dicho anteriormente, daremos breves pinceladas a temas como el tiempo, el trabajo, el ocio o lo lúdico en el arte para concluir con una idea que la filósofa Marina Garcés desarrolla en un capítulo de su libro *Un mundo común* y que es la proposición de desapropiar la cultura.

Sobre la idea de inutilidad y el valor económico como valor hegemónico

Las ideas *utilidad* e *inutilidad* son conceptos ambiguos y susceptibles de múltiples usos dependiendo desde dónde se pregunten y a quién. En un mundo donde prima el valor económico de las cosas, las humanidades o los saberes que no reportan un beneficio parecen quedar relegados o desplazados de aquello que se considera importante. Disciplinas que tienen que ver con el arte, la música, la literatura, el teatro, la poesía, la historia o la arqueología son las primeras en verse perjudicadas cuando la economía se tambalea, además de que toda crisis parece ser exclusivamente económica. Esas disciplinas del conocimiento de las cuales no se extrae un beneficio económico son, a su vez, necesarias para la humanidad.

Existen otros valores aparte del económico que son invisibilizados. La razón de lo productivo pone únicamente el foco en la exclusividad del valor económico de cada acción o esfuerzo realizado. Respecto a la utilidad del arte, se podría decir que tras las lentes del sistema económico toda forma de arte que no sea un objeto precioso tasable y comercializable es inútil. Pero sabemos que esto no es así, aunque la realidad o las inercias de nuestro alrededor nos empujen constantemente a esto. Decía Lucy Lippard acerca

del arte de los sesenta que era un arte "útil, aunque no necesariamente utilitario" (Lippard, 2001, p.65). Con esta frase, empezamos a hacer diferenciaciones que nos ayudan a diseccionar este problema de la utilidad.

El arte es útil, por el hecho de que constituye una herramienta dinamizadora de procesos, cataliza, evoca o inspira, aunque también puede adquirir otras utilidades no contempladas. El arte no es necesariamente utilitario, esto es, no responde a una lógica productivista donde desempeña una función concreta. El arte no está diseñado para algo en concreto, pero es capaz de generar situaciones o activar reflexiones necesarias.

Por otra parte, también es necesaria la reivindicación positiva de la inutilidad del arte. La defensa de lo inútil como aquello que no está ligado al ánimo de lucro y que se opone a la ideología de lo rentable y de todo aquello que es válido únicamente porque produce beneficio económico. Oponerse al productivismo y a la ideología económica dominante también supone oponerse a los tiempos impuestos por lo real. Los tiempos son acelerados y se precipitan hacia un producir cada vez más rápido y de mayor cantidad. Trabajar la idea de inutilidad desde el arte puede servirnos como herramienta poderosa para resistir frente a un tiempo impuesto, para desacelerar procesos, para trabajar desde el placer, desde ritmos que tienen que ver con la vida y la negación de lo espectacular.

Lo inútil es inútil cuando se equipara a lo útil. La pregunta de este apartado se podría formular de varias maneras: ¿debe la investigación artística ser útil? Así mismo, ¿deben las prácticas artísticas ser útiles? Y en caso afirmativo, ¿en qué sentido deben ser útiles? Estas son, por supuesto, preguntas viejas y ambiciosas, pero pertinentes para la continua reflexión sobre lo que hacemos y por qué como artistas.

Otros conceptos que han aparecido hablando de lo útil y lo inútil son lo productivo y lo improductivo. Mientras que el pensamiento económico busca producir más cantidad y más rápido, el campo de las prácticas artísticas que proponemos, resta importancia al resultado o producto y se centra en el proceso, el gesto, incluso en el derroche de la fuerza productiva. Esta celebración de derroche absurdo (también derroche de tiempo) y feliz se

refiere a otro de los vértices que asumimos como metodología para nuestra práctica artística y que pretende, como hemos dicho antes, acercarse a los ritmos de la vida.

Para concluir, señalaremos que todo lo referente a lo útil tiene que ver con una reflexión sobre los usos. Una de las premisas de esta investigación tiene que ver con los usos que hacemos de las cosas y su cuestionamiento. De alguna manera, las tácticas afectan a los usos y se valen de la creatividad de los consumidores y la producción de los mismos. Los consumidores producen mientras consumen, como señala de Certeau, y esa producción puede tener que ver también con proponer usos alternativos a los objetos de consumo, o usos, simplemente, para lo que no estaban diseñados. Incluir un material cotidiano en una práctica artística tiene que ver con modificar o hackear el rol que asumimos como consumidores y productores.

Sobre el trabajo y el ocio

Como hemos comentado, lo inútil y lo útil son conceptos que tienen que ver con una lógica especialmente productivista. Los valores económicos predominan, por lo general, sobre otros valores como los culturales, pedagógicos, éticos o ecológicos.

Entender lo útil como un algo que puede servir para otro algo nos lleva a pensar en la propia utilidad del concepto. En general, esta definición del algo que sirve causalmente para algo es la más común. La utilidad se visualiza, debe ser tangible. Sabemos cuándo, en un determinado contexto, algo es útil o no.

La cuestión de lo útil o lo inútil tiene que ver en cierta medida con las dinámicas de trabajo y ocio. El trabajo es entendido como una práctica en la que a través de aplicar una fuerza y tiempo se consigue producir algo. Todo trabajo que produce algo con rentabilidad económica es tiempo invertido útil para el sistema económico. El ocio, por otro lado, tiene que ver con ese conjunto de actividades no productivas y que no tienen que ver con el trabajo aparentemente. El ocio es el tiempo libre, el tiempo restante, el sobrante del tiempo de trabajo. Pero, como señala Bertrand Russel "La clase ociosa[...] cultivó las artes, descubrió las ciencias; escribió los libros, inventó las filosofías y refinó las relaciones sociales" (Russell, 2000, p.13).

Si la modernidad nos trajo el ocio tras la industrialización, fue sobre todo porque se trata de un tiempo que nos permite evadirnos de nuestra condición para después volver al trabajo y ser aún más productivos. Véase el doble rasero continuo de los conceptos que manejamos. Además el ocio puede tener que ver con el trabajo. El ocio pasivo desde luego no, suele ser, además, un ocio más consumista. Sin embargo, un ocio activo requiere de un trabajo, de un esfuerzo personal por recrear circunstancias o mundos alternativos en los que desarrollarse fuera de la lógica productivista y utilitaria. El ocio exigido a menudo tiene que ver con un ocio del desarrollo de unas competencias aplicables a la vida laboral durante nuestro tiempo libre, o de una forma física que te permita mayor eficiencia en el trabajo.

¿Cómo invertimos ese tiempo de ocio y en qué? Las actividades de nuestro tiempo libre acaban, por lo general, monopolizadas por las inercias económicas. De esta manera, cada vez encontramos un ocio mucho más consumista y pasivo. El tiempo vivido tampoco nos permite centrarnos mucho en nuestro ocio, porque diseñar tu propio ocio, activo y creativo, implica un esfuerzo.

El ocio, por otra parte, tiene que ver con lo lúdico, con el juego. En el siguiente apartado profundizaremos sobre la idea de juego y su vínculo con el ocio. Pero en este caso queremos destacar otro vínculo producido entre el trabajo y el juego. La ludificación afecta a diversos campos de la vida y cada vez todo está más ludificado, desde un punto de vista de consumo. Pero también, existe ludificación en la guerra o el trabajo. La ludificación del trabajo intenta incluir el tiempo de ocio en el tiempo de trabajo y generar una hibridación que garantice una mayor productividad. Baudrillard señaló que la ludificación genera una pasividad forzosa.

Sobre el trabajo cabría decir que parece de urgencia hacer una revisión profunda de cómo distribuimos el tiempo de trabajo y cómo afecta eso a los niveles de explotación, precariedad y paro laboral. La industria cada vez está más automatizada, corporatizada y monopolizada. La sobrepoblación de la especie humana sigue aumentando exponencialmente. Esto nos da como resultado que cada vez hay más gente que tiene menos ocupaciones laborales o, a la inversa, más tiempo de ocio. Se producen dos extremos, por

un lado gente que trabaja estresada con exceso de tareas y gente totalmente parada y ociosa.

Sobre el tiempo podríamos hablar de aceleración y de la violencia que produce la velocidad según Paul Virilio. En ese sentido, el arte debería funcionar a modo de pequeño acontecimiento que rompa con el sentido del tiempo, que rague el tamiz, para entrar en contacto con lo real.

El juego como metodología

Dice Michel de Certeau que así como en literatura diferenciamos entre estilos o maneras de escribir, podemos distinguir entre las maneras o modos de hacer, caminar, leer, producir o hablar. Los maneras o modos de hacer crean un "espacio de juego para las maneras de utilizar" (De Certeau, 2007, p.36). Sin salir del espacio necesario para vivir dictado por la ley, se instaure un espacio de pluralidad y creatividad. En este sentido, se genera un espacio lúdico gracias a un arte del intervalo, un arte que se vale de tácticas.

Lo lúdico está asociado a lo artístico inevitablemente, cualquier modo de hacer en el arte tiene algo de experimental y de juego. El juego se define de muchas maneras, es una forma de aprendizaje. Como señaló Johan Huizinga en su *Homo ludens*, existe una "ausencia de fronteras claramente conscientes entre el juego y el saber" (Huizinga, 1972, p.194). Es la manera que tenemos de absorber conocimiento desde el placer a través de una lógica de ensayo y error. El juego también tiene que ver con la destrucción de lo sagrado, con esas dinámicas del conocimiento que se alejan de lo formalmente establecido y de la solemnidad del aprendizaje riguroso.

El pediatra Winnicott apuntó en sus textos una diferencia en la lengua inglesa entre los conceptos *play* y *game*. La palabra *game* tiene que ver más con la descripción de la estructura de un juego con reglas mientras que la palabra *play* se relaciona con la concepción de una actividad lúdica en la que intervienen recursos creativos e intuitivos de manera más abierta o libre. Arquitectos como Aldo van Eyck centraron su trabajo en la defensa de la importancia de las zonas de juegos para niños o *playgrounds* en la

ciudad como recursos que además ayudaban a cambiar la memoria de los espacios y los paisajes tras la época de guerras.

Alguien dijo que solo somos serios cuando jugamos. El juego tiene que ver con una serie de mecanismos que nos forman para la vida. En ese sentido es una herramienta útil a la hora de adoptar conocimientos sobre la experiencia de lo que nos rodea. El juego se aplica como herramienta pedagógica en los procesos educativos.

El juego, como señala Lars Bang Larsen en su ensayo *Círculos dibujados en el agua: el juego en tonalidad mayor* que se encuentra en el libro *Playgrounds: Reinventar la plaza*, "no ejerce ningún poder y no depende del conocimiento ni de la autoridad" (Bang Larsen, 2014, p.15), es una actividad independiente de ciertas estructuras que conforman nuestra sociedad. La actitud lúdica se desenvuelve por otros campos que tienen que ver, como hemos comentado, con la creatividad y en definitiva con las prácticas artísticas.

Desapropiar la cultura

Para ir concluyendo en esta apartado del marco teórico, haremos una breve reflexión en torno a la idea de desapropiar la cultura. La frase que da nombre a este apartado es el título de uno de los capítulos del libro de Marina Garcés, *Un mundo en común*. Todo lo expuesto en este capítulo nos parece tan trivial y que funciona tan bien como conclusión que hemos decidido incorporar varias de esas ideas en nuestro apartado.

La idea de cultura o de práctica artística que se defiende en este capítulo no tiene que ver necesariamente con un idealismo opuesto a la materialidad. Lo que la autora nos propone es una profunda reflexión en torno al papel que debería asumir la cultura en nuestro tiempo. Cuando Marina Garcés habla de desapropiar la cultura se refiere a la necesidad de "arrancarla de sus lugares propios [...] para implicarla de lleno en la realidad en la que está inscrita" (Garcés, 2013, p.81).

Se trata pues de un proceso costoso que conlleva un esfuerzo necesario. Este esfuerzo tiene que ver con una necesidad de cambiar ciertos aspectos que afectan a la idea de creación que nos han sido dados por el relato oficial del arte. Crear, como señala Marina Garcés, "no es producir [...] Crear es exponerse" (Garcés, 2013, p.81). En este sentido, la acción de crear no tiene que ver con una serie de lógicas de producción, sino más bien, con la idea de dejarse afectar. El hecho de crear es más complejo y enigmático, e incluye otros factores como la confianza en lo común.

Crear también tiene que ver con abrir todos los posibles en cuanto a la cultura se refiere, y en ese sentido, descubrimos que la cultura se define sobre todo como un espacio de visibilidad que tiene que ver con la institución y lo que se considera como válido. Por eso, abrir los posibles en creación y cultura tiene que ver con "asumir que no todo lo que está se ve" (Garcés, 2013, p.83) y que es importante lo que sabemos, pero más aún lo que no sabemos.

A continuación, Marina Garcés hace una crítica acerca de la necesidad de una actividad continua en la cultura que no es otra cosa sino una trampa que perpetúa un sentido productivista de la cultura. La exigencia de una actividad continua es un obstáculo a la hora de reflexionar lo que hacemos, no nos damos tiempo para permitirnos atravesar nuestras crisis y enfocar nuestras prácticas.

En este fragmento, encontramos un elogio a todo lo que tiene que ver con el cansancio, el error, la inactividad y, en definitiva, un elogio a la idea de perder el tiempo. Esto nos recuerda al *Elogio de la ociosidad* de Bertrand Russell, cuando habla de la necesidad que tenemos de encontrar "continuamente nuevos proyectos en nombre de los cuales la ociosidad presente haya de sacrificarse a la productividad futura" (Russell, 2000, p.10).

La pregunta ¿de qué puede servirnos hoy la idea de cultura? tiene que ver con qué nuevos valores podemos otorgar a las dinámicas artísticas y culturales dentro de un marco que se aleje de la instrumentalización capitalista. La conclusión a la que se llega en este capítulo del libro es que para generar una cultura que, como hemos dicho, se desenvuelva fuera de determinadas inercias y sea de interés (incluso con la participación de las instituciones) es necesario que sea "contra una idea administrada y sectorializada de la cultura" (Garcés, 2013, p.84) que obtaculiza ciertos procesos a la hora de garantizar unas buenas prácticas en lo que a cultura y arte se refiere.

5. REFERENTES

En este apartado haremos una pequeña mención a aquellas formas de hacer que entendemos como las que más se acercan a nuestras prácticas dentro del conjunto de referentes que tras la investigación quedan a nuestro alcance. Son referentes en su forma o contenido, pero sobre todo en el modo de hacer y en la relación que se pretende mantener con el espacio, el público y la propia acción. Tienen que ver, a su vez, con lo leve, lo mínimo o lo transitorio.

Si pasamos a buscar puntos en común se podría decir que la mayoría buscan desacelerar procesos que implican un trabajo atendiendo a aspectos que no tienen nada que ver con la productividad y el beneficio. También son piezas que buscan la complicidad con el público, la familiaridad de los actos cotidianos y la entrada en escena a través de un sentido lúdico de la vida. Obviamente hay intenciones artísticas detrás de todos estos procesos que nos permiten catalogarlos como piezas u obras. Como dice Allan Kaprow, sabemos que son arte porque lo hace un artista, ya que muchas de estas acciones se podrían confundir con pequeñas circunstancias o accidentes del día a día.

Otro punto en común a tener en cuenta podría ser el ejercicio de síntesis que hay detrás de la factura de estas obras. Nos interesa cómo se trabajan los conceptos relativizando las complejidades que por supuesto acarrearán o, por decirlo de otra forma, nos interesa la nitidez alcanzada en la lectura de lo que se percibe que nos permite llegar a ideas más desenvueltas. De alguna manera estas piezas nos invitan a sumergirnos en una arquitectura gestual de la levedad casi inmaterial, en una casi nada donde las ideas bailan de manera amable. Somos conscientes de esta amabilidad que adquieren tanto las obras que tomamos como referencia como las nuestras y con esta idea jugamos.

Para hablar de nuestros referentes al final debemos apoyarnos en los documentos que dejan constancia de lo que fueron estas piezas efímeras o de carácter leve (como mencionábamos antes) así como de las posteriores impresiones que generaron. Nos apoyamos en fotografías del proceso y en

la producción teórica que han suscitado esas piezas a lo largo del tiempo para hacernos una idea de lo que fueron y construir una base de la que partir para generar nuestra producción.

Por último, nos gustaría hacer referencia (valga la redundancia) a ese ejercicio vital y sano que es el de presentar los referentes y que de alguna manera nos hace ser más conscientes de la dimensión común que implica la práctica y la teoría artística. La investigación en arte tiene mucho que ver con el compartir ideas y experiencias y sin esta apreciación no se entendería ninguna forma de arte posible.

PARADOJA DE LA PRAXIS #1. ALGUNAS VECES EL HACER ALGO NO LLEVA A NADA, FRANCIS ALÿS (1998)

La obra o trayectoria de Alÿs es sobradamente conocida por la comunidad del arte, pero sin dar por hecho nada, haremos una pequeña introducción sobre el artista para luego pasar a comentar la obra que nos interesa.

Francis Alÿs es un ciudadano belga que estudia arquitectura y se traslada a Ciudad de México para trabajar de arquitecto gracias a un programa francés. Es en este contexto donde comienza a realizar sus primeras experiencias artísticas, siempre vinculadas a la ciudad.

Estas primeras experiencias tienen que ver con el caminar, con la calle, con la configuración de la ciudad y con el acercamiento a unos códigos que le eran ajenos. También tienen que ver con la necesidad y el intento de aproximarse y comprender lo que él denomina la realidad de la ciudad y las posibilidades que como artistas nos ofrece la misma.



Figura 2. *Paradoja de la praxis #1. Algunas veces el hacer algo no lleva a nada*, Francis Alÿs, 1998.

Quizá, el elemento de la ciudad o, más bien, el trabajo del artista en la polis, haya sido lo más relevante a la hora de elegir a este artista que sin duda es uno de nuestros grandes referentes. Sus trabajos tienen aspecto de ocio, de situaciones o simplemente de actividades cotidianas que tienen lugar en la ciudad. Además, estos procesos se desarrollan con una temporalidad acorde con la vida, sin aceleraciones impuestas.

Para acercarse a lo real, Francis Alÿs bajaba a la calle y se ponía en marcha. Realizaba caminatas donde las ideas iban surgiendo, es un artista que en principio no planifica sino que necesita que las cosas ocurran. No se le considera un artista de estudio aunque dispone de uno. Para Alÿs salir a la calle y caminar es importante para poder acercarse a la realidad, como comentábamos antes.

Las soluciones a la hora de materializar sus propuestas siempre son, si así se quiere, de una materialidad incluso de un hacer deliberadamente precario. Se vale de lo que dispone, de lo que tiene más a mano o de lo que encuentra por el camino para generar discursos acerca de ese mismo camino. No le interesa trabajar con materiales o recursos que no tienen que ver con el contexto del que habla. Se camufla entre los intercambios gestuales y productivos de la ciudad para hacer su obra.

Una vez expuesta esta introducción, podemos empezar a hacer mención a la obra que en concreto nos interesa de este artista que no deja de ser interesante en un sentido amplio, sobre todo en las primeras piezas.

El propio título Algunas veces el hacer algo no lleva a nada ya nos da a entender que hay una intención detrás de la pieza. La pieza consiste en una acción en la que el artista arrastra un gran bloque de hielo por las calles de Ciudad de México hasta que no queda nada de él.

Al principio, el autor comienza empujando el bloque con las manos realizando un mayor esfuerzo debido a las dimensiones del mismo. Al final de la pieza, se le ve pateando un pequeño trozo de hielo residual que cada vez es más pequeño hasta que no queda nada. Que la finalidad o el resultado de la pieza sea la nada puede ser desconcertante al principio pero a su vez le otorga una gran fuerza conceptual incluso visual.



Figura 3. Detalle de *Paradoja de la praxis #1. Algunas veces el hacer algo no lleva a nada*, Francis Alÿs, 1998.

La paradoja de la praxis es, en este sentido, un discurso sobre la banalidad de cualquier acto, o el absurdo de la vida. De alguna manera nos lleva a pensar la cuestión del hacer desde un alegre pesimismo, un avanzar sin más pretensión que la de transitar mostrando la latencia de ese camino.

La pieza termina donde empieza, en la inmaterialidad, para solo dar protagonismo a lo que tiene de procesual. El hielo derretido se evapora hasta desaparecer, es un gesto mínimo sin grandes soluciones pero además encontramos una economía de medios que se reincorpora de forma ética y no dañina a los ciclos naturales.

Por estas razones reconocemos en Francis Alÿs un referente relevante y un apoyo legitimador con el que dar sentido académico a ciertas prácticas que a veces se nos escapan de ciertas definiciones.

SANDBOX, HARMEN DE HOOP (1996)

Harmen de Hoop es un artista holandés conocido por sus intervenciones anónimas e independientes en el espacio público. Son acciones leves pero generalmente con un mensaje bastante nítido y directo, que tienen que ver con la ciudad y los cuidados.

Se podría decir, por otro lado, que sus obras van de lo concreto a lo general. Siempre trata temas que tienen que ver con las formas de uso que se imponen en el espacio urbano y lo hace desde su experiencia como usuario de la ciudad que transita. De esta manera, entra en escena realizando pequeñas modificaciones o descontextualizando espacios y objetos ya dados. Reconvierte de forma simbólica o incluso práctica y utilitaria ciertos elementos del mobiliario público para hacerlos, por lo general, más amables con la vida articulando, en muchos casos, un discurso sobre los cuidados.



Figura 4. *Sandbox*, Harmen de Hoop, 1996.

Comenzó su producción en 1984 cuando accedía a edificios abandonados sin permiso para realizar pinturas en sus muros. Más tarde, en 1992, da el salto al espacio público donde comienza a desarrollar toda una línea de producción relacionada con la vida en la ciudad que sin duda nos interesa y que tiene que ver con lo ya comentado.

Siguiendo con este breve análisis sobre su obra, diremos que su trabajo a menudo trata sobre la funcionalidad o más bien, utilidad de los objetos, materiales o incluso reglas y normas que encontramos en el dominio público. También tiene que ver con los comportamientos que como ciudadanos adoptamos en la calle y su cuestionamiento desde un lenguaje artístico que se resuelve con un conjunto de gestos y levedades.

Su obra, *Sandbox*, sigue en esta línea sobre el cuidado en las ciudades y nos habla de las áreas de juegos para niños. Para esta pieza, decide llenar un triángulo adoquinado de arena, retirando primero los adoquines. Después deja algunos juguetes de playa como cubos con formas, palas y rastrillos.



Figura 5. Antes de *Sandbox*, Harmen de Hoop, 1996.

El espacio se encuentra en una zona de circulación de vehículos (por lo general privados) y poco recomendable para el uso de los más pequeños. Pero más bien, de lo que se trata es de cuestionar por qué este espacio (como tantos otros en la ciudad) pertenece a los vehículos y no al juego infantil. Realmente nos habla sobre la escasez generalizada de parques en las ciudades. La mayoría de espacios públicos pertenecen a los vehículos privados, las aceras para los peatones son en muchos casos estrechas y las zonas verdes (que también son escasas) aparecen sin pedirlo en rincones absurdos que no invitan a su disfrute.

Aunque muchas de sus obras tienen un carácter positivo y propositivo en el sentido de que proponen medidas con un impacto leve y autónomo a ciertos conflictos, esta obra se podría categorizar como una crítica simbólica ya que su uso como solución sigue estando vetado al público al que está dirigido (los niños). Pero de alguna manera nos hace plantearnos precisamente el por qué de que esto sea así.

Es, por tanto, una obra que invita a la reflexión sobre el espacio urbano, como podría proponer en su tesis la urbanista y pensadora Jane Jacobs, y que además centra su foco en los espacios lúdicos orientados a la infancia como ya hizo en su momento Aldo van Eyck, arquitecto holandés diseñador e impulsor de los playgrounds durante la posguerra.

CHARCO DE BERLÍN, KIRSTEN PIEROTH (2001)

Kirsten Pieroth es una artista alemana nacida en 1970. Su obra se centra en la escultura y en una preocupación por la cultura de consumo de la sociedad moderna. Es conocida por su uso de materiales efímeros, poco comunes en la escultura tradicional. Sus obras suelen ser acciones que tienen forma de escultura o esculturas que nacen de acciones. Existe en su producción una preocupación por el espacio, en este caso por conectar o vincular contextos a través de prácticas que le llevan a repensar la condición material y espacial de las cosas.

De alguna manera existe una dimensión común en sus obras que buscan la complicidad del público para ser completadas. Sus obras están, o están a medias o podrían no estar. Su estética ínfima se acerca a una estética de la desaparición en la que las prácticas tienen más que ver con lo inmaterial que con el resultado.



Figura 6. *Berliner Pfütze (Charco de Berlín)*, Kirsten Pieroth, 2001.

Existe, también, una acentuación en la importancia del gesto, de la pequeña acción, que nace de ideas transitorias que merecen su atención. Aunque, por otra parte, es posible que sus ideas sean el producto de la síntesis de grandes complejidades que merecen ser contadas y que no siempre resultan digeribles o amables.

Uno de sus primeros trabajos data del año 2001, *Berliner Pfütze* (Charco de Berlín) y consiste en la acción de recoger con una bomba de agua un charco de un barrio del extrarradio de Berlín para más tarde trasladarlo a un espacio expositivo.

Para llevar a cabo su plan se vale de las herramientas justas, la estética de los documentos que nos llegan de la pieza muestran un modo de hacer austero y ajustado a la idea que es lo que prima en este caso.

El charco es absorbido y embotellado en varias botellas y garrafas de plástico reutilizadas que anteriormente contendrían otros líquidos, embotellados en forma de producto. El lugar donde inicialmente estaba el charco es el barrio de Kreuzberg, un barrio residual de la periferia. El espacio expositivo al que es trasladado se encuentra en un barrio acomodado del centro de la ciudad, Berlin-Mitte.



Figura 7. *Berliner Pfütze* (Charco de Berlín), Kirsten Pieroth, 2001.

Es importante cómo la cuestión de la ciudad aparece de repente en esta pieza que a simple vista se nos presenta como un mero juego de inercias. Existe de esta manera un discurso que nos habla del espacio y de la distribución del mismo en el contexto de la ciudad. Por tanto también podríamos hablar de un discurso cercano a los textos de Jane Jacobs y su urbanismo crítico, como también lo son los referentes presentados anteriormente.

El gesto, que va de fuera hacia adentro, acarrea consigo un charco, una unidad compuesta de millones de moléculas de agua que se desparrama y adquiere la forma que la superficie le concede. Estamos ante un trabajo que vuelve a usar el agua como material escultórico (como sucede en la obra de Francis Alÿs). El agua es uno de los materiales más utilizados en este tipo de prácticas que se acercan al vacío. Es un material de uso común, cotidiano y vital, necesario para nuestra supervivencia, que además presenta unas condiciones materiales cercanas a nuestra realidad en cualquiera de sus estados (sólido, líquido y gaseoso). Es por eso que se trata de un material susceptible de ser usado en propuestas de esta índole, que tienen que ver con lo transitorio y lo efímero.



Figura 8. *Berliner Pfütze (Charco de Berlín)*, Kirsten Pieroth, 2001.

ESCULTURAS DE UN MINUTO, ERWIN WURM

Erwin Wurm es un artista austríaco nacido en 1954 interesado en la vida cotidiana de los materiales que le rodean. Su trabajo es abierto y espontáneo. Es capaz de perfilar ideas con austeridad táctica y de apropiarse de lo vivencial para incluirlo en sus propuestas. Sus esculturas tienen también un componente de humor, con el que juega para hablar de grandes temas que nos preocupan, de manera ligera pero no por ello menos asumible.

Su acercamiento escultórico a la escala humana hace que su discurso sea más accesible y el uso de ciertos lenguajes que incluyen lo azaroso o el error nos permiten realizar lecturas más desenfadadas y vivas sobre lo que hace y por qué.



Figura 9. *One minute sculptures*, Erwin Wurm.

La mimesis con la cotidianidad es un elemento fundamental a la hora de entender su obra. Las piezas se confunden con las dinámicas del día a día. La gestualidad se mezcla con los ritmos productivos de la urbe y con las diferentes situaciones que conforman todo el entramado común. Es capaz de valerse de lo más cercano para realizar sus investigaciones artísticas. En su arte de proximidad, comparte a nivel formal y conceptual soluciones que tienen que ver con cómo sorteamos de manera despreocupada ciertos obstáculos durante el transcurso de una jornada.

La relación entre esfuerzo y productividad también es un componente importante a tener en cuenta en las piezas de Erwin Wurm. La cantidad de fuerza y tiempo que ejercemos al realizar una acción no siempre garantiza un resultado satisfactorio de manera proporcional, hay veces que la vía sencilla es la más efectiva. En un contexto de sociedad postindustrial, las inercias de producción tienen que ver con otras dinámicas que están más relacionadas con otras cosas, como por ejemplo, la ocasión.



Figura 10. *One minute sculptures*, Erwin Wurm.

Con la ocasión juega Erwin Wurm en sus Esculturas de un minuto, pequeños fragmentos de tiempo libre que aprovecha para realizar sus obras. Estos momentos son recogidos en cápsulas temporales en las que personas realizan posturas de diferente índole jugando además con otros objetos o arquitectura.

Durante el transcurrir leve de estas pequeñas acciones, los participantes se agencian voluntariamente de un tiempo impuesto que está marcado por la aceleración de un sistema productivista y empiezan a perder el tiempo de manera consciente como forma de resistencia. Además, la gestualidad de las acciones nos entrega un mensaje sarcástico o irónico sobre la vida, que tiene que ver con un feliz absurdo y con un reirse de uno mismo como forma de afrontar la realidad.

Las esculturas de un minuto nos hacen reflexionar también sobre el papel de la escultura. Nos hacen preguntarnos qué es escultura y qué no y la relación que tenemos los seres humanos con los objetos que nosotros mismos diseñamos. De alguna manera, también intenta violentar alegremente esa relación que tenemos con los objetos de manera cotidiana y nos habla, a su vez, de los múltiples usos que pueden llegar a tener estos, no siendo necesariamente usos productivos o aquellos usos para los que fueron diseñados.



Figura 11. *One minute sculptures*, Erwin Wurm.

MARÍA SÁNCHEZ: NO NOS DEMORAMOS, COLCHÓN Y SOMBRAS

María Sánchez es una artista autora de varias obras de carácter leve en las que involucra a gente para generar situaciones (a veces sin que esa gente lo sepa) o mueve objetos de sus contextos habituales para hablarnos de las nociones de propiedad privada y espacio público y de la disensión existente en el binomio público-privado.

El discurso que nos propone las acciones de María tiene que ver también con el uso de su propia intimidad como tema. Desde los feminismos, una de las tácticas propuestas siempre ha sido la de sacar el espacio íntimo, privado o doméstico, asociado a lo femenino, al espacio público, dominado por el patriarcado. María Sánchez aplica estas metodologías desde su cotidianidad y su cuerpo, asumiendo toda una serie de influencias que sintetiza en gestos mínimos muy cuidados.



Figura 12. *No nos demoramos*, María Sánchez, 2015.



Figura 13. *Colchón*, María Sánchez, 2016.

Empezaremos hablando del proyecto *No nos demoramos* (que realiza entre el 2014 y el 2015). Como explica en su web, es un proyecto en el que cambia objetos personales por otros que pertenecen al espacio público o son de uso público. Estas acciones las recoge en fotografías realizadas con Polaroid. Algunos de los objetos, menciona, son: su taza favorita que intercambia por una taza en la cafetería Nebraska, una planta de su terraza por una de un parque público o unas sábanas de hotel por las de su cama. Este proyecto, se podría pensar como la antesala de *Colchón* (2016), acción en la que intercambia el colchón de su dormitorio por el de un hotel.

En estos dos proyectos, que tienen un estrecho vínculo conceptual, María Sánchez trabaja desde lo más cercano aquellas preguntas a las que la artista se enfrenta como productora. Consciente de nuestra conción como consumidores, extrapola la función contextual del objeto personal y lo reubica produciendo de alguna manera un intercambio no solo físico sino de algo que tiene que ver con otros valores no especificados. De alguna manera, intercambiar también es producir. Aunque los intercambios tengan que ver con objetos similares a nivel funcional o estructural, los vínculos históricos o afectivos de esos objetos son alterados. Se propone incidir en la historiografía no documentada (pero no por ello inexistente) de esos objetos cotidianos que por el hecho de ser comunes no tienen menos valor que otros.

La obra de María Sánchez también gira en torno a la cuestión de ser minuciosos a la hora de decidir en qué ponemos el foco o el interés. Muchas veces, lo más valioso está entre nosotros. En los vínculos que generamos como seres sociales, en los ratos libres que pasamos juntos o en las conversaciones que nos cambian la visión acerca de algo. Son obras que buscan repensar el placer desde la presencialidad y haciendo un uso no consumista del espacio público. También son obras que al final buscan acortar distancias entre los otros para, de alguna manera, aventurarse lúdicamente hacia lo desconocido.

Obras como *Sombras* (2016), en la que María Sánchez intenta tocar a desconocidos por la calle haciendo uso de su sombra. Sin que los interpelados sean conscientes, María Sánchez intenta establecer pequeños vínculos afectivos invadiendo levemente la intimidad del otro de manera inútilmente intencionada pero que quedan patentes a nivel simbólico o incluso poético en los documentos que ella toma (a menudo fotografías y vídeos realizados con la cámara de su móvil). Estas experiencias nos transmiten cierta melancolía por el contraste entre la gestualidad amable y cuidada a la que ella recurre y la imposibilidad del contacto real que queda registrado en el vídeo.



Figura 14. *Sombras*, María Sánchez, 2016.

FERMÍN JIMÉNEZ LANDA

Reconocemos a Fermín Jiménez Landa como una de las mayores influencias para la realización de este TFM y que ha jugado un papel fundamental como catalizador. A parte del relevancia que cobra su trabajo, también nos gustaría reseñar su tesis doctoral *La reconquista de lo inútil* publicada en 2019 que ha servido en varias ocasiones como guía para el trabajo que aquí se presenta.

Fermín Jiménez Landa es un artista nacido en Pamplona afincado en Valencia durante más de veinte años. Su obra es extensa y variada, tocando conceptos que tienen que ver con muchas cosas y a la vez con una nada que, lejos de abrumar, se presenta ligera y simpática.

Como no somos capaces de decantarnos exclusivamente por una, dos o tres piezas de Fermín, haremos una pequeña deriva personal hablando de algunas de sus obras, saltando cronológicamente entre varias piezas de su ya notable producción y guiándonos por el capricho de nuestra memoria. Cabe destacar que llama la atención el hecho de que encontremos en este autor, defensor de la inutilidad y el no hacer nada, una gran cantidad de piezas realizadas hasta la fecha a parte de una elaborada y maravillosa tesis.



Figura 15. *El nadador*, Fermín Jiménez Landa, 2013.

Para empezar se nos viene a la cabeza uno de sus proyectos con más repercusión y a través del cual comenzamos a saber de este autor: *El nadador* (2013), en el que traza una línea en diagonal atravesando el mapa de España e intenta hacer un largo nadando en todas las piscinas que coinciden con la línea.

Pero lejos de entrar al detalle en esta escala de proyectos que no dejan de ser interesantes, nos centraremos en los pequeños gestos de Fermín que funcionan como obra y que nos interesan para la investigación que actualmente estamos llevando a cabo.

Una de las piezas por la que nos gustaría empezar es la de *Unir todos los chicles del suelo* (2008), en la que el autor une los chicles pegados en el pavimento de una calle con tiza, formando de esta manera constelaciones. El momento de mascar un chicle representa una especie de ocio condensado en pequeñas cápsulas. El hecho de tirarlo al suelo conlleva un acto incívico de baja intensidad. La idea de unir todos esos chicles mascados por diferentes personas nos lleva a generar un mapa o cartografía en la que se buscan vínculos afectivos como sucede en la obra de María Sánchez.



Figura 16. *Unir todos los chicles del suelo*, Fermín Jiménez Landa, 2008.

Continuamos con la obra *Rellenar todos los huecos con nata montada* (2008) en la que Fermín utiliza un bote de nata montada para ir rellenando los pequeños huecos que quedan en la ciudad. Aplica la nata a modo de solución precaria o apaño de manera inútil intencionadamente. En este caso, el autor prefiere hacerlo mal como postura. Se posiciona frente al solucionismo y la idea de arreglo a modo de parche. De alguna manera no se está contemplando este gesto ni siquiera como un apaño. Como ni siquiera se está defendiendo la idea de arreglo, puede que en el fondo lo que nos quiera decir es que lo necesario es un cambio estructural.

Por último, nos gustaría traer a la memoria *Espejo* una pequeña obra de Fermín en la que da la vuelta al espejo del baño de un bar. Como menciona en su tesis, el espejo sigue cumpliendo su función tras ser volteado. La acción se desarrolla en un espacio que no deja de estar a caballo entre lo público y lo privado.



Figura 17. *Rellenar todos los huecos con nata montada*, Fermín Jiménez Landa, 2008.



Figura 18. Detalle de *Rellenar todos los huecos con nata montada*, Fermín Jiménez Landa, 2008.

JIŘÍ KOVANDA, *SIN TÍTULO* (1977)

Para terminar me gustaría comentar esta pieza a propósito de Paradoja de la praxis de Francis Alÿs y el Charco de Berlín de Kirsten Pieroth. Aparte de que son obras que comparten material como es el agua, en este caso, el artista checo Jiří Kovanda resuelve de la forma más sintética y que roza el vacío ese traslado del agua efectuado por el ser humano, llevado a cabo en un corto lapso de tiempo y usando única y exclusivamente sus manos.

Esta pieza que data de 1977 es quizá de las piezas más sintéticas, absurdas y a la misma vez brillantes que nos habla sobre la idea de inutilidad o sobre el papel del ser humano y su intervención en la naturaleza. El autor se acerca a la orilla del río, recoge un poco de agua del cauce con sus manos, avanza unos metros río abajo y vuelve a dejar el agua en el cauce del río.

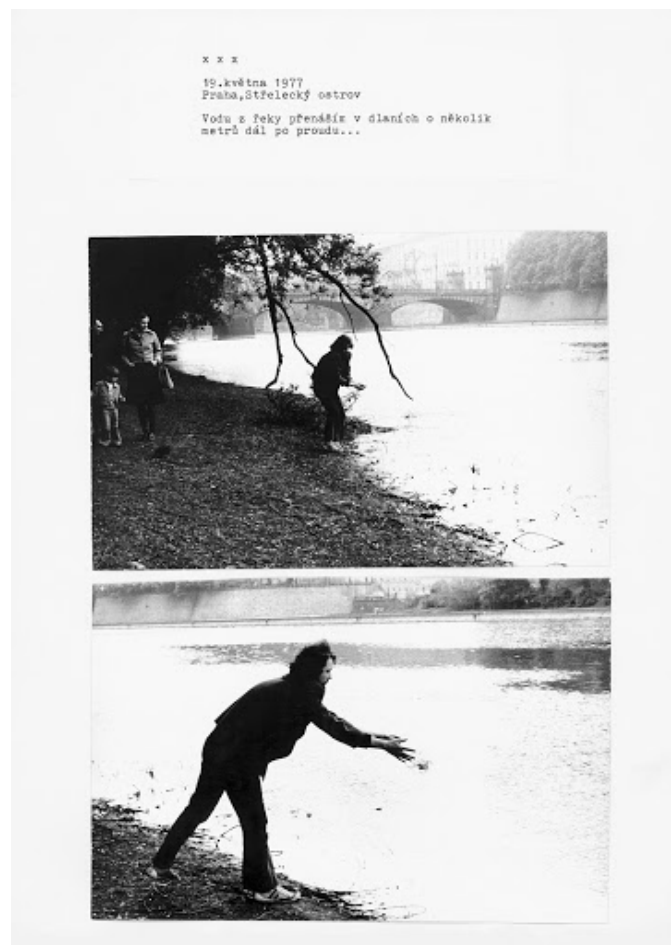


Figura 19. *Sin título*, Jiří Kovanda, 1977.

La acción nos remite al absurdo de la vida, al movimiento, a la idea de que una persona no puede bañarse dos veces en el mismo río (según Heráclito) y al fluir constante de las cosas. En parte es un absurdo que nos reconforta, que nos hace relativizar nuestra existencia. Tiene algo de filosofía zen y de aceptación.

Pero también nos pregunta algo, nos habla precisamente acerca de ese gesto, que es lo único de lo que se compone la pieza. De como debería ser la intervención del ser humano en la naturaleza, sin apenas dejar huella, entendiendo los ciclos vitales y devolviendo las cosas a su cauce. Hoy en día sabemos que esto no es así. Quizá por eso la pieza está impregnada de un idealismo que nos hace soñar, pero a que a la misma vez nos incordia porque en el fondo sabemos que, aunque se parezca a la vida, queda fuera de la realidad.



Figura 20. *Sin título*, Jiří Kovanda, 1977.

6. MARCO PRÁCTICO

En este apartado mostraremos los trabajos prácticos con textos e imágenes de las piezas realizadas en nuestra investigación y detallaremos a nivel técnico y procesual los pasos seguidos. También hablaremos de la conceptualización de las obras y reflexionaremos en torno a ellas realizando un ejercicio de autocrítica de cara a las conclusiones.

Aclaremos que el orden de la presentación de las piezas es cronológico. La primera de ellas forma parte del archivo de los primeros ejercicios prácticos. La segunda es una acción que genera materiales a partir de los cuales se articula una instalación para un espacio de la T4 en la Facultad de Bellas Artes de la UPV. La instalación, que se realiza con motivo de la muestra de arte PAM!21, fue seleccionada por el jurado para la realización de otro proyecto en PAMPAM!22. Para concluir, las dos últimas piezas son la síntesis del archivo de ideas que fueron surgiendo durante el desarrollo de la investigación y activadas a posteriori.

EJERCICIO DE TRANSICIÓN: *UN FLIPBOOK DESDE EL CARME*

Para abrir el marco práctico, empezaremos comentando una pieza que reconocemos como la proto-idea de las propuestas que presentaremos a continuación. En esta pieza, realizada a principios de 2020, empezamos a mostrar cierto interés por lo que tiene que ver con las soluciones mínimas en intervenciones del espacio público. Para contextualizar, diremos que venimos de una tradición del graffiti y del muralismo, aunque siempre hemos estado interesados por las diferentes opciones que existen a la hora de materializar una idea.

La descripción que escribimos en su momento y que acompaña al proyecto es la siguiente:

Se trata de una animación realizada con deliberada precariedad bajo la premisa de abstraer el concepto de turistificación. La intención es aportar nuevas miradas entorno a la construcción del término.

Los efectos de la turistificación estaban y siguen estando presentes en la mayoría de las ciudades globalizadas. En septiembre de 2019 me traslado de Murcia a Valencia para, entre otras cosas, cursar el Máster en Producción Artística de la Universidad Politécnica de Valencia. En ese momento empiezo a explorar la ciudad y a generar planteamientos entorno al espacio urbano que habito desde una perspectiva estética y urbanística.

El proyecto se desarrolla desde El Carme, en Valencia. La idea es aportar perspectivas sobre el contexto del barrio recogiendo pequeños espacios o rincones que pasen desapercibidos ante la vista del turista acelerado.

Las diferentes sesiones se realizan en forma de paseos críticos, como los que proponía la urbanista Jane Jacobs. A través de una ruta anteriormente planificada, se desarrollan estos recorridos en los que se incluye la instalación de los dibujos. Estos paseos van desde las Torres de Quart hasta las Torres de Serranos, dos lugares emblemáticos de la ciudad. En la contraportada del flipbook se pueden leer las coordenadas de los dos monumentos.

El proyecto se materializa en febrero de 2020, un mes antes del inicio del confinamiento. Finalmente, la pieza desemboca en la realización de un video animado acompañado de una edición en forma de librito animado o flipbook.

Estos son los enlaces con los resultados del proyecto, así como una muestra de la animación en bucle para un contexto expositivo. En la muestra, la animación se hace y se deshace continuamente:

Animación: <https://vimeo.com/528215893>

Libro: <https://vimeo.com/528217971>

Animación en bucle: <https://www.youtube.com/watch?v=XvLB9bJJbAQ&t=4s>

El desarrollo de la pieza está compuesto de varias fases. Una primera fase de trabajo de campo, derivas, toma de contacto y primeras fotografías del barrio realizadas con el móvil. Después hay una fase de bocetos y desarrollo de la idea. A continuación se realiza la animación digital. Con los frames extraídos de la animación se imprimen los pequeños carteles. Después tenemos una fase dividida en tres sesiones de paseos en los que los carteles son instalados en pequeños rincones del barrio y documentados fotográficamente. Por último existe una fase de maquetación y edición del flipbook y el video animado.

De esta manera, tenemos un proyecto compuesto de una serie de acciones o gestos como es el caminar, transitar, dibujar y pegar, con un resultado tangible, esto es, una edición física del flipbook y un vídeo animado anteriormente preproducido.

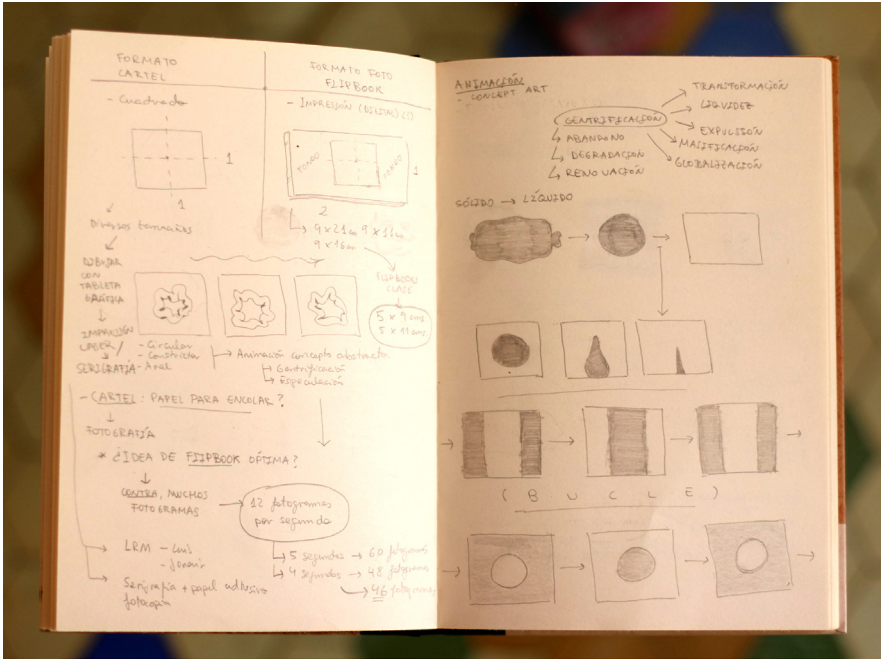


Figura 21. Bocetos para *Un flipbook desde El Carme*.

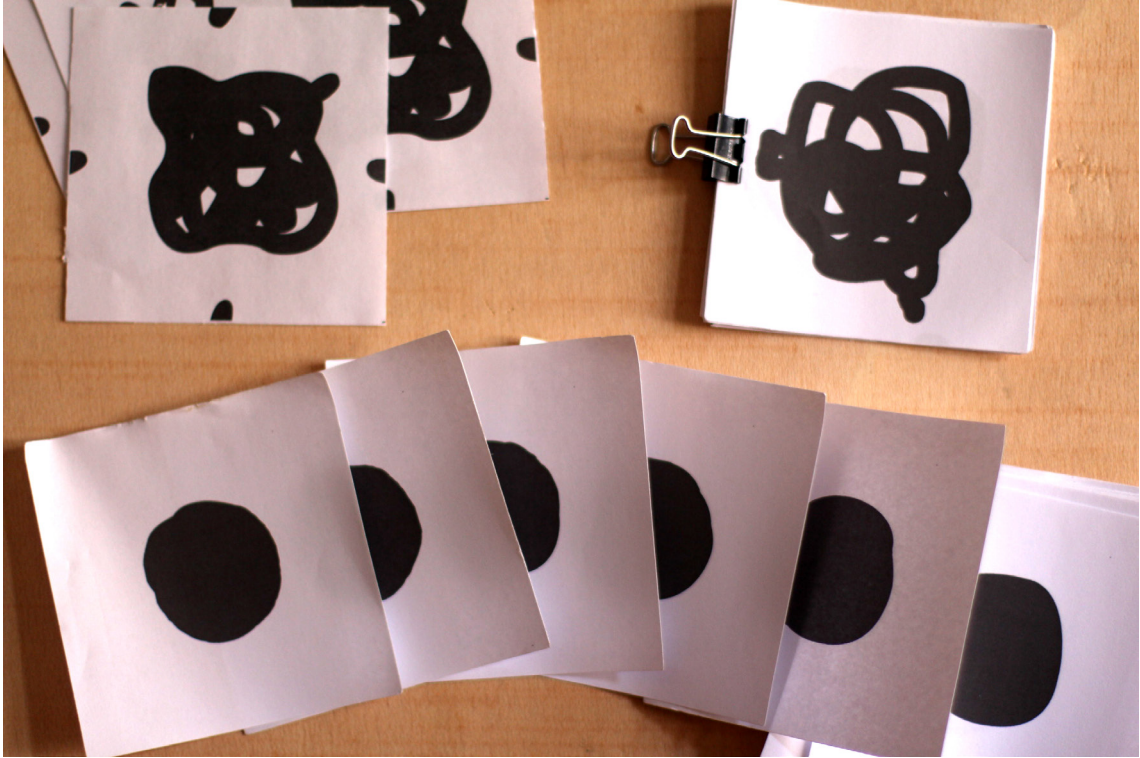


Figura 22. Carteles para *Un flipbook desde El Carme*.



Figura 23. Proceso *Un flipbook desde El Carme*.



Figura 24. Instalación *Un flipbook desde El Carme*.



Figura 25. Instalación *Un flipbook desde El Carme*.



Figura 26. Cartel pegado de *Un flipbook desde El Carme*.



Figura 27. Proceso de *Un flipbook desde El Carme*.

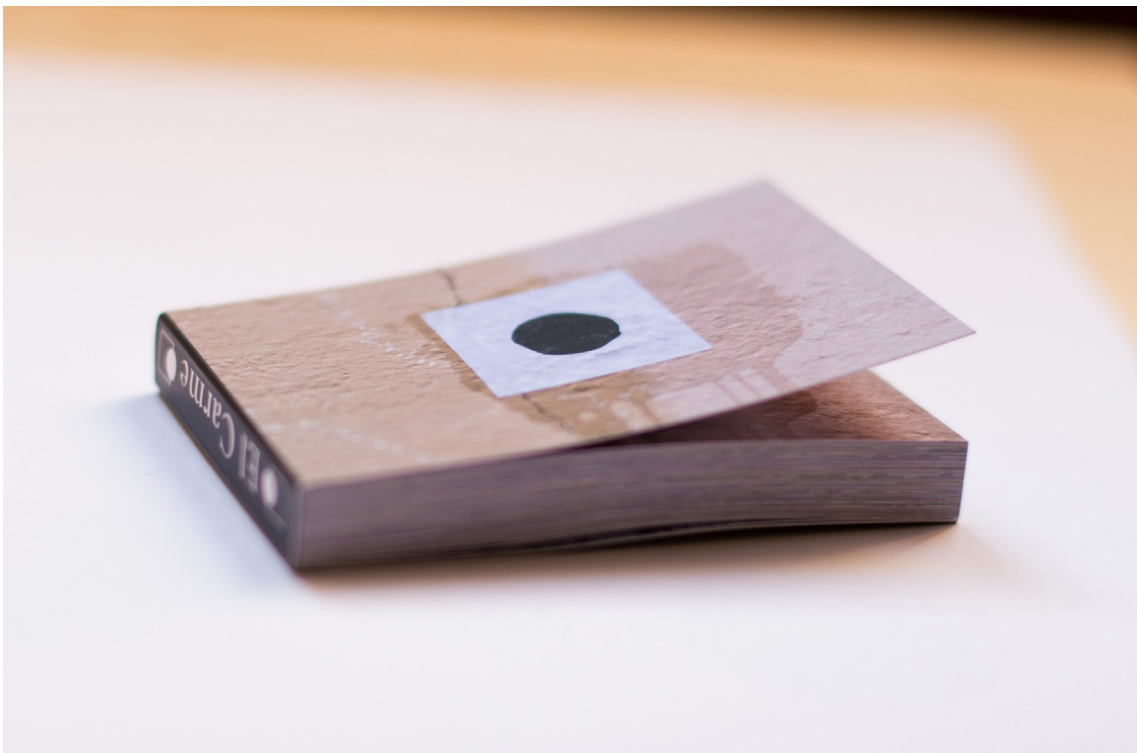


Figura 28. Libro editado. *Un flipbook desde El Carme*.

LA TEMPORADA DE LAS MANDARINAS

Una de las piezas que surgen durante las primeras sesiones experimentales del marco práctico de la investigación es esta. La idea para la pieza se construye a raíz de empezar a indagar en referentes cercanos que tuvieran que ver con las prácticas de carácter leve.

La pieza nace casi por casualidad, cuando empiezo a reflexionar sobre mis hábitos de consumo en torno a la pieza de fruta que suelo consumir en el almuerzo durante el descanso de mis prácticas extracurriculares en FP Studio.

De manera espontánea, empiezo a adoptar el hábito de pelar la munda de la mandarina dejando al final una sola pieza de cáscara. Esta acción se va repitiendo durante varios días de la semana hasta captar mi atención. Es aquí cuando, en primera instancia, comienza el ejercicio de considerar si aquella acción cotidiana puede ser trabajada desde la investigación artística.



Figura 29. *La temporada de las mandarinas.*

La acción implica un mecanismo mental que genera un resultado crudo y que se articula tácticamente por gestualidades cada vez más coreografiadas. La ingenuidad de un gesto cotidiano propone los materiales que después son instalados en los espacios de paso.

El tiempo de realización de la acción tiene que ver con el breve ocio que surge cuando se realiza un trayecto hacia el puesto de trabajo. Estos tiempos muertos son aprovechados para proponer pequeñas intervenciones de carácter leve en diversos espacios.

Pronto, esa acción de comer mandarinas se traslada también a la merienda y a veces a horas no convencionales en cuanto a hábitos alimenticios se refiere. Los espacios donde se posan las mondas entonces no son necesariamente públicos sino que empiezo a dejar cáscaras de mandarinas en casas de amigos y otros lugares, además del propio espacio doméstico que normalmente suelo habitar y más en un contexto vinculado a una pandemia que requiere de un confinamiento.



Figura 30. *La temporada de las mandarinas.*

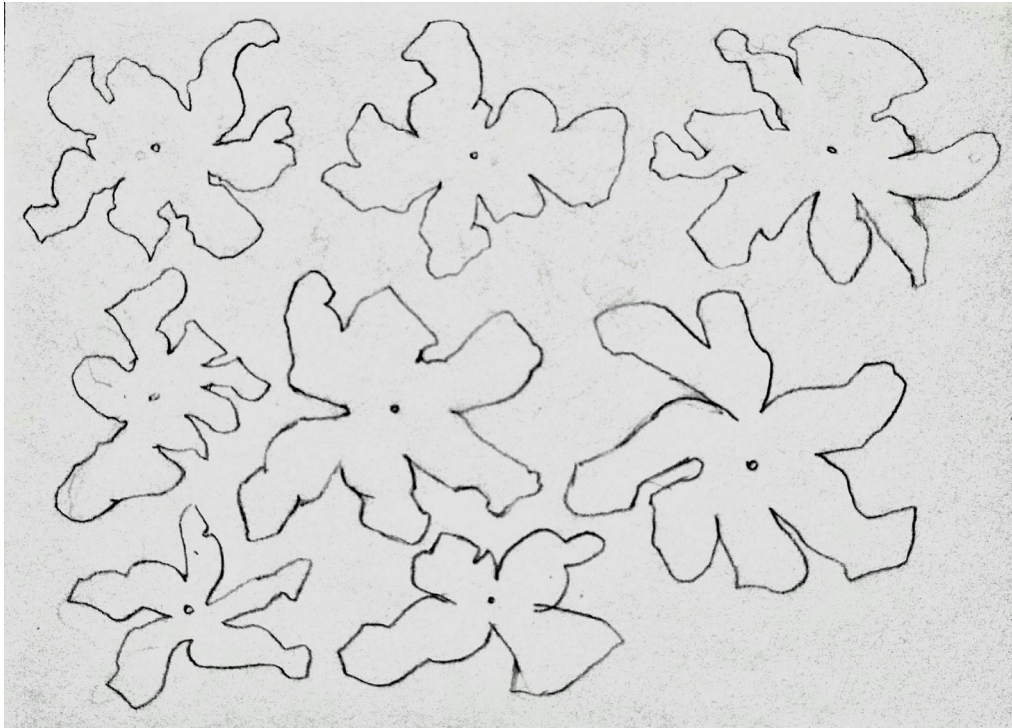


Figura 31. Bocetos *La temporada de las mandarinas*.

Este proceso se alarga dilatadamente en el tiempo y lo reproduzco durante lo que dura la temporada de las mandarinas y más. Hablamos de meses en los que un hábito se convierte en un entretenimiento o juego que va generando un archivo. Las imágenes necesitan ser tomadas en cualquier momento y para ello nos vemos condicionados a usar el móvil como herramienta de documentación.

Por lo tanto nos valemos del uso de la movigrafía para la continua documentación y reflexión sobre ese proceso que no tuvo un comienzo muy nítido pero que continuaba reproduciéndose y evidenciándose en el tiempo a modo de juego propio.

Se realizan también una serie de apuntes gráficos y bocetos de las formas que adquieren, casi azarosas, cada una de las cáscaras. Las formas en estrella que se generan al pelar la mandarina con este modo de hacer, evidencian una suerte de azar o de convenio entre la estructura natural de la corteza de la mandarina y el gesto o la intervención del ser humano perpetrado en este caso por el autor que escribe.

El proceso da como resultado una serie de objetos de evidente naturaleza vegetal y orgánica pero con formas que no pertenecen a su origen natural. En este sentido se trata de un material levemente procesado por el ser humano en el contexto de una práctica artística.

Por el camino, es decir, durante el desarrollo de esta práctica, se realizan reflexiones que tienen que ver con la situación de explotación en el mundo laboral agrícola y en general, en el mundo rural. También con el privilegio y el impacto ecosistémico que implica el simple hecho de poder disfrutar de mandarinas aunque ya no sea la temporada.



Figura 32. *La temporada de las mandarinas.*

SIN TÍTULO (CASTILLOS DE ARENA)

Esta es una de las piezas que surge de las primeras actividades relacionadas con la investigación. La conceptualización de esta pieza comenzó como un apunte en un archivo de Word junto a otras frases e ideas. Con motivo de la celebración de la muestra de arte PAM! 21, la idea fue rescatada para dar forma a una pieza que consistiese en un acción y que implicara un objeto cotidiano y un transitar. Adelantamos que la pieza fue seleccionada por el jurado para la realización de un nuevo proyecto en PAMPAM!22.

Para hablar de esta pieza diferenciaremos entre dos partes, primero, la parte de la acción, la parte procesual o el núcleo de la propuesta. Después pasaremos a comentar la instalación, la propuesta expositiva y su construcción a partir de los materiales generados en la primera parte.

Marco procesual

Vídeo del proceso: <https://vimeo.com/574462026>

La idea surge de un apunte extraído de una serie de propuestas relacionadas con diversos materiales efímeros como son tiza, agua (usada en varios casos por los referentes expuestos), masa de pizza o arena. De la necesidad de trabajar en intervenciones urbanas que no tuviera un impacto o durabilidad prolongada, realizamos una lista con todos estos materiales. En el caso de la arena, pensamos en las diversas aplicaciones que pudiera tener como material pero aproximándonos a la cotidianidad y a la idea de juego.

De esta manera surge la idea de trabajar con el castillo de arena como elemento lúdico popular con el que construir una propuesta en forma de acción y de intervención en el espacio público.

Con la llegada de la convocatoria PAM!21, recuperamos esta idea para trabajarla en conexión con lo que implica el espacio académico, diseñando un recorrido que conecta la Facultad de Bellas Artes y en general el campus de la Universidad Politécnica de Valencia con la zona de playa de la ciudad de Valencia.

Para la realización de la parte procesual, nos valemos de una serie de objetos que tienen que ver con nuestro modo de hacer y entender las prácticas desde la economía de medios. La metodología de trabajo se ve reflejada a la hora de hacer un uso táctico de materiales cotidianos como son el carrito de la compra que uso normalmente y un castillo de juguete a modo de molde para realizar figuras de arena.

Además, para realizar la acción, recordamos las palabras de Allan Kaprow cuando hablaba de des-artear la práctica artística y asumimos el rol paródico de un turista desorientado valiéndonos de un vestuario reutilizado formado por gafas de sol, camisa con estampado llamativo, pantalón corto y chanclas.

Tras una serie de pruebas que tienen que ver con el uso de la arena de la propia playa sobre la que trabajamos y la consistencia de los castillos, decidimos activar el proceso acompañados de Paula Gómez Baeza, la amable fotógrafa que accedió a documentar la pieza y a la que agradecemos su labor.

Comenzamos el proceso recogiendo arena de la playa que pertenece a la Malvarrosa. La arena recogida es almacenada en el carrito que nos sirve de proveedor de material efímero para nuestras intervenciones leves. Con todo, se realiza la caminata rumbo al campus de la Universidad Politécnica de Valencia.

Por el camino, voy dejando castillos de arena en lugares que tienen que ver con el paisaje urbano del espacio público transitado. De alguna manera, los castillos son colocados en diferentes espacios o elementos que llaman nuestra atención por algún motivo. Estos lugares son un banco de madera, una zona verde, un surtidor de combustible, las inmediaciones de una obra a la puerta de un garage.

Durante el camino no faltan las bromas y el aspecto lúdico de lo performático de la acción. La performatividad que tiene que ver también con el rol del turista se une al gesto absurdo de colocar los castillos mientras avanzo tirando del carrito de la compra.



Figura 33. Proceso *Sin título* (*Castillos de arena*).



Figura 34. Intervención 1, *Sin título* (*Castillos de arena*).



Figura 35. Intervención 2, Sin título (Castillos de arena).



Figura 36. Intervención 2, Sin título (Castillos de arena).



Figura 37. Intervención 3, 4, 5 y 6, *Sin título (Castillos de arena)*.



Figura 38. Intervención 7, *Sin título (Castillos de arena)*.

Instalación

La instalación o propuesta expositiva se realiza en uno de los espacio de la T4 dentro de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Politécnica de Valencia. Previamente se realizó un boceto digital de la configuración de la instalación que se envió a la organización de la muestra de arte PAM!21.

Para la instalación se tomaron decisiones que tienen que ver con soluciones mínimas que muestran y presentan (más que representar) los materiales producidos durante la investigación y la práctica de la propuesta.

Para ello se seleccionaron una serie de materiales que tenían que ver con el proceso entre los cuales había un cubo de castillo de arena pequeño con su pala y rastrillo. Este cubo pequeño fue utilizado en una primera fase de prueba a modo de boceto pero no se usó para la pieza final o acción. Aún así, resultaba interesante presentarlo a modo de juego cómico que de alguna manera sugeriase al público que los castillos de la acción han sido realizados con un molde que contradictoriamente es de menor escala.

Otro de los materiales presentados es el carrito de la compra usado durante la acción. Este carrito negro de tela impermeable adquirido en Ikea funciona como apoyo para el transporte de la compra del supermercado y a la vez, como herramienta para realizar una práctica artística. El carrito se presenta aún lleno de un poco de arena pero cerrado, no dejando a la vista la arena contenida.

Detrás del carrito, encontramos una fotografía impresa en un formato póster de setenta centímetros de altura por cien de ancho. La fotografía, realizada en la orilla de playa, está compuesta por una parte del carrito de la compra y un agujero en el suelo de la arena que tiene la forma y dimensiones de la planta del cubo con forma de castillo. Esta imagen sería quizá la parte más impostada o ficcionada de la instalación. La intención era mostrar un hueco en la playa que tuviera las dimensiones del castillo, como si la arena del castillo formase una unidad de por sí, antes de emerger del propio suelo de arena. Otro guiño realizado con humor absurdo que nos hace pensar en el vacío, en el hueco y en general, en el espacio.

En frente del póster encontramos un castillo de arena colocado en el momento del montaje de la instalación. El castillo está ubicado de tal forma que puede llegar a dar la impresión de que sale de la imagen del póster. El castillo de arena solo se coloca una vez, al principio, durante el montaje de la instalación, con la intención de representar la dimensión temporal de la instalación a través del deterioro del mismo durante el proceso de secado de la arena.

En una de las esquinas del espacio de la T4 situamos una serie de fotografías del proceso de la acción que están impresas en papel fotográfico, en un formato de diez por quince centímetros. Las fotografías nos recuerdan a las fotos vernáculas que tienen que ver con los antiguos álbumes de viajes y la época del inicio del turismo contemporáneo. Las fotografías no están ordenadas de forma secuencial, ni siguen una lógica acorde a la narrativa de la acción. Se establece una linealidad en la que algunas imágenes resaltan sobre otras que quedan relegadas a un plano inferior.

Para la hoja de sala escribimos el siguiente texto:

"En una página de su libro: La invención de lo cotidiano: Artes de hacer, Michel De Certeau nos habla de la ausencia en relación a la ciudad. En este mismo libro nos cuenta que expresar un vacío en realidad lo crea. Hace lugar al vacío. De esta manera, dice, se abren huecos que permiten el juego en un sistema de lugares definidos.

Esta obra surge a partir de un juego que deja un hueco, y se desarrolla caminando. El significante es un castillo de arena y andar nos permite no tener lugar, empujándonos como sujetos a un planteamiento de nuestra condición como productores. Este paseo, que va desde la playa de Valencia hasta la Facultad de Bellas Artes de la UPV, trata de agenciarse del presente desde la levedad, perder el tiempo para celebrar lo desconocido y avanzar hacia lo inesperado para repensar el placer."



Figura 39. Boceto para la instalación en la T4, *Sin título* (*Castillos de arena*).

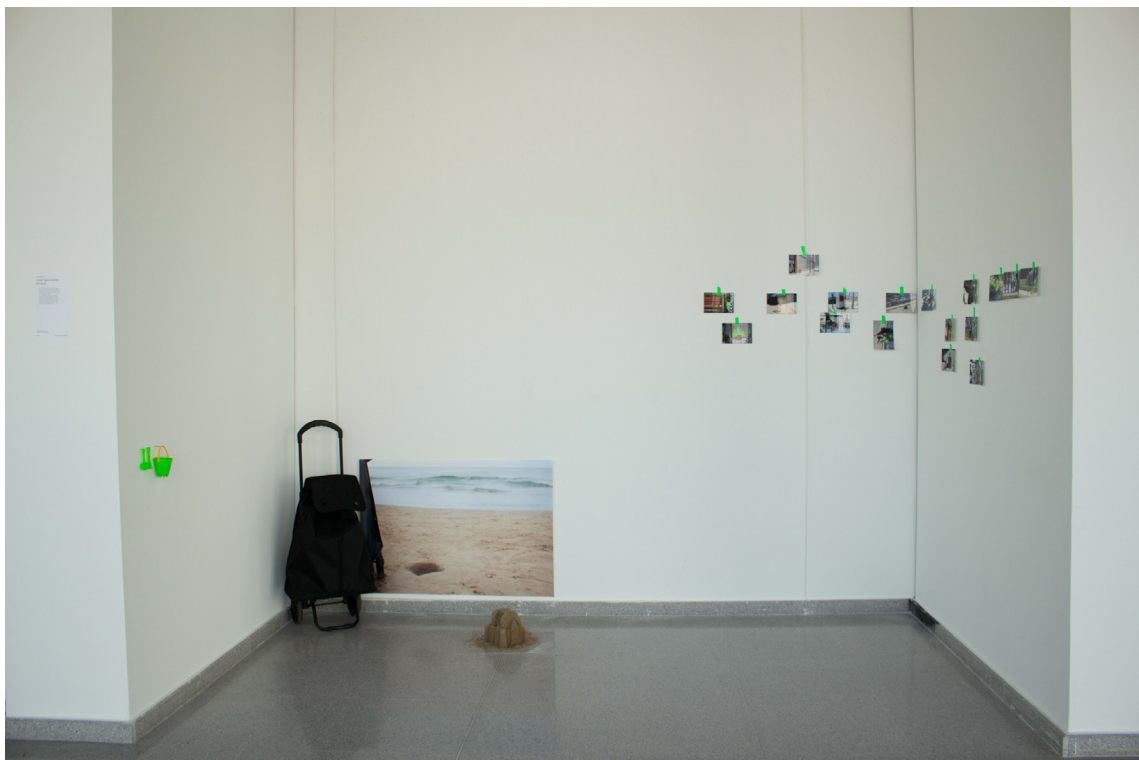


Figura 40. Instalación completa, *Sin título* (*Castillos de arena*).

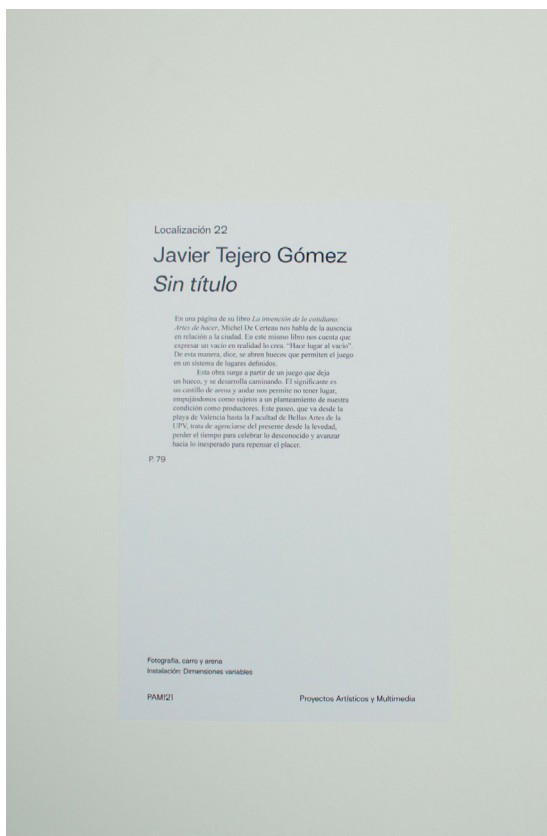


Figura 41. Hoja de sala, *Sin título* (*Castillos de arena*).



Figura 42. Pala, rastrillo y cubo, *Sin título* (*Castillos de arena*).



Figura 43. Detalle de la instalación, *Sin título (Castillos de arena)*.



Figura 44. Castillo,
Sin título
(Castillos de arena).



Figura 45. Detalle de la instalación, *Sin título (Castillos de arena)*.



Figura 46. Fotografías, *Sin título (Castillos de arena)*.



Figura 47. Detalle fotografías 1, *Sin título (Castillos de arena)*.



Figura 48. Detalle fotografías 2, *Sin título (Castillos de arena)*.

BARAJAS DE CARTAS

La idea para la realización de esta propuesta surge en una etapa más tardía de nuestra investigación en comparación con las otras propuestas anteriormente presentadas. En este sentido se puede decir que esta es la pieza más reciente en cuanto a conceptualización y realización se refiere.

El motivo para llevar a cabo la pieza se vincula con trabajar en lo lúdico de nuevo valiéndonos de elementos que estén vinculados a la idea de juego y espacio público. De esta manera, primero nos decidimos a seleccionar el tipo de emplazamiento o lugar que queremos para nuestra intervención. En este caso, nos interesa trabajar con los salones de juegos o casas de apuestas deportivas. Estos salones en los últimos años se han ido propagando o infiltrando, generalmente por los barrios obreros y demás distritos de rentas bajas, con los nombres de las empresas de juego que todos conocemos.

Estas empresas privadas generan espacios aparentemente lúdicos pero que no dejan de ser un negocio rentable que juega con la desesperación de la gente y las debilidades de personas que tienen un problema con "el juego". Hay una intención de que todo este discurso se entienda como intrínseco a la hora de realizar y percibir la acción o gesto que por otro lado, es sencillo, leve o mínimo. La idea es hablar de estas complejidades desde la espontaneidad y lo ágil.

Para ello, nos valemos de unas cuantas barajas de cartas españolas adquiridas en un comercio chino. Estas barajas ya tienen una carga simbólica en cuanto a lo lúdico y el ocio se refiere. Queríamos jugar con un elemento lúdico que estuviera extendido en el contexto en el que se realiza la pieza. Esta baraja a mucha gente le recuerda las noches de verano jugando con familia o amigos a distintos juegos de cartas como el cinquillo o el chinchón. Estos juegos de cartas por lo general no tienen que ver con un sentido lúdico que implique apuestas, consumo o dinero. Se trata de juegos donde el ocio no consumista vence frente a lo que nos quieren vender como "juego" en los salones de apuestas.

La acción se compone de un único gesto mínimo que implica una ocultación. En este sentido, podríamos decir que es la obra más mínima de todas las aquí presentadas. El gesto consiste en esconder una de estas barajas españolas en las inmediaciones de un salón de juegos.

El público objetivo al que va dirigido esta pieza podría ser una persona que sale a fumar a la puerta de la sala de apuestas. En ese sentido, sería una persona que realiza un ocio mínimo dentro de lo que ya sería un ocio consumista más extendido en el tiempo. Este es el tipo de público con el que buscamos cierta complicidad a la hora de dialogar con la intervención y darle sentido. Es el público, de esta manera, quien completa la obra.

En cuanto al gesto realizado, nos atraía la idea de infiltrar una baraja cerca un contexto de salones de apuestas al igual que los salones de juegos se han infiltrado en nuestros barrios en los últimos años. En este sentido, el gesto sería, a nivel simbólico, una forma de devolver la jugada a los salones desde lo mínimo, jugando con el sentido irónico y sutil de la acción.

Así, tenemos un gesto sencillo, compuesto de una sola acción (si no contamos la acción de ir a comprar la baraja), pero que implica una serie de reflexiones entorno a los dos elementos que dialogan, en este caso un espacio vinculado a los salones de juegos y una baraja de cartas propia de momentos que tienen que ver con el ocio no consumista de mucha gente.



Figura 49. Proceso 1, *Barajas de cartas.*



Figura 50. Proceso 2, *Barajas de cartas.*



Figura 51. Proceso 3, *Barajas de cartas*.



Figura 52. Proceso 4, *Barajas de cartas*.



Figura 53. Proceso 5, *Barajas de cartas*.



Figura 54. Proceso 6, *Barajas de cartas*.

Figura 55. Proceso 7, *Barajas de cartas*.





Figura 56. Proceso 8, *Barajas de cartas*.



Figura 57. Proceso 9, *Barajas de cartas*.

HACER UNA PIZZA DE LA ACERA

La idea para la realización de esta pieza surge de una modificación conceptual de otra idea que fue puesta en práctica durante las primeras fases de nuestra investigación. A la práctica realizada anteriormente la que llamamos *Rellenar todos los huecos con masa de pizza* y es una versión o remake de la pieza de Fermín Jiménez Landa, *Rellenar todos los huecos con nata montada* (2008). El concepto de la pieza fue ideado durante las primeras prácticas y reflexiones en torno a la práctica de nuestra investigación, pero la realización fue más tardía.

Partiendo de la idea de rellenar todos los huecos con nata montada, decidimos en primera instancia cambiar un material asociado al mundo culinario por otro que tiene otra materialidad y connotaciones. Una vez tenemos el material efímero con el que vamos a trabajar, conceptualizamos esta acción o intervención que propone, no tanto usar la masa de pizza a modo de apaño o solución precaria (como sucede en la pieza de Fermín), sino de utilizarla como molde que imprima la superficie tangible de lo que entendemos por espacio público en la ciudad, la acera.

Para llevar a cabo nuestra acción, realizamos en primera instancia nuestra masa de pizza con quinientos gramos de harina de trigo, siete gramos de levadura, trecientos cincuenta mililitros de agua, una pizca de sal y aceite de oliva virgen extra. Dejamos la masa reposar cubierta de un paño húmedo durante unas dos horas para que fermente.

Posteriormente, nos valemos de un artefacto no muy sofisticado de construcción casera que consiga hacer que la acera quede impresa en la masa de la pizza sin que esta se ensucie y garantizando un soporte rígido que de uniformidad al gesto del prensado. Para ello, nos valemos de una plancha de cartón extraída de un caja de envíos, papel film, una bolsa de plástico abierta por la mitad y cinta de carrocero. Para ejercer un mayor prensado usamos un bastidor casero realizado con listones cuadrados, con una tabla de dm gruesa montada a modo de lienzo. El plástico de la bolsa es usado para proteger la masa de la suciedad de la acera. Entre el plástico y la masa aplicamos harina para evitar posibles adherencias indeseadas.

Una vez fermentada la masa, la extendemos sobre el soporte casero y la protegemos con el papel film y la bolsa de plástico, garantizando que la forma de la acera quede patente.

Salimos a la calle, en busca del espacio de acera más inmediato que hay cuando atravieso el portal cada mañana. Nos interesa dejar constancia de ese límite entre lo privado y lo público, dentro de lo vivencial, para la realización de esta pieza.

Con la masa acoplada al soporte casero, procedemos al prensado de la misma sobre la trama cuadrículada de la acera, trama característica de la ciudad de Valencia. La racionalidad que implica esa red geométrica de cuadrados perteneciente al espacio público de la ciudad queda registrada con el uso de un material amorfo de realización casera destinado a ser ingerido.

Una vez realizamos un prensado exhaustivo, utilizando nuestro propio cuerpo como prensa, obtenemos una masa de pizza con la forma registrada de la acera. De vuelta a casa, retiramos la masa del soporte y le añadimos una salsa de tomate triturado con aceite, sal y orégano. Horneamos la masa durante veinte minutos. Pasado ese tiempo, sacamos la masa con el tomate y le añadimos queso al gusto, volvemos a meter la masa con los ingredientes otros veinte minutos para que el queso se funda.

Después de estos veinte minutos, la pizza ya está lista para ser comida. La ingesta de la pizza forma parte de la acción y completa la pieza propuesta. La pizza fue comida durante la jornada de un domingo a las dos de la tarde.

La propuesta plantea una relación entre el espacio privado o lo domestico y el espacio público o la calle, en concreto, la acera más inmediata. La trama de la acera es ingerida por los comensales como dieta regular. La mesa está formada por el autor que escribe y por la fotógrafa Paula Gómez Baeza que de nuevo accedió amablemente a realizar la documentación de nuestra acción y a la que agradecemos desde aquí su labor.



Figura 58. Ejercicio previo, *Llenar todos los huecos con masa de pizza.*



Figura 59. Ejercicio previo, *Llenar todos los huecos con masa de pizza.*



Figura 60. Proceso 1, *Hacer una pizza de la acera.*



Figura 61. Proceso 2, *Hacer una pizza de la acera.*



Figura 62. Proceso 3, *Hacer una pizza de la acera.*

Figura 63. Proceso 4, *Hacer una pizza de la acera.*



Figura 64. Proceso 5, *Hacer una pizza de la acera.*



Figura 65. Proceso 6, *Hacer una pizza de la acera.*



Figura 66. Proceso 7, *Hacer una pizza de la acera.*



Figura 67. Proceso 8, *Hacer una pizza de la acera.*



Figura 68. Proceso 9, *Hacer una pizza de la acera.*



Figura 69. Proceso 10, *Hacer una pizza de la acera.*



Figura 70. Proceso 11, *Hacer una pizza de la acera.*



Figura 71. Proceso 12, *Hacer una pizza de la acera.*



Figura 72. Proceso 13, *Hacer una pizza de la acera.*

7. CONCLUSIONES

Para finalizar, haremos un repaso a modo de autoevaluación por lo que ha sido este recorrido de investigación y práctica artística, atendiendo a los objetivos inicialmente planteados y analizando la calidad de nuestra metodología a la hora de estructurar planteamientos y llevarlos a la práctica.

Consideramos la experimentación de lo cotidiano como una forma de comprensión y asimilación de los conceptos que han formado parte del proceso de estudio llevado a cabo en este trabajo. En este sentido, el desarrollo se ha articulado de manera fluida al incorporar temporalidades fragmentadas de investigación artística en nuestras rutinas diarias.

El trabajo en el espacio público nos permite hablar de lo público simplemente por el hecho de hacer uso del contexto. Por las restricciones relacionadas con una época de pandemia, nos hemos visto forzados a modificar nuestras tácticas en numerosas ocasiones, manteniéndolas en un juego constante y vivo que nos ha permitido reforzar nuestro sentido resiliente a la hora de plantear propuestas que se adapten a un espacio o situación.

Observamos cómo la síntesis de los procesos ha ayudado a la hora de adquirir un grado de sintonía con nuestras prácticas diarias, valiéndonos de recursos que ya conocíamos, porque forman parte de las prácticas de consumo de nuestra cotidianidad. Las prácticas aquí presentadas tienen un carácter experimental e introductorio a toda una serie de planteamientos que se abren tras la investigación realizada. Los conceptos trabajados son el inicio de una producción artística que está por desarrollar y nos alientan a seguir reflexionando y a poner en práctica nuestras ideas.

Por otro lado, hemos podido esclarecer un poco más los vértices que componen nuestra metodología y los factores o limitaciones a los que obedece, haciéndonos conscientes de aquello que sabemos, y también de la importancia de lo que nos sabemos. A nivel modal, hemos acercado nuestras prácticas a la comprensión de esquemas que nos permitan contrastar nuestros archivos de ejercicios prácticos en calidad de propuesta artística, analizando las posibilidades, necesidades y efectividades de los mismos.

Hemos experimentado lo lúdico desde la práctica artística, a través de diversas propuestas, gestos, tácticas, objetos y artefactos, y desde distintos ángulos. También hemos realizado un acercamiento tanto teórico como práctico a los referentes aquí planteados y a otros que no han sido incluidos por una cuestión de economía a la hora de extendernos en el apartado de referentes.

En cuanto a la investigación teórica, hemos asentado las bases de lo que entendemos por lúdico o cotidiano. Hemos contrastado diferentes teorías, pensamientos y modos de hacer que nos han ayudado a encontrar componentes gestuales mínimos y cotidianos en las prácticas artísticas contemporáneas.

Revisando las capacidades de lo lúdico y lo cotidiano como catalizadores de una práctica artística, nos descubrimos afectados y atravesados por una serie de conflictos que aparecen por el camino, pero no por ello estos campos dejan de ser una interesante fuente de materiales que abre las posibilidades técnicas de la práctica y la investigación en arte.

En cuanto a los tiempos, hemos sido conscientes de la importancia de respetar los ritmos de los procesos, dejando respirar ciertas ideas y retomando otras desde la naturalidad de lo transitorio. Paradójicamente, respetando los tiempos de ocio hemos notado un aumento de nuestra productividad artística, aparte de un diálogo con las obras más familiar o menos forzado.

Pensamos que este trabajo ha servido para ampliar nuestros horizontes prácticos y teóricos y, a la vez, acotar los modos de hacer que nos permiten una relación más sana y viva con nuestra producción artística. La investigación nos ha aportado una nueva perspectiva de lo que significa crear, alejándonos de una concepción productivista para atender a esos aspectos aún no resueltos que queremos seguir explorando.

8. BIBLIOGRAFÍA

Abarca, F. Javier. (2010). El postgraffiti, su escenario y sus raíces: Graffiti, punk, skate y contrapublicidad. Universidad Complutense de Madrid.

Augé, Marc. (1998). Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad. Barcelona: Gedisa.

Blanco, Paloma. (2001). Explorando el terreno. En: Blanco Paloma, Carrillo Jesús, Claramonte Jordi, Expósito Marcelo (eds.). Modos de hacer: Arte crítico, esfera pública y acción directa. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, 23-50.

Baudrillard, Jean. (2006). Violencia de la imagen. Violencia contra la imagen. Madrid: Círculo de Bellas Artes.

Bourriaud, Nicolas. (2006). Estética relacional. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora S.A.

Cabanne, Pierre. (1984). Conversaciones con Marcel Duchamp. Barcelona, España: Anagrama.

Careri, Francesco. (2002). Walkscapes: walking as an aesthetic practice. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.

Claramonte, Jordi (2016). Estética modal. Libro I. Madrid, España: Editorial Tecnos (Grupo Anaya, S. A.).

Claramonte, Jordi. (2001). Del flamenco como arte modal. En: Blanco Paloma, Carrillo Jesús, Claramonte Jordi, Expósito Marcelo (eds.). Modos de hacer: Arte crítico, esfera pública y acción directa. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, 383-390.

Debord, Guy. (1996) Teoría de la deriva en: Teoría de la deriva y otros textos situacionistas. Barcelona, España: Museu d'art contemporani.

Debord, Guy. (2005). La sociedad del espectáculo. Valencia, España: Pre-textos.

De Certeau, Michel. (2007). La invención de lo cotidiano 1. Artes de hacer. México: Universidad Iberoamericana, A.C.

De Certeau, Michel. (2001). De las prácticas cotidianas de oposición. En: Blanco Paloma, Carrillo Jesús, Claramonte Jordi, Expósito Marcelo (eds.). Modos de hacer: Arte crítico, esfera pública y acción directa. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, 391-426.

Delgado, Manuel. (1999). El animal público. Barcelona: Editorial Anagrama

Flusser, Vilém. (1994) Los gestos. Fenomenología y comunicación. Barcelona: Editorial Herder

Garcés, Marina. (2011). La honestidad con lo real, en Álvaro de los Ángeles 110 (ed.), El arte en cuestión, Sala Parpalló.

Garcés, Marina. (2013). Un mundo Común. Barcelona: Edicions Bellaterra.

Garcés, Marina. (2017). Nueva ilustración radical. Barcelona: Anagrama.

Guasch, Anna Maria. (2000) El arte último del siglo XX. Madrid, España: Alianza Editorial.

Habermas, Jürgen (1994). Historia y crítica de la opinión pública. La transformación estructural de la vida pública. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Huizinga, Johan. (1972) Homo ludens. Madrid, España: Alianza Editorial.

Jacobs, Jane. (2011) Muerte y vida de las grandes ciudades. Madrid, España: Ed. Capitan Swing.

Jiménez Landa, Fermín (2019) La reconquista de lo inútil (Nociones de inutilidad en el interior de la producción artística contemporánea desde la propia praxis) tesis doctoral Universitat Politècnica de València, València, 2019.

Kaprow, Allan. (2007). La educación del des-artista: seguida de Doctor MD. Ardora.

Krauss, Rosalind. (2002). La escultura en el campo expandido. La posmodernidad, 59-74.

Lafargue, Paul. (2011). El derecho a la pereza. Madrid, España: Maia Editores.

Larsen, Lars Bang. (2014). Círculos dibujados en el agua: el juego en tonalidad mayor. En catálogo de la exposición Playgrounds. Reinventar la plaza. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.

Lefebvre, Henri. (2013). La producción del espacio. Madrid: Capitán Swing.

Lefebvre, Henri. (1978) El derecho a la ciudad. Barcelona: Península

Lippard, Lucy. (2001). Mirando alrededor: dónde estamos y dónde podríamos estar. En: Blanco Paloma, Carrillo Jesús, Claramonte Jordi, Expósito Marcelo (eds.). Modos de hacer: Arte crítico, esfera pública y acción directa. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, 51-71.

Russell, Bertrand. (2000). El elogio de la ociosidad. Barcelona, España. Ed. EDHASA.

Virilio, Paul. (2006). Ciudad pánico. Buenos Aires: Libros del Zorzal.

VVAA. (2014) Playgrounds. Reinventar la plaza. Madrid, España: Ed. MNCARS.

WEBGRAFÍA

Espejo, Bea. (2010, 17 diciembre). *Francis Alys*. El Cultural. <http://elcultural.com/Francis-Alys>

Havráne, Vít. (2016, 19 diciembre). *Jiří Kovanda*. Flash Art. <https://flash--art.com/article/jiri-kovanda/>

Sánchez, María (s. f.). *María Sánchez*. <https://www.mariasanchez.com.es/>

Shriya (2013, 13 septiembre). *In Conversation with Harmen de Hoop*. Partizaning. <http://eng.partizaning.org/?p=5003>

Stange, Raimar. (2020, 27 noviembre). *Kirsten Pieroth, Berliner Pfütze (Berlin Puddle), 2001*. The Difference Engine. http://www.thedifferenceengine.info/Ger110/11_1/pieroth.html

9. ÍNDICE DE IMÁGENES

Figura 1. Mapa conceptual de nuestra metodología

Figura 2. *Paradoja de la praxis #1. Algunas veces el hacer algo no lleva a nada*, Francis Alÿs, 1998. Extraída de: <http://2.bp.blogspot.com/-eQKg03bn-Gc/VDazZYHtTMI/AAAAAAAAAAEo/-EaKMZiI6Rc/s1600/francis-alyis-81.jpg>

Figura 3. *Paradoja de la praxis #1. Algunas veces el hacer algo no lleva a nada*, Francis Alÿs, 1998. Extraída de: https://miro.medium.com/max/1400/0*LBAALtymcai6y6C5.jpg

Figura 4. *Sandbox*, Harmen de Hoop, 1996. Extraída de: <https://harmendehoop.com/archive/media/sandbox.jpg>

Figura 5. Antes de *Sandbox*, Harmen de Hoop, 1996. Extraída de: <https://harmendehoop.com/archive/media/sandbox-locatie.jpg>

Figura 6. *Berliner Pfütze (Charco de Berlín)*, Kirsten Pieroth, 2001. Extraída de: http://www.thedifferenceengine.info/Ger110/11_1/images/pfuetze_02.jpg

Figura 7. *Berliner Pfütze (Charco de Berlín)*, Kirsten Pieroth, 2001. Extraída de: http://www.thedifferenceengine.info/Ger110/11_1/images/pieroth_pfuetze_03.jpg

Figura 8. *Berliner Pfütze (Charco de Berlín)*, Kirsten Pieroth, 2001. Extraída de: http://www.thedifferenceengine.info/Ger110/11_1/images/pfuetze_01.jpg

Figura 9. *One minute sculptures*, Erwin Wurm. Extraída de: <https://vienayyo.files.wordpress.com/2011/04/escultura-de-un-minuto5.jpg>

Figura 10. *One minute sculptures*, Erwin Wurm. Extraída de: https://www.tate.org.uk/art/images/work/P/P82/P82013_10.jpg

Figura 11. *One minute sculptures*, Erwin Wurm. Extraída de: https://www.centrepompidou.fr/media/picture/a2/b6/a2b634af6b940dd97dd5b6e11c8ba498/thumb_large.jpg

Figura 12. *No nos demoramos*, María Sánchez, 2015. Extraída de: <https://www.mariasanchez.com.es/nonosdemoramos>

Figura 13. *Colchón*, María Sánchez, 2016. Extraída de: <https://www.mariasanchez.com.es/colchon>

Figura 14. *Sombras*, María Sánchez, 2016. Frame extraído del vídeo: <https://vimeo.com/177159285>

Figura 15. *El nadador*, Fermín Jiménez Landa, 2013. Extraída de: https://d32dm0rphc51dk.cloudfront.net/dcTRBA6ofhX7_5-ZI0vTng/large.jpg

Figura 16. *Unir todos los chicles del suelo*, Fermín Jiménez Landa, 2008. Frame extraído del vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=VymLuUerUAE>

Figura 17. *Rellenar todos los huecos con nata montada*, Fermín Jiménez Landa, 2008. Extraída de: https://static.arteinformado.com/documentos/eventos/01/17632/Fermin_Jimenez_Landa,_Actos_oficiales.jpg

Figura 18. Detalle de *Rellenar todos los huecos con nata montada*, Fermín Jiménez Landa, 2008. Extraída de: JIMÉNEZ LANDA, Fermín (2019) *La reconquista de lo inútil (Nociones de inutilidad en el interior de la producción artística contemporánea desde la propia praxis)* tesis doctoral Universitat Politècnica de València, València, 2019.

Figura 19. *Sin título*, Jiří Kovanda, 1977. Extraída de: https://pic4.zhimg.com/80/v2-2ef8bf85fdf03166bb176229ddbc879f_720w.jpg

Figura 20. *Sin título*, Jiří Kovanda, 1977. Extraída de: <https://i.pinimg.com/originals/a3/2e/14/a32e14b3e6d4d0b5aa77b57e5ca33f97.jpg>

Figura 21. Bocetos para *Un flipbook desde El Carme*.

Figura 22. Carteles para *Un flipbook desde El Carme*.

Figura 23. Proceso *Un flipbook desde El Carme*.

Figura 24. Instalación *Un flipbook desde El Carme*.

Figura 25. Instalación *Un flipbook desde El Carme*.

Figura 26. Cartel pegado de *Un flipbook desde El Carme*.

Figura 27. Proceso de *Un flipbook desde El Carme*.

Figura 28. Libro editado. *Un flipbook desde El Carme*.

- Figura 29. *La temporada de las mandarinas.*
- Figura 30. *La temporada de las mandarinas.*
- Figura 31. Bocetos *La temporada de las mandarinas.*
- Figura 32. *La temporada de las mandarinas.*
- Figura 33. Proceso *Sin título (Castillos de arena).*
- Figura 34. Intervención 1, *Sin título (Castillos de arena).*
- Figura 35. Intervención 2, *Sin título (Castillos de arena).*
- Figura 36. Intervención 2, *Sin título (Castillos de arena).*
- Figura 37. Intervención 3, 4, 5 y 6, *Sin título (Castillos de arena).*
- Figura 38. Intervención 7, *Sin título (Castillos de arena).*
- Figura 39. Boceto para la instalación en la T4, *Sin título (Castillos de arena).*
- Figura 40. Instalación completa, *Sin título (Castillos de arena).*
- Figura 41. Hoja de sala, *Sin título (Castillos de arena).*
- Figura 42. Pala, rastrillo y cubo, *Sin título (Castillos de arena).*
- Figura 43. Detalle de la instalación, *Sin título (Castillos de arena).*
- Figura 44. Castillo, *Sin título (Castillos de arena).*
- Figura 45. Detalle de la instalación, *Sin título (Castillos de arena).*
- Figura 46. Fotografías, *Sin título (Castillos de arena).*
- Figura 47. Detalle fotografías 1, *Sin título (Castillos de arena).*
- Figura 48. Detalle fotografías 2, *Sin título (Castillos de arena).*
- Figura 49. Proceso 1, *Barajas de cartas.*
- Figura 50. Proceso 2, *Barajas de cartas.*

Figura 51. Proceso 3, *Barajas de cartas*.

Figura 52. Proceso 4, *Barajas de cartas*.

Figura 53. Proceso 5, *Barajas de cartas*.

Figura 54. Proceso 6, *Barajas de cartas*.

Figura 55. Proceso 7, *Barajas de cartas*.

Figura 56. Proceso 8, *Barajas de cartas*.

Figura 57. Proceso 9, *Barajas de cartas*.

Figura 58. Ejercicio previo, *Llenar todos los huecos con masa de pizza*.

Figura 59. Ejercicio previo, *Llenar todos los huecos con masa de pizza*.

Figura 60. Proceso 1, *Hacer una pizza de la acera*.

Figura 61. Proceso 2, *Hacer una pizza de la acera*.

Figura 62. Proceso 3, *Hacer una pizza de la acera*.

Figura 63. Proceso 4, *Hacer una pizza de la acera*.

Figura 64. Proceso 5, *Hacer una pizza de la acera*.

Figura 65. Proceso 6, *Hacer una pizza de la acera*.

Figura 66. Proceso 7, *Hacer una pizza de la acera*.

Figura 67. Proceso 8, *Hacer una pizza de la acera*.

Figura 68. Proceso 9, *Hacer una pizza de la acera*.

Figura 69. Proceso 10, *Hacer una pizza de la acera*.

Figura 70. Proceso 11, *Hacer una pizza de la acera*.

Figura 71. Proceso 12, *Hacer una pizza de la acera*.

Figura 72. Proceso 13, *Hacer una pizza de la acera*.

