



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Experiencias casi inútiles. Acercamiento a la pérdida de tiempo en el devenir cotidiano.

Trabajo Fin de Máster

Máster Universitario en Producción Artística

AUTOR/A: Romano Cruz, Carlos

Tutor/a: Miquel Bartual, María José

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

Agradecimientos

A mi mamá y a mi papá.

A Mamibú.

A Cris por sus tápers de lentejas conceptuales.

A Luigi el elefante interactivo.

Al CIDELE y todos sus integrantes.

RESUMEN

Este trabajo reflexiona a través de la praxis y la teoría acerca de la inutilidad y el tiempo que se pierde en las rutinas del devenir cotidiano, y a su vez como otros planteamientos nos permiten generar tiempo en el terreno de lo improductivo.

Se estudian estos huecos de tránsito temporal como un espacio para la posibilidad, donde toman partido los cuidados, lo lúdico y el juego serio, adulto pero infructuoso y banal, como un acto marginal en contra de la normatividad establecida por las obligaciones. Contraponiéndolo al falso juego generado por una ludificación de los esquemas de trabajo productivo. En este devenir cotidiano, se estudian las posibilidades que ofrece la práctica artística a la hora de intervenir en lo real y como toma partido de la vida y los procesos que suceden en la esfera de lo social, del tiempo libre y de su repercusión tanto en el espacio público como en un plano emocional.

El trabajo contempla la deriva y la intervención en el ámbito de lo público desde el prisma de lo humorístico, lo liviano y lo recreativo. Lo mínimo como aquello prescindible y a su vez trascendental, como un acto transversal a todas las personas, alejándonos de la concepción de artista genio como aquel que realiza las actividades extraordinarias.

ABSTRACT

This paper reflects through praxis and theory about the uselessness and the time that is lost in the routines of everyday life. At the same time, how other approaches allow us to generate time in the field of the unproductiveness.

These temporary transit gaps are studied as a space for possibility, where the acts of care and play in a serious way takes part. This adult but unsuccessful and banal games, as a marginal act against the regulations established by obligations. In opposition to a false game generated by a gamification of productive work schemes. In this day-to-day drift, the possibilities that offer the artistic practice are studied when it comes to intervening in the real world. And in the same way the importance it has in the different processes that take place in the social sphere and the free time, besides its impact on both public space as well as on an emotional level.

This paper contemplates the drift and the interventions in the public sphere from the prism of the humorous, and the recreational. The minimal actions as something both expendable and transcendental, and as a transversal act to all people, moving us away from the conception of the genius artist as the one who performs extraordinary activities.

PALABRAS CLAVE

KEYWORDS

Tiempo, espacio público,
lo inútil, deriva, juego.

Time, public space,
useless, drift, game.

Índice

INTRODUCCIÓN	nº06
OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	nº08
MARCO TEÓRICO	nº11
INTRODUCCION: Lo temporal	nº12
La pérdida de tiempo: Preguntas (sin demasiadas respuestas)	nº13
Improductividad y espacio público	nº15
Pasatiempos: la otra actividad	nº18
DESARROLLO: El juego y la ciudad	nº21
Lo inútil y la nada	nº25
FIN: ¿cómo no hacer nada y conseguir algo?	nº32
REFERENCIAS	nº37
-FERMÍN JIMENEZ LANDA: <i>Reconquista de lo inútil</i>	nº37
-STEFAN SAGMEISTER: <i>Things I have learned in my life so far</i>	nº41
-AGNÈS VARDA	nº44
-MARCEL DUCHAMP: <i>Inframince</i>	nº46
-YOKO ONO	nº47
-FRANCIS ALÿS	nº47
-GEORGES PEREC	nº48
MARCO PRÁCTICO	nº49
ACCIONES: Crear sin producir. <i>Sigo dándole vueltas a algunas cosas</i>	nº40
- <i>Bingo de naranjas bordes</i>	nº52
- <i>Un juego trivial</i>	nº57
- <i>2500 cm³ de pompas de jabón</i>	nº62
- <i>120 elefantes se balanceaban</i>	nº65
- <i>Escaparates para no mirar</i>	nº68
CONCLUSIONES	nº73
BIBLIOGRAFÍA	nº79
ÍNDICE DE IMÁGENES	nº83

INTRODUCCIÓN

Experiencias casi inútiles. Acercamiento a la pérdida de tiempo en el devenir cotidiano conforma un trabajo final, el cual se lleva a cabo para el Máster de Producción artística de la Universidad Politécnica de València por Carlos Romano Cruz, y tutorizado por Mijo Miquel Bartual.

Se trata de un trabajo académico de tipología cuatro, en donde a través del planteamiento de una serie de conceptos, se lleva a cabo una investigación donde se analizan de manera teórica, y que finaliza con una serie de propuestas prácticas en relación con los mismos.

Los conceptos de los que parte esta investigación son problemáticas de actualidad en relación con el uso tanto del tiempo, como del espacio público de una manera utilitarista; y el trabajo productivo, como una de las diferentes formas en las que materializar el tiempo, no la única.

Asimismo introduciremos nociones en cuanto a lo inútil, en contraposición a un uso eficiente del tiempo y distintas formas de ocio, productivo o no, en donde se utilizan nociones de la deriva, como forma de juego en el contexto de la ciudad.

Creo que este trabajo de investigación que llevo a cabo es relevante dentro del contexto actual, y en concreto dentro del marco de la investigación en arte, ya que los conceptos que se desarrollan entran en conflicto precisamente en este campo, haciendo más evidentes sus características.

Estas nociones acerca de la inutilidad, la pérdida de tiempo o el trabajo productivo habitualmente se vuelve líquidas en el contexto actual posmoderno, tornándose a menudo en percepciones subjetivas. Estos conceptos sin

embargo, entran en conflicto con la manera en la que percibimos estas mismas cuestiones fuera del contexto del arte.

Por ello, me parece relevante usar el campo de la investigación en arte para afrontar estas problemáticas que no solo le competen al arte, sino que llevan consigo una serie de implicaciones socioculturales y políticas en un plano real.

Con este trabajo, trato de aportar desde una visión individual y subjetiva, una mirada crítica en torno a las dinámicas productivas en relación al tiempo que tienen lugar en el contexto de la ciudad globalizada.

Paralelamente acompañando esta reflexión, donde se analiza el juego y la inacción como actitudes validas a la hora de afrontar el devenir cotidiano, apporto una serie de piezas, en las cuales se ejemplifican diferentes formas mediante las cuales, cualquier persona puede mantener una actitud crítica frente a un entorno y una gestión temporal utilitarista.

En ellas se muestra como a través del juego en el espacio público, entendido como un ocio improductivo, pero muy relevante, podemos desplazarnos de manera activa y creativa, realizando un ejercicio crítico en torno al urbanismo y las políticas que en él imperan.

OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

A través de esta propuesta planteo un estudio y análisis en el marco de lo cotidiano, respecto a la pérdida de tiempo en el espacio público, a partir del cual muestro como resultado una serie de obras compuestas por la documentación o registro de diversas acciones realizadas en la calle.

Objetivos generales y específicos

-Realizar una investigación tanto teórica como práctica respecto al uso que se hace del tiempo en el entorno de la ciudad.

-Comprender el contexto político-social de Valencia en relación al espacio público, tanto de sus problemáticas concretas, como las globales por el hecho de ser una ciudad.

-Entender la percepción del tiempo, así como la del juego dentro del entorno de la ciudad en general, y de Valencia en concreto.

-Desarrollar una producción artística que concuerde conceptualmente con las ideas expuestas en el trabajo escrito.

-Crear una serie de obras en relación con las nociones de lo no productivo, la pérdida de tiempo y lo inútil.

-Exponer los resultados de mi investigación de una manera clara y visual.

Metodología

Planteo la creación en arte como un trabajo procesual, donde la obra resultante no es entendida como un final, absoluto y definitivo, sino que se encuentra en un estado contingente, en el cual puede o no suceder; y si se da, puede cobrar diversas formas con el fin de plasmar los resultados de la investigación.

En consecuencia, los planteamientos evolucionan, madurando y tomando una forma diferente conforme avanza el proceso. Con dicho proceso me refiero por un lado al proceso creativo relacionado más con la producción artística en sí, mientras que simultáneamente desarrollo una labor de investigación de referentes en diferentes campos y sujeto a los intereses discursivos de la obra, tanto artísticos como filosófico o sociológicos.

Las dinámicas de trabajo que llevo a cabo a lo largo de mi proceso están ligadas a menudo a conceptos como la idea de orden y desorden, y las percepciones humanas subjetivas dentro de una realidad caótica.

En la obra que realizo no desarrollo una pieza única, sino que se trata de la documentación de una serie de acciones a lo largo de un periodo de tiempo en relación con un hilo conductor que las aúna, intentando acercarme plásticamente a los conceptos que desarrollaré mas adelante.

Me interesa todo aquello que tiene lugar en el contexto de lo cotidiano: nociones como el error, la entropía a la que se ve sometido nuestro devenir, el azar, el juego o la inutilidad, actúan como detonantes en el proceso de hacer-pensar.

Llevo a cabo un proceso de trabajo disperso, en el cual una nube de conceptos órbita en una región cercana al núcleo de interés, dichos conceptos se abordan de una manera pareja.

Estos están presentes en la práctica, pero no de una manera clara, sino que surgen los nexos, o se hacen más evidentes al repensar lo que se ha llevado a cabo. Recojo el recuerdo y la documentación valiéndome de ellos para establecer hipótesis, narrativas o sacar conclusiones discursivas.

Es decir, el trabajo práctico, en donde se pone el cuerpo en el espacio y mediante el cual se generan diversas dinámicas, es un detonante para más tarde reflexionar sobre los conceptos que han formado parte de esa acción, los cuales quizá estaban al realizarse, pero no de una manera tan premeditada.

De igual manera, de la investigación y la lectura de referentes, surgen ideas en relación a acciones en el espacio, surgiendo la posibilidad de materializar nuevas ideas y continuar esta simbiosis físico-mental.

Trabajo con este tipo de procesos complementarios que se retroalimentan, de manera que la parte práctica actúa a modo de conclusiones de la parte teórica, y viceversa.

De esta manera, se extraen conclusiones tanto de la teoría como de la práctica, sobre las cuales se reflexiona tanto mediante la escritura como a través de ejercicios en el espacio, intentando favorecer una buena comunicación entre ambas partes del trabajo.

MARCO TEÓRICO

En este apartado mi intención es la de realizar un acercamiento narrativo en torno al punto de partida desde el cual se aborda este trabajo, así como la de concretar los focos de interés más relevantes en los que me fijo a lo largo del proceso creativo en el cual llevo a cabo las diferentes piezas.

De esta manera, abordo diferentes problemáticas y desarrollo el punto de vista que establezco respecto a ellas, con la intención de concretar así desde el plano de la teoría, el campo del pensamiento en el que tiene lugar la forma de práctica artística que llevo a cabo.

A lo largo de esta porción del trabajo por lo tanto, planteo una reflexión y análisis sintético acerca de los conceptos más relevantes que se desarrollarán de manera práctica posteriormente.

En cuanto a su estructura, el marco teórico parte desde lo más abierto y abstracto, para paulatinamente ir cerrándose cada vez más, abordando finalmente cuestiones de una mayor concreción y con una implicación más directa y cercana con la realidad.

INTRODUCCION: Lo temporal

El tiempo como la magnitud física que es, permite que ordenemos todo aquello que ocurre, ubicándonos con respecto a diferentes sucesos, estableciendo un frágil punto de origen a partir del cual el cual podemos referirnos a un pasado y un futuro.

Sin embargo, en este punto de origen donde colocamos nuestro punto de vista se encuentra el presente, el cual se convierte en un concepto un tanto abstracto, ya que no es medible, no tiene una duración determinada.

La unidad de tiempo más pequeña que puede ser registrada es denominada tiempo de Planck, siendo esta equivalente a 5.39124×10^{-44} segundos, y aun así el lapso temporal que consideramos como el presente es menor que esta cifra.

Sin embargo, el hecho de que el tiempo sea cuantificable, no hace que deje de resultarnos extraño, convivimos con él inevitablemente y sin embargo no terminamos de comprenderlo del todo, como ocurre con otra serie de constructos humanos abstractos como son la idea de orden, el infinito o el valor del dinero.

De igual manera, poder medir el tiempo, no evita que sea algo que se nos escape inevitablemente. Es notablemente extraño como algo que hemos creado y que podemos pautar con tanta facilidad, sin embargo no seamos capaces de aferrarlo.

La percepción del tiempo es algo puramente subjetivo, y con ello la pérdida de tiempo, siendo esto tan cotidiano como el propio paso del tiempo.

La pérdida de tiempo:

Preguntas (sin demasiadas respuestas).

Cuando el niño era niño

era el tiempo de preguntas como:

¿Por qué yo soy yo y no soy tu?

¿Por qué estoy aquí y por qué no allá?

¿Cuándo empezó el tiempo y dónde termina el espacio?

¿Acaso la vida bajo el sol es tan solo un sueño?

(Wenders, 1987, 1:32:19)

La problemática del tiempo, con su complejidad, su fugacidad y su presencia dentro del devenir cotidiano, pero también con la extrañeza que genera; lleva eventualmente a pensar ¿qué es lo que no es tiempo? ¿Cómo catalogamos la pérdida de tiempo? ¿Es posible vivir sin perder el tiempo? ¿Podemos permitirnos perder el tiempo?

Algo que, siendo muy cercano al tiempo, y compartiendo su carácter subjetivo, es en realidad muy distinto ya que no es posible medirlo.

La pérdida de tiempo nos confronta con preguntas casi ridículas como ¿a dónde escapa? ¿A dónde va el tiempo que perdemos? ¿Qué significa “hacer tiempo”? ¿Qué ocurre con todos estos terrenos intermedios dentro de lo temporal?

La idea de tiempo es una construcción humana, la naturaleza tiene sus tiempos, pero no es consciente de este marco temporal dentro del que se encuentran tal y como lo somos nosotros, de una manera racional.

Lo que nos interesa aquí es el tiempo humano, por lo que creo interesante repensar acerca de qué es lo que hace que cataloguemos algo como tiempo perdido.

Dentro de esta percepción de desperdicio, se encuentra lo que dedicamos a cosas inútiles, en el que no hacemos nada, pero esto nos confronta con nuevas preguntas ¿Qué es no hacer nada? ¿No hacer nada puede llevar a hacer algo? ¿cómo saber qué es aquello útil? Y si equivocarnos implica que no ha servido para nada, que no hemos estado siendo útiles ¿podemos entonces equivocarnos? ¿Existe un derecho al error? ¿A la experimentación? ¿Como adultos podemos confundirnos?

Es por eso que al plantearnos el acto de pensar como un ejercicio que requiere tiempo, en ocasiones mucho, sin desembocar necesariamente en un resultado claro, llegamos a la conclusión de que quizá no estamos aprovechando el tiempo.

A menudo pensamos cosas que no son especialmente útiles, lógicas u objetivas; flujos de pensamiento que no desembocan en algo concreto. Entonces ¿puede ser pensar una pérdida de tiempo? ¿Podemos permitirnos pensar? ¿Pensar en cosas inútiles es anticapitalista?

De la misma manera, en cuanto a lo artístico podemos argumentar que no se trata de algo útil ¿podemos entonces hacer arte? ¿Es el arte una pérdida de tiempo? Y si lo es ¿cómo afrontar la practica artística dentro del contexto actual? ¿Como vivir sabiendo que estamos perdiendo el tiempo? ¿Por qué no hacernos entonces vendedores de seguros?

Improductividad y espacio público.

Como consecuencia de lo anterior, llegamos inevitablemente al concepto de la productividad. En otras palabras, para saber si algo es útil, o si por el contrario estamos perdiendo el tiempo, a menudo evaluamos si le estamos sacando provecho, o lo que es lo mismo si estamos siendo productivos.

Se podría decir que todo aquel tiempo que invertimos en actividades productivas, es tiempo que estamos realizando una tarea que es útil para alguien o algo, a la que le sacamos una cierta rentabilidad.

Hablando desde la pertenencia al contexto de la realidad en la que me he formado, que es, europeo, aconfesional y democrático; y dentro del marco del sistema económico capitalista en el que nos encontramos, ser o desempeñar una labor productiva se relaciona con una buena gestión temporal y es provechoso para este. Pero que sea útil para el sistema en el que nos vemos inmersos, no significa por consiguiente que nos sea favorable como individuos.

Como personas se nos enseña que en la vida adulta comenzamos a formar parte de este sistema capitalista, y por lo tanto debemos desempeñar un trabajo productivo, del que depende nuestra supervivencia. En él intercambiamos nuestro tiempo por dinero, lo cual nos permite intercambiar este dinero por bienes y servicios.

Se trata de un acuerdo tácito, más o menos consciente por el hecho de vivir en sociedad, aunque en el prisma de nuestra realidad cotidiana no lo tengamos siempre presente.

Ahora bien, no solo invertimos nuestro tiempo en trabajar para sobrevivir, sin embargo esta gestión productiva del tiempo se acaba por filtrar a infinidad de facetas distintas de nuestra vida, las cuales no tendrían por qué estar marcadas con esta impronta.

En primer lugar, la manera en la que se relacionan el espacio y el tiempo es una vinculación íntimamente afectada.

Al igual que en la teoría de la relatividad las dimensiones tiempo y espacio están ligadas, espacio-tiempo, y vinculadas respecto al estado del observador; también la forma en la que usamos y nos movemos por el espacio, es idéntica a la manera en la que hacemos uso del tiempo, siendo ambas de carácter productivo.

De esta manera, trasladarnos en una ciudad implica que seamos eficientes en nuestra gestión temporal, eligiendo la forma más rápida para llegar desde un punto a otro. Destinando a esto el menor tiempo posible, y asumiendo que durante nuestros traslados no permaneceremos parados sin hacer nada, más de lo estrictamente necesario, ya que esto sería poco útil.

Por consiguiente, todo el espacio público por el que nos desplazamos se ve afectado por este uso que hacemos de él, y por el uso que alguien ha pensado que haríamos de él.

Como apunta Marc Augé, los lugares, y no lugares se recorren inevitablemente, y los métodos más comunes de transporte son coche y servicios públicos como el metro o el bus, por lo que la geografía se llena de carreteras y vías, reduciéndose la acera ya que el traslado a pie es menos eficiente, y a la hora de andar nos encontramos con grandes extensiones de terreno que solo hacen su función como zonas de paso, que se ven pautadas de distintas formas.

Como los no lugares se recorren, se miden en unidades de tiempo. Los itinerarios no se realizan sin horarios, sin tableros de llegada o de partida que siempre dan lugar a la mención de posibles retrasos. Se viven en el presente. Presente del recorrido, que se materializa hoy en los vuelos transcontinentales sobre una pantalla donde se registra a cada minuto el movimiento del aparato.

(Auge, 2000, p.107)

El terreno destinado a espacios naturales se sustituye por terrenos urbanizables que desempeñan una función más útil dentro del conglomerado social. El espacio público se convierte entonces en un terreno baldío, un lugar donde hay que ir de prisa, sin detenerse, donde sentarse no está planteado y pasear comienza a ser extraño y donde el ocio no se plantea como una posibilidad. La calle se desvincula de lo lúdico y lo **colectivo**.

Desde el momento en que se dan por acabadas, las construcciones del hombre entran en un proceso de degradación irreversible, su incapacidad de evolucionar las condena, antes o después, a la ruina. Cuando una obra está terminada está muerta. Por el contrario la naturaleza nunca concluye nada.

(Clement, 1994, p.12)

Pasatiempos: la otra actividad

Por una parte, como se ha mencionado ya anteriormente, dentro del devenir cotidiano, una de las formas de hacer uso del tiempo es canjearlo por dinero mediante el trabajo, a través de distintas estrategias productivas.

Sin embargo, en el otro extremo de la balanza encontramos todo aquello lúdico, relacionado con el ocio, la pereza y lo erróneo, lo improductivo.

Dejar de hacer el trabajo por hacer otra cosa. No la pura inactividad, no la actividad improductiva o errónea sino la “otra” actividad. De entre las maneras de dejar pasar el tiempo lúdicamente el juego es aquel ejercicio sometido a reglas.

(Landa, 2019, p.194)

Hay muchas formas de entender el concepto del juego, ya que en torno a él se generan muchos campos intermedios y en algunos casos se híbrida el juego y el trabajo; dando lugar a su vez a diferentes tipos de juego.

Por un lado encontramos el juego que se lleva a cabo como **un fin en sí mismo**, y se trata de aquel que parte de la propia necesidad humana de desperdiciar energía, así como de ejercitar la creatividad. Esta forma de ocio no esconde ninguna intención utilitarista, la finalidad última del juego es a su vez el propio juego en sí, es autotélico; el tiempo sucede sin que se le suponga ninguna rentabilidad lucrativa.

Este tipo de juegos surgen de esta necesidad de crear, que no de producir, la cual tiene lugar en todas las personas aunque no se ejercite. Se trata de una actividad inherente al ser humano, un impulso hacia la comprensión del mundo, de lo simbólico y la imaginación.

Normalmente este tipo de juegos se relacionan con la infancia, pero *a priori* nada evita que los juguemos en la vida adulta, sino que son muy beneficiosos puesto que fomentan mecánicas relacionales que priorizan lo social y lo colectivo.

Estas formas de pasar el tiempo operan desde lo sensitivo, la emocionalidad, lo creativo y las distintas percepciones de lo real.

Mientras que por otro lado encontramos un **falso juego** más institucionalizado, un tipo de juego más utilitarista y enfocado hacia lo productivo.

Este parte de una ludificación de los esquemas de producción, donde las barreras entre trabajo y juego se han difuminado.

En la actualidad el juego se identifica también con la edad adulta, con la tecnología que se emplea y con muchos tipos de profesiones. El juego existe entremezclado con todos los ámbitos de la vida. Con la expansión de la tecnología multitud de tareas ordinarias se realizan con un aspecto de juego, mezclando lo utilitario con el placer.

(Landa, 2019, p.197)

Este juego se nos propone por parte del sistema productivo, y se filtra dentro de nuestras realidades, y tiene una finalidad práctica, desempeña una labor útil y no tanto creativa.

En comparación con las dinámicas productivas que potencian la individualidad solitaria, como medio para sacarle rentabilidad al tiempo, a los cuerpos y al espacio; en el terreno de lo improductivo, es donde se encuentra el ocio y donde prima la colectividad y lo común por encima del individuo.

Aquí, donde gana una mayor importancia el componente humano y relacional, es donde encontramos la pereza y el error. Un tipo de juego que por regla

general tiende a descuidarse si no a abandonar por completo con la entrada en la vida adulta, sin embargo creo que este ejercicio adulto infructuoso puede ser muy beneficioso tanto para el individuo como a nivel social.

En último lugar, en relación al trabajo, lo lúdico y la improductividad; comentar que no solo el trabajo se ha acercado al terreno de lo lúdico, a través de esta ludificación de los esquemas productivos, según los cuales el juego pasa a formar parte de la institución, sino que de igual manera el ocio que podemos llevar a cabo, dentro de la sociedad capitalista actual se ha convertido en un tipo de trabajo.

Esto es así, ya que nos vemos forzados a realizar diferentes actividades, que si bien pertenecen al campo del ocio son en sí productivas, ya que producen un capital, del que se benefician otros.

No obstante, a pesar de no ser este un tema en el que se ahonde de una manera muy exhaustiva a lo largo del trabajo, ya que implicaría una investigación más extensa, si que parto de esta premisa según la cual todas nuestras actividades de ocio se ven mercantilizadas en la sociedad capitalista actual.

SEGUNDA PARTE: El juego y la ciudad.

Una de las definiciones del juego según el diccionario de la Real Academia Española lo describe como “actividad intrascendente o que no ofrece ninguna dificultad. Déjate de bromas, que esto no es un juego.” (Real Academia Española, s.f., definición 4).

Sin embargo esto no es del todo cierto, ya que el acto de jugar supone una actividad muy importante para el desarrollo cognitivo, y las dinámicas que genera ayudan a fomentar la interrelación, el trabajo en equipo y la socialización. Y si bien es cierto, que el juego por el mero hecho de jugar no ofrece dificultad, la mayoría de juegos en los que participamos habitualmente tienen un factor competitivo, que implica que debemos esforzarnos en ganar.

Creo que es interesante repensar el factor del esfuerzo dentro del juego, ya que más allá de este juego por el juego, donde ganemos o perdamos vamos a divertirnos, ya que esta es su finalidad última. En nuestra sociedad actual, lo lúdico mayoritariamente, se entiende que va enfocado a crear un ganador y un perdedor.

Y esto le impone al juego una cierta carga social e implicación política, pues más allá de que en este tipo de actividades nos divirtamos, porque pertenecen al ocio, estamos compitiendo con un propósito que va más allá del hecho de jugar. La diversión pasa a segundo plano, siendo ganar lo más importante.

Ahora bien, al incluir el concepto de ganar, sobreviene la idea de no ganar, que se introduce como un miedo, dentro de la actividad que antes realizábamos por placer, volviéndose este miedo el motivo por el cual ahora nos esforzamos.

En este punto las reglas han cambiado drásticamente, convirtiéndolo en una actividad diametralmente diferente, ya que si por un lado antes jugábamos sin presión con la intención de divertirnos, ahora nos esforzamos presionados por el miedo a perder. Sin embargo puesto que seguimos divirtiéndonos ¿por qué debiera importarnos?

Me parece interesante ser consciente de que esto ocurre, por el hecho de que el juego nos confronta ahora con el otro. Dejamos de ser jugadores para pasar a ser competidores por un mismo trofeo.

Transicionamos desde la idea de comunidad, hacia una individualidad, un *ego*. Antes, con la idea del juego sin el factor esfuerzo, habitábamos el nosotros, relacionándonos en favor de lo social, mientras que ahora hemos materializado una barrera frente al otro, que nos separa y distancia.

De una manera parecida, al igual que la forma en la que jugamos afecta al tipo de juego que estamos llevando a cabo, es relevante el lugar en el que tiene lugar el juego. Es decir, no es lo mismo jugar en nuestra habitación, un interior privado, que en la acera, un exterior público, que un urinario, una biblioteca, un patio interior o un centro comercial.

De esta manera, el hecho de jugar en el espacio público, adquiere las cargas políticas y sociales que este conlleva, por lo que poner nuestro cuerpo en el espacio público para realizar un juego, es en parte una acción política, igual que lo es bailar, pintar o asistir a una manifestación.

En este punto, creo que es importante comentar brevemente a los situacionistas, ya que dentro del arte y la política, este es un terreno que les pertenece, al ser ellos, los que se dedican a jugar dentro espacio de la ciudad.

Las vanguardias introdujeron el juego dentro del arte, del mismo modo que la vida dentro del arte, y dentro de un planteamiento para cambiar la vida por medio del arte. El lugar de operaciones de estas estrategias era

la ciudad. Los artistas de la vanguardia jugaban a su manera en la ciudad y con la ciudad.

(Landa, 2019, p.196)

Los situacionistas, llevan a cabo un juego serio pero infructuoso, transversal a todas las facetas de la vida humana, con la intención de que difuminen los límites entre arte, vida y juego “La idea de que la creatividad es inherente al ser humano, y no algo propio de artistas y genios. Por tanto el hombre debe crear y jugar” (Landa, 2019, p.198). (Aunque con hombre, el autor se refiere a todas las personas.) Se trata de una actividad que nos involucra a todo el mundo, y que busca un cambio social, que afectara a las costumbres más cotidianas, los cimientos mismos sobre los que componemos nuestro devenir.



Figura 1. *El juego de la guerra*. Guy Debord, 1987.

Dentro de la manera situacionista de entender el juego, rechazan el falso juego utilitarista, del que se hablaba en el capítulo anterior. Así como la competitividad, el consumo obligatorio de cultura y todas aquellas actividades lucrativas en torno al ocio.

Guy Debord describe en 1958 dentro del marco de la *Internacional situacionista* la *Teoría de la deriva*, en la cual expone metodologías en torno al acto de

caminar sin rumbo, como forma de reflexión y experimentación de la vida urbana, dentro del concepto más amplio de la psicogeografía.

Según Debord describe, aquellos que realicen la deriva “renuncian durante un tiempo [...] a las motivaciones normales para desplazarse o actuar en sus relaciones, trabajos y entretenimientos para dejarse llevar por las sollicitaciones del terreno y por los encuentros que a él corresponden” (Navarro, 1999, p.50), describiendo un comportamiento lúdico-constructivo fuera de la norma.

La inutilidad y la “nada”

Cuando el niño era niño,
jugaba abstraído,
y ahora se concentra en cosas como antes
sólo cuando esas cosas son su trabajo.

(Wenders, 1987, 1:32:19)

La inutilidad es un concepto complejo de abordar, sin embargo es uno de los elementos que articulan mi línea de trabajo, por lo que creo relevante dedicar un apartado a describir y concretar a que me refiero exactamente cuando hablo de lo inútil.

A la largo de este trabajo, en contraposición a este uso utilitarista del tiempo que ya he comentado anteriormente, o el falso juego, me refiero a toda una serie de dinámicas relacionadas con el ocio, el juego, el arte, o lo erróneo; como actos inútiles.

Y si bien es cierto que son, desde un punto de vista, actividades eminentemente inútiles por infructuosas, lo inútil nunca consigue ser completamente inútil, siempre logra filtrarse algo, creo que es prácticamente imposible la inutilidad absoluta.

Respecto al propio arte como disciplina, es interesante reflexionar cómo quizá se trate de una de las actividades inútiles por antonomasia, entendida desde un prisma utilitarista y capitalista.

Cabría pensar que las asociaciones negativas respecto a la ociosidad fueran algo contemporáneo, sobrevenido por una sociedad de consumo capitalista y frenética actual, sin embargo se trata de algo que aparece desde la antigüedad.

Un ejemplo de ello lo encontramos en la Odisea de Homero, (consultado en la versión citada en la bibliografía) donde intentando regresar a Ítaca después de la guerra de Troya, acaba en la tierra de los lotófagos, unos habitantes que pasaban el día tumbados comiendo loto.

Si bien es cierto que se trataba de gente hospitalaria, suponían un peligro para Ulises y su tripulación, ya que todos los miembros de la tripulación se sumaban a la inactividad de estos lotófagos, impidiéndoles regresar a casa.

Desde un punto de vista sociocultural, es interesante repensar la concepción que se tiene socialmente respecto al hecho de no hacer nada.

Por un lado en Occidente, y en concreto en nuestro contexto español, donde al igual que en muchos otros territorios de este conjunto de países, el pensamiento se ha visto históricamente influido en gran medida por la iglesia católica, encontramos vestigios sociales de sus enseñanzas.

De esta manera respecto a la inacción, la biblia, como documento de referencia para este credo, denomina la pereza como uno de los 7 pecados capitales, siendo pecados todo aquello que nos aleja, a su criterio, del buen comportamiento ciudadano y modelo ideal de vida, y siendo capitales aquellos más significativos de los que surgen a su vez otros.

Perezoso, ¿hasta cuándo has de a dormir? ¿Cuándo te levantarás de tu sueño? Un poco de sueño, un poco de dormir, un poco de cruzar las manos para dormir, así vendrá tu necesidad como caminante, y tu pobreza como hombre armado. El hombre malo, el hombre inicuo, anda en perversidad de boca; guiña los ojos, habla con sus pies, indica con sus dedos.

(Biblia Reina-Valera, 2006, Prob. 6:9-13)

De esta manera, surgen proverbios como “el diablo encuentra trabajo para las manos ociosas” que filtran estas narrativas en la realidad cotidiana, o como desde un punto de vista estatal, el 4 de agosto de 1933 las Cortes de la Segunda República, y posteriormente el régimen franquista en 1958 decretan la Ley de Vagos y Maleantes.

En ella, se considera la vagancia como una conducta antisocial sancionable por la ley. “Artículo 2.º Podrán ser declarados en estado peligroso y sometidos a las medidas de seguridad de la presente Ley: Primero. Los vagos habituales.” (Ley relativa a vagos y maleantes, 1933, n.217, p.874-877). La cual si bien no sigue vigente, deja una importante marca en la conciencia colectiva.

Por otra parte en Oriente, se desarrolla un contexto completamente diferente, ya que se ven influidos por el desarrollo de otros credos como son el budismo, hinduismo o taoísmo entre otros.

Este último por ejemplo, con mayor influencia en países como Taiwán o China, sigue las enseñanzas del Teo Te Ching, libro que recoge las escrituras sagradas, dentro del cual uno de los conceptos fundamentales en torno a los que se consolida su pensamiento es el *wu-wei*, el cual se traduce como no hacer nada.

En contraposición con la idea de sociedad del esfuerzo, en la que permanecer continuamente ocupados, el *wu-wei* predica la inacción o la acción sin esfuerzo como forma de vida y de afrontar los acontecimientos, vivir con el mínimo gasto posible de energía.

Quien practica la no-acción y se ocupa de no hacer nada, paladea lo que no tiene sabor, ve el infinito en un grano de polvo, y la abundancia en la escasez. [...] Busca lo fácil en lo difícil. Descubre la grandeza de lo pequeño.

(Lao-Tsé, 2018, 29)

El taoísmo opta por dejar que las cosas sucedan por sí mismas sin presionarlas, ya que entiende que forzar las situaciones hace que surjan los problemas. Por consiguiente entiende, que no podemos tomar el control del mundo ya que este se controla a sí mismo. Como podemos apreciar por ejemplo en la obra que realiza Andy Goldsworthy donde es fundamental la idea del *flow*, fluir de la misma manera que la naturaleza sigue su curso, funcionando en segundo plano.

Es interesante repensar estas narrativas, y como le otorgan una mayor importancia al hecho de ir frente al acto de hacer en sí, e incluso en relación con el capítulo anterior vinculado al juego, su filosofía contempla ganar sin intentarlo como algo muy favorable.

Esto es posible ya que entienden que, frente al mismo nivel de habilidad en una disciplina, el esfuerzo que supone querer ganar se traduce en miedo a perder, con lo que la habilidad se ve reducida. Mientras que al llevar a cabo la misma actividad sin ninguna pretensión, hace que puedas hacer uso de toda tu habilidad, al no desconcentrarte pensando en lo que conseguirás con ello.

Esto queda registrado por el filósofo Huang Tzu a través de una serie de fabulas en torno a la espontaneidad en acción, como por ejemplo la del arquero, en donde se ilustra como ganar sin intentarlo.

Cuando un arquero dispara porque sí, está en posesión de toda su habilidad. Si está disparando por ganar una hebilla de bronce, ya está nervioso. Si el premio es de oro, se ciega o ve dos blancos... ¡Ha perdido la cabeza! Su habilidad no ha variado. Pero el premio lo divide. Está preocupado. Piensa más en vencer que en disparar... Y la necesidad de ganar le quita poder.

(Merton, 2020, p.58)

Sin embargo, a pesar de que sean unas filosofías atractivas en la teoría, nuestras vidas están inevitablemente ligadas al trabajo, formando parte de una economía global, donde en la práctica es complicado incorporar estos conocimientos a una sociedad que busca la eficiencia productiva, y donde en principio tiene más sentido en la praxis una ciencia del trabajo y *Los principios de la administración científica* de Frederick Taylor.

De manera diametralmente distinta a lo anterior, ya en el siglo XIX Taylor buscaba incorporar la vida de los trabajadores a la de la empresa, mediante la remuneración por rendimiento individual.

Pero ¿tiene más sentido permanecer ocupados o por el contrario fluir con los lotófagos? ¿Hasta qué punto la concepción negativa de no hacer nada es un prejuicio social o por contra es razonable pensar que el trabajo arduo y persistente tiene su recompensa?

En relación con esto, desde el punto de vista distinto a los anteriores, la neurociencia afirma que existen redes neuronales en nuestro cerebro que se activan cuando no hacemos nada, la “red de estado de reposo” (RSN), detectada por Marcus Raichle en 2001.

En vista de este descubrimiento, y analizando el hecho de que grandes avances del conocimiento se hayan desarrollado de la mano de la holgazanería, esto es, Descartes describiendo los ejes de coordenadas desde su cama mientras miraba una mosca, entre otros, Andrew Smart comenta en *El arte y la ciencia de no hacer nada*.

El cerebro no se limita a estar a la espera del próximo estímulo, sino que se encuentra activo siempre y espontáneamente: mantiene, interpreta, responde y anticipa. De hecho, el cerebro utiliza más energía para desarrollar su actividad espontánea e intrínseca que para ejecutar tareas específicas como multiplicar ocho por siete o rellenar las celdas de una planilla de cálculo.

(Smart, 2014, p.24)

Esto tiene lugar gracias a la actividad espontánea del cerebro, en donde un estado de reposo puede fomentar la asociación de conceptos, percepciones o recuerdos, que de otra manera quizá no podrían darse.

Sin embargo, no es tanto el hecho de que nos sea beneficioso como individuos no hacer nada, sino que al sistema donde nos vemos inmersos no le es rentable, ya que en una sociedad capitalista, existe una tendencia hacia a llevar a cabo más trabajo del necesario, generando una plusvalía, y con ella un beneficio.

En otras palabras, algo similar a lo que ocurría en la colonización de América, cuando los europeos, en un afán por aleccionar a los pueblos indígenas, les proporcionaban hachas de hierro sustituyendo las suyas de piedra, resultaba en que pudieran cortar árboles más rápido. No obstante, optaban por cortar la misma cantidad de árboles en menos tiempo, pudiendo así dedicar una mayor cantidad de tiempo al ocio.

Ahora bien, esta brecha cultural sigue teniendo lugar hoy en día, solo que esta vez de la mano de la tecnología, la cual en teoría hace que tengamos más tiempo libre, mientras que en la práctica todo lo contrario, reduciendo o eliminando la mayor parte de nuestro tiempo de ocio.

TERCERA PARTE: ¿cómo no hacer nada y conseguir algo?

El planteamiento de esta parte del trabajo es un acercamiento a obras ajenas que ejemplifiquen de una manera práctica los conceptos que he venido desarrollando de forma teórica. Líneas de trabajo paralelas o tangenciales a la que yo estoy intentando desarrollar.

Se trata de un breve recorrido de los referentes, pero cubriendo la necesidad de comentar obras diversas, de distintas personas, sin llegar a desarrollarlas en profundidad. Un acercamiento plástico a *¿cómo no hacer nada y conseguir algo?*

Las obras que encuentro relevantes operan en un terreno intermedio entre aquello trivial y algo totalmente trascendental. Una particular experiencia estética en torno a la realidad, lo inútil, el trabajo, la inutilidad y la pérdida de tiempo.

Esta pérdida de tiempo, entendida como algo banal desde un punto de vista pragmático, pero sin embargo con un gran potencial para el campo de lo artístico, y que filtra experiencias acerca de la realidad en la que ocurre, estableciendo reflexiones relevantes en el plano de lo social y lo subjetivo.

Una inutilidad, útil en el terreno de la creación artística, que en el fondo nunca es completamente inútil. De la misma manera, una improductividad, que siempre acaba produciendo hasta cierto punto.

En primer lugar, me gustaría comentar la pieza ***Smart gum*** (2008) de **Wilfredo Prieto**. Respecto a esta obra, me interesa el uso del material chicle, el cual se vincula de una manera muy directa con la pérdida de tiempo así como la improductividad. En esta pieza, el artista cubre el suelo de toda la sala de



Figura 2. *Smart gum*. Wilfredo Prieto, 2008.

exposiciones con una disposición geométrica ordenada a base de chicles.

Para mí tiene una gran relevancia, por el hecho de que algo tan minúsculo pueda abarcar un espacio tan grande, mientras que de una manera conceptual, nos hace reflexionar acerca del ocio y la improductividad.

Este orden que Prieto nos propone, nos recuerda los patrones temporales en los que encajamos de manera habitual, mientras que la labor de realizar ese entramado del chicles nos insta a repensar estos terrenos intermedios, híbridos a medio camino entre el ocio y el trabajo. ¿Dónde termina la parte lúdica de crear este entramado y comienza la labor productiva de desempeñar una tarea?

Posteriormente, me gustaría destacar algunas de las intervenciones mínimas en el terreno de la acción de **Elena Rocamora**, la cual aborda desde el prisma de los cuidados y la colectividad, y que encuentro muy cercano a mis intereses.

Me fijo en piezas como ***Vísteme despacio que tienen prisa*** (2019), en la que trabaja desde la acción documentada, la idea de la intimidad de los cuidados cotidianos. En ella, a través de una propuesta muy sencilla los gestos más mínimos cobran gran relevancia, así como la complicidad, el cariño y el respeto.

En segundo lugar me interesa ***Yo de ti y tú de mí*** (2020), que consiste en una instalación en la cual las dos personas que intervienen en el proceso de la obra, llevan a cabo unos tótems precarios, compuestos de diversos materiales que apelan a la percepción subjetiva de la otra persona, un ejercicio de exploración de la otredad, observación y materialización de pensamientos, en donde surgen temas en torno a lo común y lo relacional.

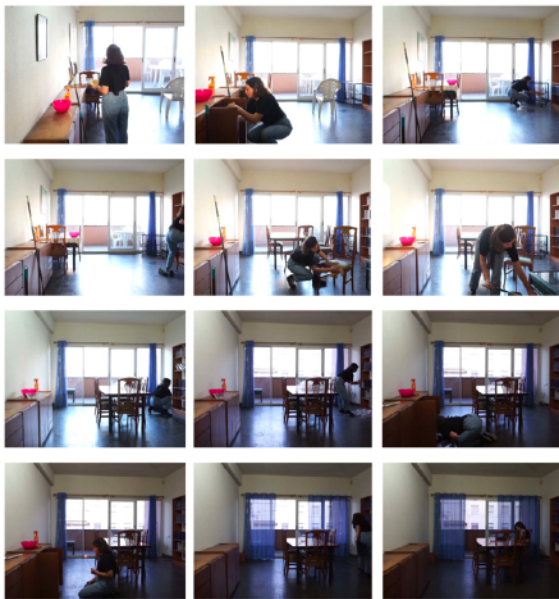


Figura 3. *Calle Bilbao*. Elena Rocamora, 2020.

Finalmente me interesa en gran medida ***Calle Bilbao*** (2019), en donde Elena lleva a cabo una intervención efímera, la cual consiste en habitar una casa, y con ello, apropiarse del espacio a través de poner el cuerpo y la mente en él.

Esto lo lleva a cabo a través de la limpieza del espacio y la reubicación de los muebles que en él se encuentran. Cuidar del espacio, ordenarlo, retirar el polvo, como una

forma de acercarse a comprenderlo y pensar en él; pero también en los otros que lo habitan, una reflexión por una parte, de los tiempos que dedicamos a los cuidados propios y ajenos para con los demás, así como el tiempo que nos dedican a nosotros, y que resulta una acción invisible.

Considero de igual manera relevante la obra ***Sin título (Castillos de arena)*** (2021) de **Javier Tejero**, consistente en una acción mínima, que trabaja en relación a la idea de lo efímero y la economía de medios. Intervenciones en el espacio público que no dejan un impacto en él.



Figura 4. *Sin título (Castillos de arena)*. Javier Tejero, 2020.

En esta línea Tejero trabaja con la arena como elemento lúdico asociado a la playa, y con ella lleva a cabo con la ayuda de un molde de plástico, una serie de castillos de arena que construye y deposita a lo largo de la ciudad de Valencia.

En relación con esta pieza me interesa su carácter casi ridículo e ingenuo, en donde apreciamos la extrañeza de realizar una actividad a destiempo, en un lugar que no le corresponde, y que al igual que ocurría con la pieza de *Smart gum*, supone una pérdida de tiempo y una labor de esfuerzo que va asociada a una acción mínima y lúdica en el espacio público.

En último lugar, y desde un plano diferente, quizá más abierto conceptualmente y formalista, me interesa la pieza ***Cuando el cuadrado se convierte en círculo*** (2012) de ***Shimabuku***, el cual habitualmente aborda temas en cuanto a la colectividad, que a menudo surgen de experiencias subjetivas personales.



Figura 5. *Cuando el cuadrado se convierte en círculo*. Shimabuku, 2012.

La obra consiste en un registro fotográfico de como una caja de embalaje cotidiana, para transporte de objetos, en lo que parece el espacio público, tras humedecerla lo suficiente, solo queda contenida por la cinta plástica de embalaje exterior, adquiriendo una forma circular.

Me interesa esta pieza, en cuanto a la percepción subjetiva de la cotidianidad, y cómo una materia común que entendemos que debe ser cuadrada, ya que es más eficiente económicamente para llevar a cabo traslados de materiales, puede ser transformada en algo completamente diferente. Como algo tan cotidiano, gracias a una visión duchampiana se puede convertir en algo inverosímil.

REFERENCIAS

FERMÍN JIMÉNEZ LANDA: RECONQUISTA DE LO INUTIL

Fermín Jiménez Landa es un artista plástico conceptual que desarrolla su trabajo en campos como la instalación, el dibujo, la fotografía y el video. Narrativamente trabaja en el terreno de lo cotidiano, el espacio público y lo social. A menudo habla del uso productivo del absurdo, la precariedad, y las micropolíticas. Dentro de ello comúnmente utiliza la broma lo paródico y lo ridículo, como estrategias a la hora de abordar estos temas.

En relación con su producción, me interesa el trabajo instalativo de *El apartamento*, realizado en 2020 para el Centro del Carmen de Valencia; donde adquiere un inmueble cercano a la sala de exposiciones, mientras que en el museo encontramos empaquetado prácticamente todo lo que se hallaba en el piso con dinero procedente del arte, mientras, el artista organiza visitas guiadas a ciegas en pequeños grupos al apartamento.

De esta manera, y a través de una serie de intervenciones en el propio espacio, como contratar a diferentes trabajadores a domicilio para desarrollar una actividad distinta a la habitual, o plasmar la sombra que deja el edificio en una tela, reflexiona en torno al trabajo, lo inútil y las problemáticas en relación con lo público y lo privado.



Figura 6. *El apartamento*. Fermín Jimenez Landa, 2020.

En este trabajo, estudio su Tesis *La reconquista de lo inútil: Nociones de inutilidad en el interior de la producción artística contemporánea desde la propia praxis*, la cual me interesa ya que reflexiona muy exhaustivamente en torno a este



campo de la inacción, la pereza, el error, el ocio y la improductividad. Es un campo que yo trato de abordar aquí, con lo que es un uno de los referentes directos de mi trabajo, y su influencia puede encontrarse en diferentes puntos del mismo.



Me interesan nociones que aborda acerca de conceptos como que cuánto menos hace el artista más queda el sentido de la pieza en manos del público, aumentando la complicidad y el hecho de priorizar lo social y lo colectivo.



Y en cuanto a la producción que lleva a cabo en este trabajo resulta muy relevante para la obra que intento llevar a cabo, la pieza de *Pronto es bueno pero más pronto es mejor*. (2009), en la cual habla acerca de los procesos naturales y los artísticos,

Figura 7. *Pronto es bueno pero más pronto es mejor*. Fermín Jimenez Landa, 2009.

los tiempos, y lo lúdico; a través de la

acción de recoger bolas de nieve durante el invierno y guardarlas hasta el verano para poder lanzarlas a modo de juego donde toma partido la celebración y la colectividad.

Sin embargo durante el transcurso del proceso de la obra, la nieve se compacta, volviéndose peligrosa para jugar, lo cual aflora interesantes matices ya que un juego en un principio infantil, ahora se torna algo arriesgado al hacerlo a destiempo. Fermín señala esto al reflexionar respecto a lo ocurrido durante el proceso de la pieza en su tesis.

[...] ocio en equipo. Hay una dimensión política en resistirse al mundo que nos obliga a aprovechar el tiempo, a rendir, al individualismo, a ser rentables, a economizar el tiempo. Reunirse en grupo puede ser un acto de resistencia. [...] Las bolas, al final, se derretirán. No queda nada de esta obra, subrayando la improductividad del juego.

(Landa, 2019, p.196)

Así mismo, en un terreno similar a la anterior, pero con un interés más centrado en el uso del material, encuentro gran afinidad con su pieza *Unir todos los chicles*. (2008), donde desde el dibujo en el espacio público, lleva a cabo la



Figura 8. *Unir todos los chicles*. Fermín Jimenez Landa, 2008.

dinámica de unir una serie de chicles pegados al pavimento, construyendo una constelación que los enmarca, como el artista comenta “se señala el chicle como elemento asociado con el juego, con el pasar el tiempo, con cierta mala educación, de intensidad baja” (Landa, 2019, p.203).

Me parece muy relevante esta acción ya que a través de una especie de vandalismo, remarca la suciedad de la calle, ensuciando el espacio público con un entramado caótico, una intervención muy mínima pero que tiene implicaciones políticas muy

interesantes, y que recuerda al igual que lo hacía Wilfredo Prieto con *Smart gum* (2008), un cierto grado de trabajo que se instala dentro de una dinámica lúdica. De esta manera, la organización geométrica del elemento chicle es un gesto que abarca tanto el terreno del juego como el de la obligación.

Respecto a esta pieza, me interesa sobre todo cómo a través de una intervención tan liviana, es posible ejemplificar a través del objeto chicle, la fina línea que existe entre el juego, el trabajo, el consumo y la pérdida de tiempo.

Por un lado, el propio chicle como materia procedente de un acto consumista, que va destinado a una acción que es en sí una pérdida de tiempo. Mientras que por otro lado, encontramos la acción de unir gráficamente este subproducto descartado del consumo, teniendo lugar un ejercicio lúdico de placer en el espacio público al margen del consumo y de lo productivo.

STEFAN SAGMEISTER:

THINGS I HAVE LEARNED IN MY LIFE SO FAR

Stefan Sagmeister es un artista que trabaja en el campo del diseño y la tipografía, sin embargo difumina los límites entre este y el arte, creando obras en un terreno intermedio.

Conocí su trabajo a través del documental *Helvetica* (2007), donde se reflexiona acerca de la influencia social de esta tipografía a lo largo del tiempo, a través de la visión de diferentes personas relativas al mundo del diseño.

Esta familia tipográfica surge de un diseño modernista, sin embargo a través de los años acaba siendo imagen corporativa de muchas marcas como Lufthansa, Microsoft, Panasonic, Benetton o Nestlé, viéndose connotada a lo largo del tiempo.

En la era postmoderna, algunas personas toman la iniciativa de alejarse de esta estética limpia ordenada, neutra, aséptica aburrida e institucional. Y aquí es donde se sitúa el trabajo de Sagmeister, el cual busca formas vivas de relacionarse con el diseño, las cuales nos involucren a las personas. Llenas de subjetividades, expresividad y sentimientos acerca del mundo, plasmadas a través del lenguaje del diseño. Como comenta Sagmeister “Las fuentes son un instante, una imagen única, cuentan la historia de su fabricación, hablan del proceso, de un modo muy elegante y rápido[...]” (Hustwit, 2007, 0:52:29).

La publicación *Things I have Learned in my life so far* (2008), recoge algunos de sus trabajos entre arte y diseño, organizados a través de unas máximas que nombran a cada uno de ellos como por ejemplo *Starting a charity is surprisingly easy*, *Drugs feel great at the beginning and become a drag later on*; o *Keeping a diary supports personal development*.

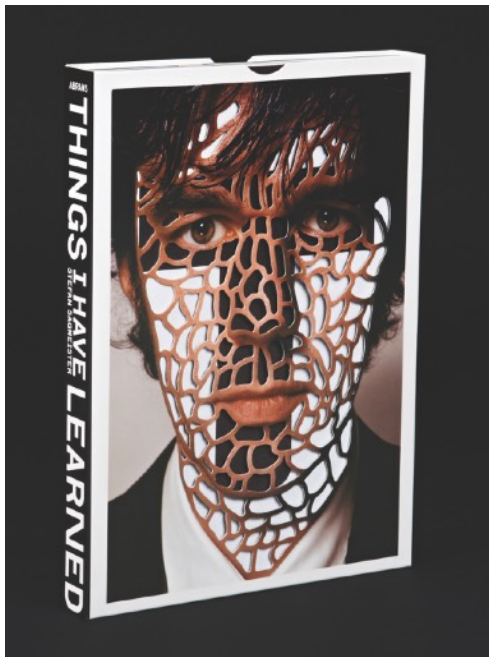


Figura 9. *Things I have learned in my life so far*. Stefan Sagmeister, 2008.

En todos estos trabajos, hibrida la vida con el diseño a través de diferentes acciones o diferentes formas de diseño, pero con un importante componente orgánico o humano en el proceso de creación de las diferentes fuentes.

En la publicación comenta al respecto que combinar frases tan directas con una tipografía igualmente directa, no supondría por parte del espectador ningún ejercicio mental ni de participación.

Una de las obras que más me interesan es *Self-confidence produces fine results*. (2008). Esta obra consiste en una instalación en la cual construye una pared de diez mil bananas, donde través de la diferencia de color de las que aún no han madurado se lee *Self-confidence produces fine results*.

Conforme pasan los días y estas terminan por madurar, hacen que la frase, al igual que la confianza vaya desapareciendo, hasta no verse más que una pared uniforme de bananas maduras.



Figura 10. *Self-confidence produces fine results*. Stefan Sagmeister, 2008.



Figura 11. *Aiga colorado banana*. Henry Leutwyler, 2008.

Me interesa el uso conceptual de esta fruta, con el componente olfativo, al expulsar feromonas durante la maduración, y de estos procesos y tiempos naturales, como medio para abordar la creación.

Considero también clave en esta pieza, la cuestión del transporte de alimentos, y cómo la invitación a la hora de inaugurar la exposición consistió en entregar manualmente bananas a cientos de direcciones dentro de los límites de la ciudad de Nueva York, en las cuales se aportaba la información a través de la pegatina del proveedor.

AGNÉS VARDA

Siento gran afinidad por el trabajo fílmico y documental que llevaba a cabo Varda, su modo procesual de trabajo, y su manera de extraer conocimientos de la realidad a través de la experimentación y la actuación en la realidad de una manera humana, prestando atención al individuo, sus relatos y su cotidianidad.

En primer lugar, me interesa la pieza *Daguerrotipos* (1975), donde se acerca a conocer los negocios del barrio parisino de Daguerre donde reside, sus



Figura 12. *Daguerrotipos*. Agnès Varda, 1975.

peculiaridades, las personas detrás de ellos, un conocimiento del mundo a través de la experiencia del otro y de la transmisión oral. Un acercamiento al pequeño mundo que habitamos de manera individual y cotidiana cada persona, y que es un reflejo de lo que ocurre en muchos otros lugares de muchas otras formas similares.

Me interesa el enfoque de esta pieza, y cómo desde un mundo globalizado, Varda nos propone una intimidad subjetiva. No retratando todos los negocios del distrito donde reside, sino solo aquellos que ella frecuenta de manera habitual, localizados en la calle en la que vive, cercanos a su casa.

En el documental encontramos cómo la directora intenta comprender a una serie de conocidos, que al mismo tiempo le son extraños. Una otredad cercana pero solitaria, ajena y al mismo tiempo tangencial a las realidades cotidianas de todas aquellas personas que pasan por estos negocios de manera habitual.

No deja de sorprenderme cómo consigue hacernos conscientes de la manera en que este tipo de trabajos de cara al público crea fantasmas, a quienes solo llegamos a conocer a través de una breve ventana de nuestro tiempo, y desconocemos habitualmente sus esperas, percepciones e individualidades.

De manera similar, tiempo después lleva a cabo en colaboración con el fotógrafo Jean René (JR), el documental *Caras y lugares* (2017) en el cual aborda cuestiones similares respecto a las identidades anónimas, que pasan desapercibidas en nuestro devenir cotidiano.

Esta vez, lo hacen mediante intervenciones gráficas de gran tamaño en el espacio público de diferentes ciudades, dejando una evidencia de los retratos de diferentes personas que en ellas conocen, a modo de archivo o documentación de la realidad humana.

En último lugar, encuentro muy relevantes los conceptos humanos y medioambientales que aborda en su documental *Los espigadores y la espigadora*. (2000).

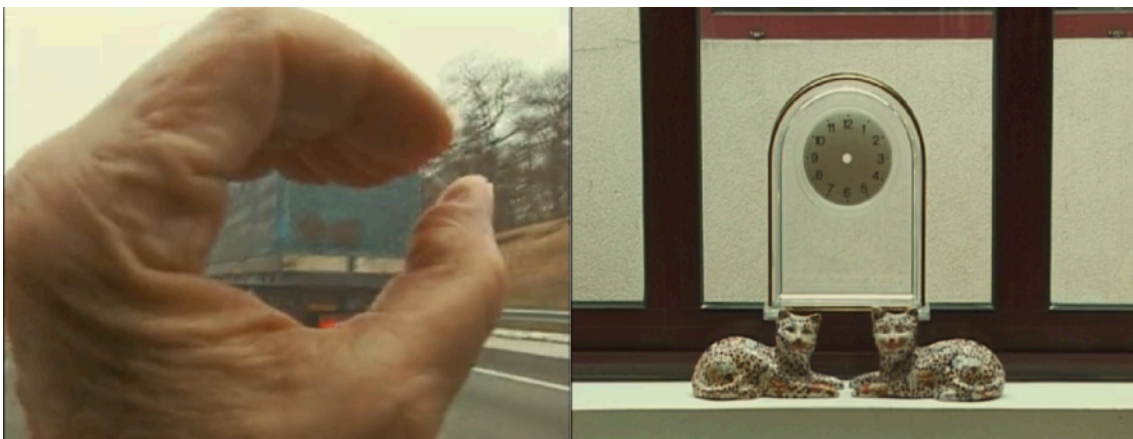


Figura 13. *Los espigadores y la espigadora*. Agnes Vardá, 2000.

En él, aborda temas en torno a la alimentación, el trabajo y la precariedad. La manera en la que los excedentes de la producción sirven como medio de

subsistencia de distintas realidades y la labor humana de recolección tanto en el campo de lo agrícola, como dentro de las ciudades.

MARCEL DUCHAMP: *Inframince*.

Respecto a Duchamp, quería comentar brevemente el concepto del *Inframince*, o lo infraleve, el cual quisiera creer que se encuentra presente en mi creación artística.

Este concepto de infralevedad se relaciona con el de un gesto mínimo o la economía de medios. Según él lo plantea en sus notas, se trata de un momento en el tiempo, anterior a la acción, algo transitorio y precario que quizá ocurre o una ficción que acontece de una manera más mental que física, una diferencia, o un movimiento.

Se trata por ende, de algo sutil, que tiene lugar en el campo de la percepción, y está ligado a la realidad pero de una manera ambigua.

Creo que es un concepto que tengo presente de alguna manera a la hora de llevar a cabo la producción de piezas, y que considero relevante señalar.

YOKO ONO: Pomelo.

Respecto a la artista conceptual Yoko Ono, me interesa en gran medida su libro *Pomelo: Un libro de instrucciones* (1970), en el cual la artista plantea una serie de diversas acciones de carácter Fluxus, más o menos ambiguas en relación con la percepción, las cuales se van explicando sistemáticamente una tras otra. En estas piezas poéticas, la mayoría de veces la persona que lo lee tiene que realizar una interpretación subjetiva del texto, y la intención última de la artista es la de instante a llevarlas a cabo.

FRANCIS ALÿS

Respecto a Francis Alÿs como artista que trabaja en el terreno de la acción, me resulta muy estimulante la manera poética en la que aborda las problemáticas conceptuales que he comentado a lo largo de este trabajo, como son la improductividad y el tiempo, a través de sus piezas.

Dentro de su producción destaco en primer lugar la pieza *Paradoja de la praxis*.



Figura 14. *Looking Up*. Francis Alÿs, 2001.

A veces hacer algo no lleva a nada. (1998), ya que se trata de una pieza indispensable, en cuanto al esfuerzo, la acción y lo productivo.

En segundo lugar, una de las piezas que más he tenido presentes de este artista, a lo largo del proceso de este trabajo es la de *Looking up*. (2001),

en la cual se graba en una plaza de México mirando hacia arriba sin una finalidad concreta. Conforme la gente pasa, Francis registra como algunas de las personas se unen a él mirando hacia arriba. Una pieza realmente sencilla, realizada mediante una acción muy mínima, sin embargo considero que se trata de una obra muy relevante.

GEORGES PEREC

En último lugar, comentar brevemente a Perek como un referente literario, si bien quizá no directo, pero presente a lo largo de mi proceso creativo. De este autor destaco como lecturas que considero relevantes y que han estado vinculadas con mi trabajo *Especies de espacios* (1974), *Me acuerdo* (1978) y *Lo infraordinario* (1989).

MARCO PRÁCTICO

En este apartado mi intención es comentar y afianzar a través de la práctica los temas que he abordado desde la teoría en los capítulos anteriores.

En esta parte del trabajo se sintetizan los contenidos que he desarrollado de una manera conceptual, a través de la práctica artística, de una forma visual, apoyándome en las hipótesis ya planteadas.

Considero que, a pesar de su carácter mínimo, se trata de una parte fundamental a la hora de conformar y entender el trabajo que he realizado, ya que es aquí donde es posible ejemplificar y materializar los contenidos, relacionándolos con la realidad.

ACCIONES: Crear sin producir.
Sigo dándole vueltas a algunas cosas.

Como ya he comentado en la introducción de este apartado, me dispongo a exponer el trabajo práctico que se ha realizado en paralelo al teórico.

Esta parte de creación artística está compuesta por cinco intervenciones o acciones en el espacio público las cuales han sido documentadas y se estructuran dentro de una publicación que las contiene, la cual lleva el nombre de *Sigo dándole vueltas a algunas cosas*.

Todos estos ejercicios están desarrollados en torno a un mismo hilo conductor, que consiste en lo ya desarrollado en los apartados prácticos, sin embargo y ya que las voy a abordar de manera individual quería aportar dos conceptos que las aúnan de manera global dentro del marco de *Sigo dándole vueltas a algunas cosas*.

A modo de palabras claves de segundo nivel, de uso interno por así decirlo, creo que es relevante atender en primer lugar a cómo describe el diccionario de la Real Academia Española los siguientes conceptos.

Vuelta.

1. f. Movimiento de una cosa alrededor de un punto, o girando sobre sí misma hasta invertir su posición primera, o hasta recobrarla de nuevo.
3. f. Curvatura en una línea, o apartamiento del camino recto.
4. f. Regreso al punto de partida.

(Real Academia Española, s.f., definición 1, 3 y 4).

Circulo vicioso.

1. f. Estructura que se repite de forma constante y en la que está inmersa una persona. Todo lo que hace ese individuo le lleva al mismo punto de partida. Suele utilizarse este concepto para hacer referencia a relaciones, actitudes o comportamientos que no generan resultados positivos.

(Real Academia Española, s.f., definición 1).



Figura 15. *Sigo dándole vueltas a algunas cosas*. 2022.

Bingo de naranjas bordes

Esta es una pieza que precede temporalmente a las que comentaré más adelante, y la comento en primer lugar, no por seguir un orden cronológico, ya que las obras no se encuentran relacionadas en un plano temporal, sino porque de alguna manera desde su aparente sencillez, supone el inicio de una serie de preocupaciones y procesos que siguen desarrollándose en las que comentaré más a delante.

Desde un punto de vista técnico, se trata de una pieza que consiste en la documentación de una acción en tres partes.

1. -La primera de ellas consiste en el acto de recoger manualmente en Torrefiel Valencia, el barrio donde he resistido durante este año, 284 naranjas de los árboles al borde de la calle, y llevarlas hasta mi casa. Este número representa el peso máximo de ellas, que podía acarrear yo sin ninguna ayuda externa más allá de unas bolsas.

2. -En segundo lugar, numerarlas, escribiendo sobre cada una de ellas un número, desde el 1 al 284 con un rotulador, para posteriormente colocarlas en un carro de la compra del Consum que encontré descartado en mi calle. Y de esta manera, utilizarlo para transportarlas a pie sin ayuda externa, desde la zona de Torrefiel hasta la de Tarongers.

3. -En último lugar, en la zona de Tarongers, donde se encuentra edificada la Universidad Politécnica de Valencia, sobre un terreno que anteriormente pertenecía a las huertas, realizar un bingo con estas naranjas dentro de una de las aulas, en el contexto de una asignatura del máster de producción artística.

Análisis.

Esta pieza tiene para mí interés en cuanto a la implicación colectiva, el factor humano dentro del trabajo y la labor de recolección agrícola a la par que reflexiona acerca de la problemática ecológica y socioeconómica del transporte de los alimentos, dentro de un contexto determinado.

Me interesa el uso del elemento naranja de Valencia, pero concretamente la *naranja borde*, aquella inútil y amarga que aparece en los árboles dentro de la acera de la propia ciudad. Esta, al contrario que la que se comercializa, no es útil ni se usa de una manera productiva, sino que es un mero ornamento en el espacio público.

En segundo lugar me interesa el ejercicio de atravesar andando diferentes zonas de la ciudad, marcadas subjetivamente de manera colectiva y objetivamente a través del urbanismo. Caminar a pie desde la zona de Torreiel, una zona deprimida en la cual encontramos una abundante oferta de un ocio institucional y rentable como son locales de juego y salas de apuestas. Hasta llegar a la zona de Terongers, distrito de Algirós, zona connotada y politizada por el hecho de haber sido terreno perteneciente a la huerta valenciana, que es expropiado y donde se edifica el campus de la UPV.

¿Conclusiones?

Creo relevante de esta manera, cómo la acción que llevo a cabo parte de un espacio privado como es la casa, para ir a un espacio público dominado por un tipo de juego institucionalizado y realizando durante el trayecto un ejercicio improductivo, como es llevar 284 naranjas bordes, en el carro de compra de una empresa de alimentación privada.

Hasta llegar con él al interior de la Universidad Politécnica, un espacio público-privado, en donde está restringida la entrada al público por un servicio privado de vigilancia. Para realizar allí una interpretación improductiva de un tipo de

ocio propuesto desde la institución, como es el bingo, muy similar a lo que realiza la Sociedad Estatal de Loterías y Apuestas del Estado.

A modo de **reflexiones finales** respecto a esta acción, me interesa el hecho de haber sido capaz de realizarla y haberla hecho funcionar de una manera física, los conceptos discursivos que estaba investigando acerca del trabajo, el juego, el espacio de la ciudad, los desplazamientos y la improductividad.

Por todo ello, me interesa cómo quedan reflejadas las tensiones entre el ocio y el trabajo, así como entre lo público y lo privado. Y cómo de esta manera se generan terrenos intermedios que no pertenecen de una manera clara a ninguno de los campos, o que se ven tensionados por pertenecer a ambos.

En último lugar, considero como algo beneficioso, el carácter absurdo de la propuesta, donde se mezcla lo cotidiano con lo extraordinario; algo trivial con aquello que es en el fondo totalmente trascendental.

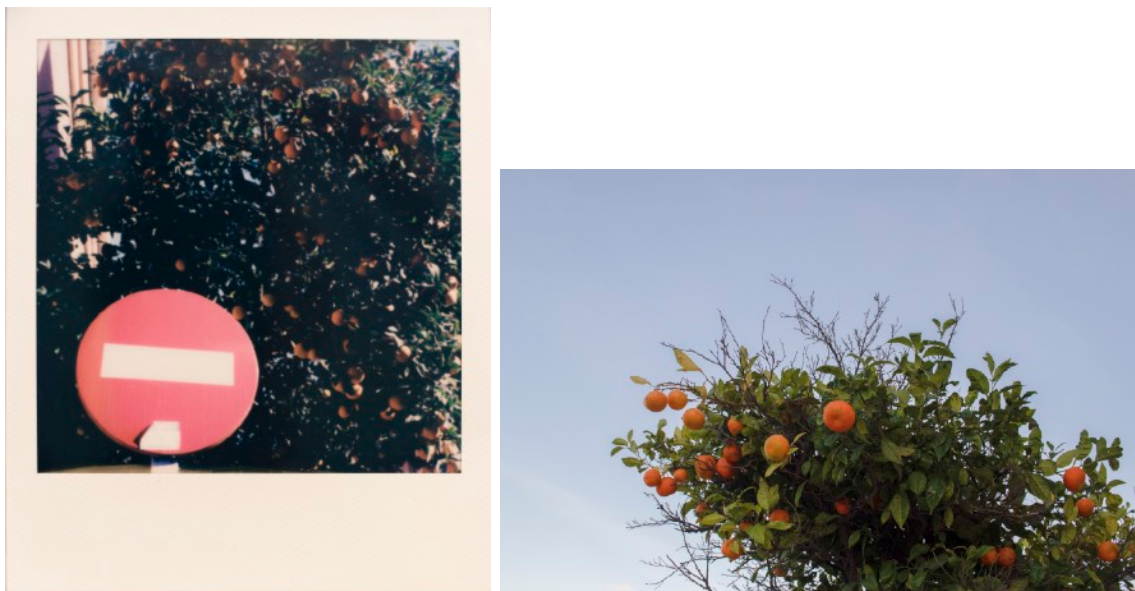


Figura 16. *Bingo de naranjas bordes*. 2021. Proceso I.



Figura 18. *Bingo de naranjas bordes*. 2021. Proceso III.

← **Narajas inútiles** ↗

← Sigue esta ruta

Distancia 0,72 km	Desnivel Positivo 1 m
Dificultad Fácil	Desnivel Negativo 1 m
Velocidad media 2,5 km/h	Tiempo en Movimiento 0 h 17 min
Altitud máxima 56 m	Tiempo Total 0 h 32 min
Altitud mínima 21 m	TrailRank 8
Tipo de ruta Circular	Fecha 25/11/21

Cerca de Torrefiel, Valencia (España)

¿Cómo llegar al inicio de la ruta?

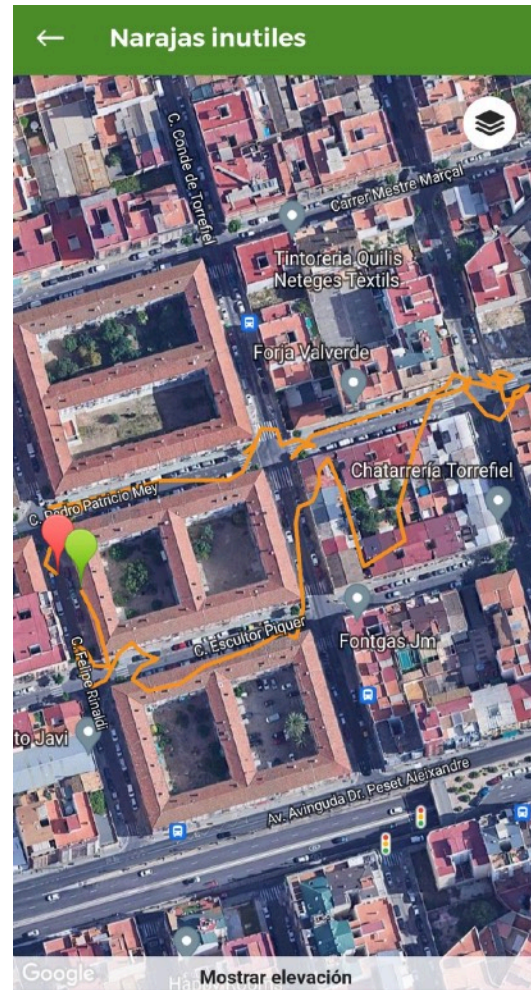


Figura 17. Bingo de naranjas bordes. 2021. Proceso II.

Un juego trivial

Esta pieza consiste en la realización de una acción, donde mediante la manipulación de dos juegos ya existentes, llevo a cabo una dinámica de ocio improductivo, mientras me traslado por el espacio público.

En ella, cobra gran relevancia la percepción subjetiva que aparece a lo largo del proceso en el que me encuentro reflexionando en torno a la idea del juego , cuando encuentro extraviado entre mis pertenencias un libro de sudokus, que nunca he sido capaz de resolver.

Partiendo de esto, me pareció muy interesante que fuera una actividad que se usa para pasar el tiempo, y que de manera habitual se lleva a cabo sentado, por lo que decido sacarlo a la calle, para intentar resolverlo allí y ver que ocurre al realizarlos a destiempo.

De esta manera, llevo a cabo un pasatiempo más improductivo si cabe con la intención de ver cómo pasa el tiempo, a la par que estimular la creatividad, desarrollando un pequeño juego al cual denomino *bingo-sudoku*.

Este nuevo ejercicio lúdico, como todo juego tiene unas breves pautas o instrucciones, según las cuales cuando se vaya a salir de casa por el motivo que sea, se hará llevando una porción de un sudoku, y durante el tránsito a pie por el espacio público, se encontrarán y tacharán todos los números que aparecen en este de manera aleatoria.

De esta manera el sudoku se convierte en un bingo para un solo jugador, donde no se compite contra nadie, y se consiga tachar los números o no, se va a llegar al destino del trayecto, que era en un primer lugar en fin último de haber salido de la casa.

Respecto al acto en si de encontrar los números me otorgué la libertad para juntarlos, separarles o cualquier variación, para estar atento en los espacios, pero no obsesionado con la matemática.

BINGO-SUDOKU

	4	
7	2	
		3
	6	
9	3	
		5
		1
		4
6	5	

4 TAPAS DE ALCANTARILLA CUADRADAS
 7 CENTROS A SU SERVICIO
 2 ES LA PARADA DE UN AUTOBÚS
 3 HABITACIONES EN UN PISO
 63 EN UN CARTEL HECHO JIRONES
 9 ES EL NÚMERO DE UNA BICICLETA
 5 ES EL NÚMERO DEL PORTAL DE UN PISO
 1 SEMÁFORO
 4 LETRAS TIENE 'HOLA'
 65 POR TU PLAZA DE APARCAMIENTO

Figura 19. Un juego trivial. 2022. Proceso I.



Figura 20. *Un juego trivial*. 2022. Proceso II.



Figura 21. *Un juego trivial*. 2022. Proceso II.

En la segunda parte de esta pieza, una vez ya probé el recién creado *Bingo-sudoku*, desarrollé una serie de plantillas en el formato de anuncio de ventas, donde se puede arrancar el número.

Estas estaban pensadas para ser colocadas por el espacio común, junto con unas breves reglas de juego meramente ilustrativas e interpretables.

Lamentablemente ya que no pude llevar a cabo esta segunda parte de manera física, en este punto del proceso no tengo más que la documentación digital de

la propuesta, en la cual se puede acceder online a través de un código QR, para descargar las plantillas imprimirlas y jugar.

Si bien es cierto, considero importante el carácter físico de esta propuesta, al igual que se pone el cuerpo en el espacio, el juego debe encontrarse de manera física y tangible en él. Por lo que ajeno al marco temporal de este trabajo, llevaré a cabo la segunda parte de la acción, para que quede concluida.

UN JUEGO TRIVIAL

Peratiempo IMPRODUCTIVO. GRATUITO. NINGUNA RECOMPENSA

Para cualquier persona sin restricción de edad. **REGLAS:**

Acrañque un papel. Mientras camina, encuentre los números si quiere.
[PUEDE: Marcarlos, unirlos, interpretarlos y/o sustituirlos por letras]

bingo-sudoku	bingo-sudoku	bingo-sudoku	bingo-sudoku	bingo-sudoku	bingo-sudoku
6 2	4	8	7	4	3
	7 8	6 4	2	5	1
3	6 2	5 9		2	4 8
9 5 6	7	4 3	9 6	5	4 2
2		8	4 7		
		7 9	2 5	4	7
	1	9	9	8	7
	6	5	3		
5 3 1	4		5 6 8	4	3 9 2



Figura 22. *Un juego trivial*. 2022. Proceso III.

2500 cm3 de pompas de jabón

Esta pieza consiste en la acción de crear pompas de jabón a través de soplar un pompero con líquido limpiacristales, en el patio interior del edificio del piso de alquiler en el que he residido durante este año.

Se trata de un ejercicio mínimo, en gran medida mental, que parte de un planteamiento infantil del placer. Me interesa la idea de adoptar esta visión infantil, para a partir de ella pensar en sus implicaciones sociopolíticas. Hacer pompas mientras pienso acerca del mundo y el contexto que me rodea.

En primer lugar, ocupo el espacio de la casa, pero en una zona común como el patio, que suele usarse para el encuentro y la colectividad, aunque en el caso de mi edificio el patio es particular y me pertenece, por lo que habitualmente está vacío.

En segundo lugar, me interesa la acción, el hecho de llevar a cabo en este espacio inerte, censurado de su colectividad un ocio tan mínimo e improductivo como es el hecho de hacer pompas de jabón en soledad.

En tercer y último lugar están materiales. Por un lado, la concreción de usar el líquido limpiacristales, que pertenece al campo de los cuidados, del hogar y del trabajo. Este se utiliza para limpiar, consiguiendo que los cristales se vuelvan invisibles, al no tener ya suciedad conseguir que no los apreciemos. Y como material indispensable el aire, echar el aire, soplar para crear estas pompas de jabón, lo que recuerda a suspirar, y tiene que ver con la respiración, el aliento y en definitiva el componente humano sin el cual esta acción no sería posible.

Me interesa sobre todo el aire como material, por el hecho de que al crear las pompas, encapsulo mi respiración, entre 2000 y 3000 cm³ de aire procesado por mi organismo, denominado aire complementario.

Después de una inspiración normal, produzco una media de 2500 cm³ de esferas, que con una gota de agua y limpiacristales, durante un momento efímero, crean un reflejo imperfecto del mundo. Durante este breve marco temporal, todo aquello sobre lo que estoy reflexionando al producir estas pompas se materializa, al verse reflejado en ellas, para pasar a desaparecer sin dejar ningún rastro.

La acción la realizo el 07 de abril a las 17:32:00 horas en el patio particular de mi piso con 24.0% de humedad en el ambiente, y termina el mismo 07 de abril a las 17:32:01 horas, con los mismos 24.0% de humedad ambiental.

En el transcurso del proceso de esta obra, tengo presente la pieza de *En el aire* (2003) de Teresa Margolles, en la que hace pompas con el agua de la morgue, la cual ha sido utilizada para limpiar los cuerpos antes de una autopsia, de la que me fijo en su reflexión en cuanto a las calidades de agua, la relevancia de los materiales que conforman la obra. De igual manera la pieza de Fermín Jiménez Landa de *Salgo fuera y puede que tarde* (2014), en donde hace pompas con agua y antidepressivos por la ventanilla de un coche en movimiento en Dakar.

Me interesa el espíritu lúdico de este ejercicio, pero al igual que en estas dos obras, me interesa sobre todo el contexto, los materiales y el ejercicio mental que la acompaña. Cómo un adulto joven realiza un acto de placer infantil reflexivo en soledad, dentro de un patio privado pensando en política, y dejando un olor a limpiacristales en el ambiente, y después nada.

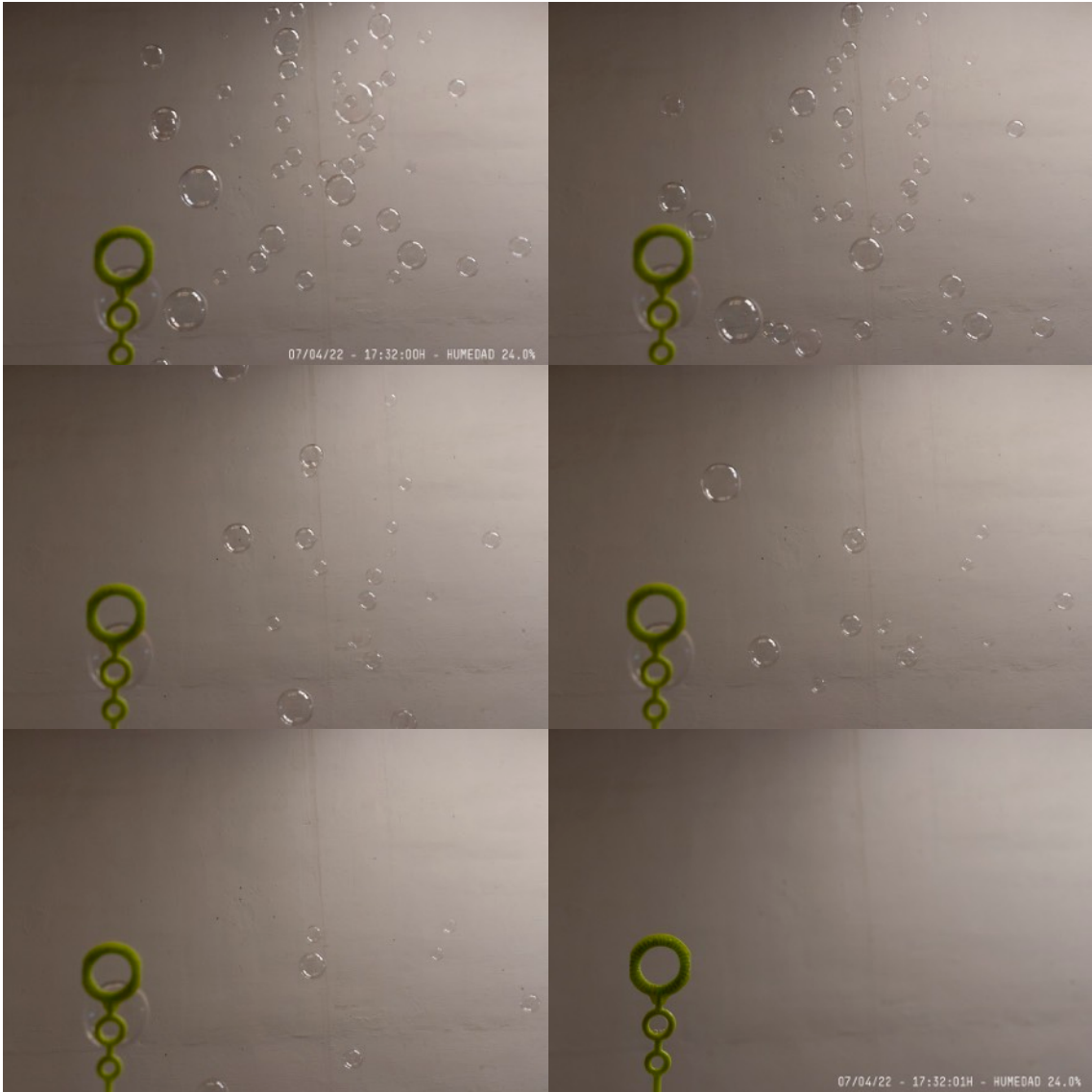


Figura 23. 2500 cm³ de pompas de jabón. 2022.

120 elefantes se balanceaban

Durante el año en el que llevo a cabo estas piezas, me he visto obligado a recorrer a menudo el trayecto que separa mi casa de la Universidad Politécnica, con lo que se ha acabado convirtiendo en parte de mi cotidianidad.

En esta pieza y la siguiente, que trabajan de manera complementaria, me cuestiono acerca de la percepción de los espacios, la cotidianidad y la deriva o tránsito activo por la ciudad.

Si bien una parte importante de mi cotidianidad ha consistido en este desplazamiento hasta la UPV, se trata de algo meramente anecdótico para la obra, perteneciente a mi contexto actual, ya que podrían trazarse otros recorridos diferentes dentro de la ciudad de Valencia, y el núcleo de interés de la obra se mantendría intacto ya que se llegaría a resultados similares.

La pieza *120 elefantes se balanceaban*, consiste en una acción en la cual a través de una economía de medios, recorro a pie la distancia que separa mi actual piso de alquiler en Felipe Rinaldi 17 y el campus de la UPV, mientras canto la canción anónima popular de *Un elefante se balanceaba*.

En última instancia, el interés de la pieza radica en ejercicio mental que surge en un primer momento, al intentar realizar el recorrido de vuelta a casa mentalmente desde la UPV a través de los recuerdos y dibujarlo sobre un papel a modo de croquis, como si le explicara a alguien como venir a mi casa.

Este croquis para llegar de mi piso sirve para asimilar mi percepción subjetiva acerca del espacio, y ya que en ningún momento miré un mapa me pareció interesante al ver el resultado como se sentían esos 40 minutos de manera más emocional que física.

Una vez concluida esta primera parte, me di cuenta que las unidades tradicionales de medida no podían registrar adecuadamente estas sensaciones que yo extraía de hacer ese recorrido de manera diaria.

De esta manera, finalmente y siguiendo el croquis que había previamente llevado a cabo, realizo el recorrido recitando canción *un elefante se balanceaba*, hasta llegar a mi destino, y contando el número de 120 elefantes balanceándose.

Al ver estos resultados, reflexiono acerca de cómo interpretarlos y qué sentido tiene para mí haber realizado ese ejercicio. En esta parte del proceso, de manera fortuita me encuentro con la frase de “Los elefantes siempre se dibujan más pequeños que en la realidad, mientras que la pulga siempre es más grande” (Swift, 1889, p.409), que me envía mi pareja, y la cual acaba por completar la pieza dando las claves para encajar las anteriores piezas.

El camino entre mi piso y la Universidad Politécnica, supone en esta acción una porción subjetiva y azarosa, pero representativa del terreno de Valencia en donde, si imaginamos que la persona que camina por el espacio público es como la pulga de la frase de Swift, el cada vez mayor número de elefantes sumándose a la tela de araña, llevando a cabo una realidad insostenible, son los planes urbanísticos junto con las políticas territoriales.

Cuanto mayor es el número de elefantes, más se complica toda la situación. Una situación, que progresivamente, al igual que en la canción, se va tornando más ridícula e inverosímil, en la que cada vez es más complicado mantener el equilibrio en el frágil entramado de la araña, en donde como hormigas, nos vemos atrapadas. De esta manera, mi pieza concluye:

“Los planes urbanísticos siempre se dibujan más pequeños que en la realidad, mientras que las personas siempre son mas grandes.”

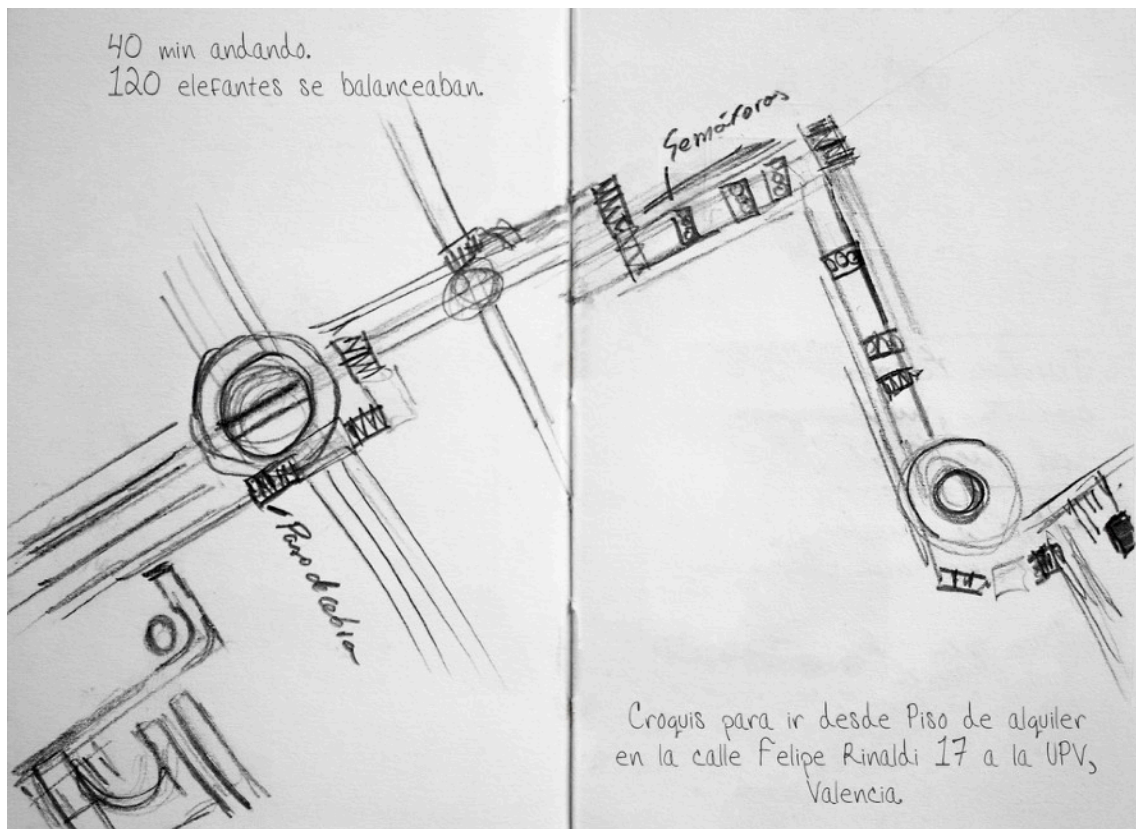


Figura 24. 120 elefantes se balanceaban. 2022.

Escaparates para no mirar

Como ya he comentado anteriormente, esta y la anterior pieza son de alguna manera complementarias, y se encuentran vinculadas por la reflexión en torno a un mismo recorrido.

Sin embargo, si la anterior trabajaba en torno a una percepción subjetiva de este espacio, evidenciando su naturaleza, esta por el contrario, aporta una mirada más objetiva del mismo desplazamiento añadiendo datos de diferente índole. Esta obra está conformada por una parte de documentación de una realidad concreta, extrapolable a otras realidades, y una acción mínima en el propio espacio.

-Respecto a la **documentación**, se realiza un mapa, sobre el cual se marca el trazado del camino que realizo habitualmente; a la par que se señalan y registran fotográficamente todos aquellos escaparates vacíos y en venta a lo largo de este trayecto.

-En cuanto a la **acción**, consiste en limpiar estos escaparates con agua y jabón durante la noche, sin documentación de ningún tipo.

En primer lugar en cuanto a la parte material, creo importante reflexionar acerca del escaparate y su lugar en el espacio público, al tratarse de un espacio exterior privado, cerrado y transparente, el cual expone a la vista la mercancía que se puede adquirir dentro de los comercios. En ellos, habitualmente se evidencian las características de ese *algo* que en ellos se expone. Por otra parte, al estar deshabitados, consisten en una ventana a un espacio interior oscuro, conformando un reflejo opaco de la realidad que en ellos se refleja, un cristal que tras su fachada, muestra en el fondo una gran ausencia.

En cuanto a la acción, me interesa el hecho de que consista en un ejercicio de cuidados imperceptible de manera que, si bien durante el día estos escaparates vacíos se vuelven invisibles a todas aquellas personas que pasan por su lado, poner el cuerpo en el espacio a destiempo, de madrugada, hace que cobren un cierto protagonismo.

Considero relevante este plano temporal en el cual se desarrolla la acción, llevando a cabo su limpieza en la madrugada del día 12 de abril de 2022.

De esta manera, si bien por el día, el recorrido rutinario viene dictado por el compromiso de desplazarse de la manera más eficiente posible dentro de la ciudad. Realizarlo en horario nocturno, a destiempo y separado de la percepción habitual, me permite acercarme a la invisibilidad a la que quedan relegadas las labores de limpieza del espacio público.

Asimismo, tras la máscara de las diferentes agencias inmobiliarias, quedan escondidas las diversas personas físicas, propietarias de los inmuebles, correspondiendo así los locales a ideas abstractas, habitualmente a rótulos en helvética negra sobre blanco, sin un rostro con el que relacionarlos.

Este acto de limpieza es casi absurdo, como un lavado de cara a estos locales, un intento de manera física de acercarse a comprender este juego inmobiliario, un esfuerzo casi invisible por lograr un grado tolerable de transparencia.

Debido precisamente a esta falta de transparencia, los siguientes datos que comentaré son breves, al no haber sido capaz de contrastarlos de una manera concluyente. Con lo cual, los comento únicamente a modo de aproximación al contexto, generando una idea global del problema. La problemática sobre la que reflexiona esta obra, radica en el hecho de que Valencia es en cierto sentido una ciudad hueca, contando con un número alarmante de viviendas desocupadas, en relación con la proporción de viviendas. Tratándose de la tercera ciudad más poblada de España, cuenta con una cifra aproximada de en

torno a 420.000 viviendas convencionales en su término municipal, sin embargo, de entre estas viviendas un 25% de las personas físicas son propietarios de más de 10 inmuebles.

Paralelamente Valencia cuenta con una amplia red de inmobiliarias, en donde sus 124 agencias, disponen de en torno a 2.500 inmuebles en venta y alquiler, según datos de la propia web www.asicval.es.

En última instancia, esta pieza no aporta ninguna respuesta respecto a esta realidad que tiene lugar, ya que únicamente se trata de un cuestionamiento a través de un proceso de investigación teórico-práctica, en donde se la acción actúa como manera de llamar la atención acerca de un problema tangencialmente cotidiano, que entiendo como relevante en mi contexto.

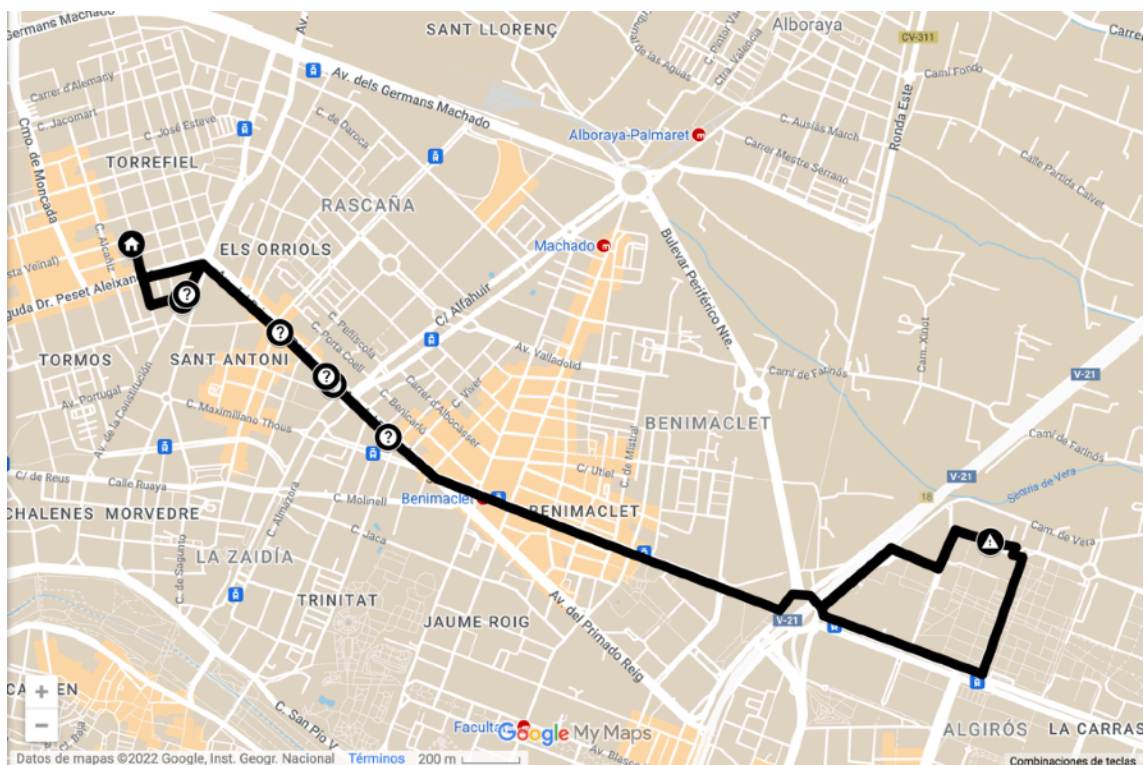


Figura 25. Escaparates para no mirar. 2022.



Figura 26. Escaparates para no mirar. 2022.



Figura 27. *Escaparates para no mirar.* 2022.

CONCLUSIONES

En último lugar, a modo de conclusión pasaré a comentar los objetivos planteados al inicio de este trabajo, describiendo de esta manera mi percepción, en cuanto a cuáles de ellos se han alcanzado y de qué manera, y cuáles de ellos no ha sido posible cumplir, o no de una manera que considere satisfactoria.

En primer lugar, de una manera subjetiva y menos pormenorizada, me gustaría plasmar mi percepción personal hablando desde un plano más emocional, acerca del proceso que he atravesado llevando a cabo la creación de este trabajo.

En un primer momento, recuerdo que me fue complejo abordar la parte de creación artística, ya que conforme realizaba la labor de investigación de referentes, de alguna forma al contrario que en otras ocasiones, la producción no surgió de una manera orgánica de manera paralela a la investigación.

De hecho, todo lo contrario, ya que conforme revisaba diferentes narrativas en torno a las ideas de inacción, pereza o improductividad, más complejo parecía hacerse abordar la propia acción, encontrando una forma de tratar estos conceptos que me resultara cómoda, y que funcionara de manera conceptual con ellos sin entrar en conflicto.

Sin embargo, en un momento dado de este proceso, comencé a revisar todo aquello que había estado realizando en paralelo a la labor de investigación, sin la entidad de obra y de una manera más liviana. Y fue entonces cuando me di cuenta, que de una manera inconsciente sí que estaba dándose la creación, pero en una forma en la cual yo apenas si era consciente.

Al comprender esto, y reflexionar acerca de las implicaciones que conllevaban estos ejercicios que venía realizando, surgió una reconciliación con el trabajo, y a partir de ese momento la dinámica de creación se presentó mucho menos crítica, comenzando a entenderlo como un único ejercicio de hacer-pensar, en donde ambas partes confluían, en lugar de entenderlo como dos lugares estancos y diferenciados.

En cuanto a los resultados, siento que la línea de trabajo que he abordado, se ha convertido en un lugar en el que me siento cómodo y en donde me interesa profundizar. En él cual, he establecido unos puntos de partida que considero relevantes, y con los que me siento satisfecho dadas las limitaciones temporales, pero en los que, cabe una profundización mucho mayor, y en donde se despliegan temas cada vez más amplios, los cuales me interesaría abordar en un futuro, más allá de los márgenes temporales de este trabajo.

En segundo lugar, me dispongo a comentar el apartado de los objetivos planteados en un primer momento, acerca de un estudio en el campo de la cotidianidad, en relación con la pérdida de tiempo vinculada al espacio público.

El primero de ellos planteaba un análisis teórico-práctico en torno al uso del tiempo en el contexto de la ciudad, este se ha llevado a cabo de una manera teórica a través de las lecturas de referentes y se ha desarrollado en el apartado del marco teórico.

Sin embargo, si bien el plano temporal es uno de los temas fundamentales del trabajo, con el que nos encontramos a lo largo de todo el proceso y en torno al cual se desarrolla un análisis exhaustivo especialmente durante el marco teórico, ha quedado desplazado. Finalmente, no se ha profundizado de una manera tan concreta, en el uso del tiempo en el contexto de la ciudad, sino que ha venido más dictado por las nociones temporales de las actividades

productivas, que tienen que ver con la globalización y el contexto de las ciudades.

En cuanto a la parte más práctica, al ser el tiempo uno de los conceptos principales que se trabajan, y al desarrollarse las piezas en el contexto de la ciudad, sí que se realiza un estudio, a través de la práctica, del uso temporal en el contexto de la ciudad.

En segundo lugar, respecto al objetivo que plantea un acercamiento a la realidad del contexto sociopolítico de la ciudad de Valencia, debo decir que el hecho de haber residido en ella durante la realización de este trabajo, me ha aproximado a su contexto de una manera general, la cual me ha ayudado y ha sido fundamental a la hora de desarrollar algunas de las piezas.

Residir en un lugar, al igual que llevar a cabo una investigación en arte, implica un acercamiento al contexto del territorio, consciente o inconsciente, donde el papel de lo social y lo relacional que tiene lugar de una manera cotidiana, cobra una relevancia principal. Por ello, siento que este objetivo ha sido sencillo de realizar, ya que según lo entiendo, se encuentra ligado con al hecho de residir de una manera activa en un lugar.

No obstante, siento que el grado en el que he asimilado este contenido, si bien es el suficiente para llevar a cabo una reflexión relevante y consciente a cerca de ciertos temas; es en cierta manera bastante superficial, ya que equivale a un único año de trabajo, siendo este un territorio en el que nunca antes había residido. En una tarea que dejo para el futuro donde quisiera realizar un proceso de investigación de mayor envergadura.

De la misma manera ocurre en relación con el objetivo que plantea un acercamiento al conocimiento del juego en el contexto de la ciudad, y de Valencia en concreto como un ejemplo de ello. Lo comentado anteriormente en relación con el tiempo puede aplicarse de igual manera en este sentido, ya que,

si bien es cierto que se trata de un interés más concreto que el temporal, creo que el ocio y todo el plano de lo lúdico en las diferentes piezas que se comentan a lo largo de la parte teórica del trabajo, son conceptos muy presentes en la ciudad de Valencia, y los he vinculado a lo largo de todo el proceso.

De esta manera, creo que el objetivo ha sido alcanzado. No obstante, al igual que como comentaba en el anterior, al tratarse de un tema tan amplio con implicaciones sociales tan diversas, el grado en el que se ha conseguido este acercamiento es el suficiente para generar un primer contacto con el tema, pero hace falta un marco temporal más amplio para desarrollar una investigación más pormenorizada al respecto.

En cuando a la medida en la que he sido capaz de llevar a cabo una producción que se encuentre ligada de manera conceptual a los planteamientos descritos en el marco teórico del trabajo, creo que a través de las diferentes acciones realizadas, así como en el trabajo de documentación, he conseguido plantear una serie de piezas que abordan estos temas. Sin entrar en conflicto con la narrativa que establezco de manera conceptual, he ligando así, esta parte más física de la creación, con la faceta más conceptual del desarrollo de la propuesta.

En esta línea, en relación con el marco práctico, creo que, en mayor o menor medida, todas las piezas han sido llevadas a cabo teniendo presente estos conceptos tanto de lo no productivo, la pérdida de tiempo, así como la noción de inutilidad. Estas piezas se describen en diferentes momentos a lo largo del trabajo escrito, tanto en el marco teórico, como de manera más concreta en relación a cada una de las piezas, en su análisis a través del marco práctico.

En último lugar respecto a los objetivos, en relación con el objetivo que plantea exponer los resultados de la investigación de una manera clara y visual, creo que en la medida de lo posible, he sido capaz de organizar la información extraída, de manera que se muestre de una manera lo más comprensible posible.

Dicho esto, creo que hay espacio para la mejora en este sentido, y entiendo que un desarrollo más exhaustivo de los temas tratados, llevaría a un volumen mayor de resultados, con lo que sería necesaria indispensable una organización más estricta. Sin embargo, siendo consciente del calado de este trabajo, y ajustando las expectativas al respecto, la percepción que yo tengo, es la de haber sido capaz de plasmar la información, de la manera más clara y sintética que he sido capaz.

Finalmente me gustaría recapitular, comentando las conclusiones que he extraído de este trabajo respecto a los temas de la improductividad, el trabajo de artista, así como el del espacio urbano, en el que he llevado a cabo las acciones.

Respecto al trabajo de artista, considero muy relevantes estas idas y venidas entre el arte y la realidad que me gustaría creer que se dan en mi trabajo. Es cierto que el arte existe dentro de lo real, de la misma forma que hay realidad en lo artístico, sin embargo me refiero a estos ejes de doble sentido que permiten que el arte influya de una manera significativa en la realidad, y de igual manera que a la inversa, las problemáticas de la realidad transformen la manera en la que se da lo artístico.

Dicho esto, considero también que el trabajo del artista, en ocasiones supone que no hacer nada se convierta en algo que es hecho, de la misma manera que no tomar ninguna decisión implica que estemos tomándola, siendo esta una de entre muchas contradicciones que sobrevienen a la postmodernidad.

Visto lo visto, esta improductividad se hace más evidente cuando sucede esta fricción entre espacio público y privado, donde se confronta lo colectivo con lo corporativo, el juego autotélico y una ludificación de los esquemas productivos, y en última instancia cuando se enfrentan el trabajo profesional y la actividad íntima.

BIBLIOGRAFÍA

Augé, M. (2000). *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona, España: Gedisa.

Bachelard, G. (1957) *La poética del espacio*. Buenos Aires, Argentina: Fondo de cultura económica argentina.

Bauman, Z. (2007) *Tiempos líquidos. Vivir en una época de incertidumbre*. Barcelona, España: Tusquets Editores.

Creri, F. (2002). *Andar como práctica artística*. Barcelona: Gustavo Gili.

Clément, G. (1994). *Jardín en movimiento*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

Garcés, M. (2013). *Un mundo en común*. Barcelona, España: Edicions Bellaterra.

Homero. (2012) *La odisea*. Madrid, España: Anaya.

Huizinga, J. (2007) *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.

Hustwit, G. (director). (2007). *Helvetica* [Documental]. Swiss Dots, Veer.

Jiménez, F. (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, Valencia). Recuperado de <http://hdl.handle.net/10251/124971>

- Lafargue, P. (2011). *Derecho a la pereza*. Madrid, España: Maia Editores.
- Lao-Tsé (2018). *Tao Te King*. Guadalajara, México: Editorial UDG.
- Merton, T. (2020) *El camino de Chuang Tzu*. Madrid, España: Editorial Trotta.
- Navarro, L. (1999). *Internacional situacionista, vol. I: La realización del arte*, Madrid, España: Literatura Gris.
- Ono, Y. (1964). *Pomelo: Un libro de instrucciones*. Buenos Aires: Ediciones de la flor.
- Perec, G. (2007) *Especies de espacios*. Barcelona: Montesinos.
- Perec, G. (2008) *Lo infraordinario*. Madrid: Impedimenta.
- Real Academia Española. (s.f.). Juego. En Diccionario de la lengua española. Recuperado en 19 de junio de 2022, de <https://dle.rae.es/juego>
- Real Academia Española. (s.f.). Vuelta. En Diccionario de la lengua española. Recuperado en 19 de junio de 2022, de <https://dle.rae.es/vuelta>
- Real Academia Española. (s.f.). Circulo vicioso. En Diccionario de la lengua española. Recuperado en 19 de junio de 2022, de <https://www.rae.es/drae2001/c%C3%ADrculo>
- Rocamora, E. (2020). *Un verdadero nosotros. Pensar la dimensión común mediante la investigación artística*. (Trabajo Final de Máster. Universitat Politècnica de València, Valencia). Recuperado de <https://riunet.upv.es/handle/10251/150579>

Sagmeister, S. (2008) *Things I have learned in my life so far*. Nueva York: Abrams.

Smart, A. (2014). *El arte y la ciencia de no hacer nada: El piloto automático del cerebro*. Madrid, España: Clave intelectual.

Swift, J. (1889) *The Tale of a Tub and Other Works, Thoughts on Various Subjects*. Reino unido: George Routledge & Sons.

Tejero, J. (2020). *Gestos mínimos en la ciudad de Valencia: Lo cotidiano como práctica artística*. (Trabajo Final de Máster. Universitat Politècnica de València, Valencia). Recuperado de <https://riunet.upv.es/handle/10251/172483>

Torrecilla, E. (2018). *Flâneur, ciberflâneur, phoneur: Un paseo de resignificación del flâneur por el espacio urbano moderno, el ciberespacio y el espacio híbrido*. (Tesis doctoral. Universitat Politècnica de València, Valencia). Recuperado de <https://riunet.upv.es/handle/10251/107391>

Varda, A. (director). (1975). *Daguerrotipos*. [Documental]. Ciné Tamaris.

Varda, A. (director). (2000). *Los espigadores y la espigadora*. [Documental]. Ciné Tamaris.

Wenders, W. (director). (1987). *El cielo sobre Berlín* [Película]. WDR, Argos films.

(2009). *Biblia Reina-Valera*. Iglesia de Jesucristo de los Santos de los Últimos Días.

Decreto de 1933 [con fuerza de ley]. Relativa a vagos y maleantes. 4 de agosto de 1933. Gaceta de Madrid n.217. Recuperado de: BOE-A-1933-6761

ÍNDICE DE IMÁGENES

Figura 1: Guy Debord, El juego de la guerra (1987). Fotografía. [Consulta: 11 de julio de 2022]. Disponible en: <https://atlaspress.co.uk/product/alice-becker-ho-guy-debord-a-game-of-war/>

Figura 2: Wilfredo Prieto, Smart gum (2008). Instalación. [Consulta: 11 de julio de 2022]. Disponible en: <https://www.annetgelinek.com/artists/65-wilfredo-prieto/works/other-works/10764/>

Figura 3: Elena Rocamora, Calle Bilbao (2020). Acción. [Consulta: 11 de julio de 2022]. Disponible en: <https://riunet.upv.es/handle/10251/150579>

Figura 4: Javier Tejero, Sin título (Castillos de arena) (2020). Acción. [Consulta: 11 de julio de 2022]. Disponible en: <https://riunet.upv.es/handle/10251/172483>

Figura 5: Shimabuku, Cuando el cuadrado se convierte en círculo (2012). Acción. [Consulta: 11 de julio de 2022]. Disponible en: <https://www.noguerasblanchard.com/en/artists/shimabuku>

Figura 6: Fermín Jimenez Landa, El apartamento (2020). Exposición. [Consulta: 11 de julio de 2022]. Disponible en: <https://www.consorcimuseus.gva.es/exposicion/el-apartamento-de-fermin-jimenez-landa/?lang=es>

Figura 7: Fermín Jiménez Landa, Pronto es bueno pero más pronto es mejor. (2009). Acción. [Consulta: 11 de julio de 2022]. Disponible en: Recuperado de <http://hdl.handle.net/10251/124971>

Figura 8: Fermín Jiménez Landa, Unir todos los chicles. (2008). Acción.
[Consulta: 11 de julio de 2022]. Disponible en: Recuperado de <http://hdl.handle.net/10251/124971>

Figura 9: Stefan Sagmeister, Things I have learned in my life so far. (2008).
Libro. [Consulta: 11 de julio de 2022]. Disponible en: <https://sagmeister.com/work/things-i-have-learned-in-my-life-so-far/>

Figura 10: Stefan Sagmeister, Self-confidence produces fine results. (2008).
Exposición. [Consulta: 11 de julio de 2022]. Disponible en: <https://sagmeister.com/work/deitch-projects-banana-wall/>

Figura 11: Henry Leutwyler, Aiga colorado banana. (2008). Fotografía.
[Consulta: 11 de julio de 2022]. Disponible en: <https://sagmeister.com/work/aiga-colorado-banana/>

Figura 12: Agnès Varda, Daguerrotipos. (1975). Película. [Consulta: 011 de julio de 2022]. Disponible en: <https://mubi.com/es/films/daguerreotypes>

Figura 13: Agnès Varda, Los espigadores y la espigadora. (2000). Película.
[Consulta: 11 de julio de 2022]. Disponible en: <https://www.filmin.es/pelicula/los-espigadores-y-la-espigadora>

Figura 14: Francis Alÿs, Looking Up. (2001). Película. [Consulta: 11 de julio de 2022]. Disponible en: <https://francisalys.com/looking-up/>

Figura 15. Sigo dándole vueltas a algunas cosas. 2022.

Figura 16. Bingo de naranjas bordes. 2021. Proceso I.

Figura 17. Bingo de naranjas bordes. 2021. Proceso II.

Figura 18. Bingo de naranjas bordes. 2021. Proceso III.

Figura 19. Un juego trivial. 2022. Proceso I.

Figura 20. Un juego trivial. 2022. Proceso II.

Figura 21. Un juego trivial. 2022. Proceso II.

Figura 22. Un juego trivial. 2022. Proceso III.

Figura 23. 2500 cm³ de pompas de jabón. 2022.

Figura 24. 120 elefantes se balanceaban. 2022.

Figura 25. Escaparates para no mirar. 2022.

Figura 26. Escaparates para no mirar. 2022.

Figura 27. Escaparates para no mirar. 2022.