



CONSIDERARSE

ACCESOS

DIRECCIÓN

Josu Larrañaga Altuna (Bellas Artes, Universidad Complutense de Madrid)

EDICIÓN Nº1

José Enrique Mateo León / Claudia González Fernández

COMISIÓN DE COORDINACIÓN Nº 1

José Enrique Mateo León / Claudia González Fernández / Nacho Rodríguez Domínguez / Bárbara Fluxá Álvarez-Miranda / Bárbara Sainza Fraga

DESARROLLO VERSIÓN IMPRESA

José Enrique Mateo León

DESARROLLO VERSIÓN WEB

Nacho Rodríguez Domínguez

CONSEJO EDITORIAL

Josu Larrañaga Altuna (Bellas Artes, UCM)
Lidia Benavides Tellez (Bellas Artes, UCM)
Bárbara Fluxá Álvarez-Miranda (Bellas Artes, USAL-UCM)
Ana Iribas Rudín (Bellas Artes, UCM)
Daniel Lupión Romero (Bellas Artes, URJC)
Rut Martín Hernández (Bellas Artes, UCM)
José Enrique Mateo León (Bellas Artes, UCM)
Bárbara Sainza Fraga (Utad, Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital, Madrid)
Fernando Baños Fidalgo (TAI-URJC)

COMITÉ CIENTÍFICO

Miguel Alfonso Bouhaben (Universidad San Gregorio de Portoviejo, Ecuador)
Jaime Munárriz Ortiz (Universidad Complutense de Madrid)
Loreto Alonso Atienza (Centro Nacional de Investigación, Documentación e Información de Artes Plásticas, México)
Yayo Aznar Almazán (Universidad Nacional de Educación a Distancia, Madrid)
Aurora Fernández Polanco (Universidad Complutense de Madrid)
Ana García Varas (Universidad de Zaragoza)
Marcos García (Medialab Prado, Madrid)
Aramis López Juan (Comisario e investigador)
Juan Martín Prada (Universidad de Cádiz)
Josu Rekalde (Universidad del País Vasco-EHU)
Lara Sánchez Coterón (ESNE-URJC y UPM)
Diana Wechsler (UNTREF, Buenos Aires, Argentina)
Javier Pérez Iglesias (Biblioteca Bellas Artes-UCM)
Amelia Valverde González (Biblioteca Bellas Artes-UCM)

CONSEJO DE REDACCIÓN

Claudia González Fernández / Ana Iribas Rudín / Daniel Lupión Romero / Rut Martín Hernández

DISTRIBUCIÓN / COMUNICACIÓN

Lidia Benavides Tellez / Patricia Leguina Prado / Cristina Santos Muniesa

REDES

Mario Núñez / Lorena Fernández

Imagen de portada: J.E. Mateo León

www.accesos.info

EDITA

Grupo de investigación *Prácticas Artísticas y Formas de Conocimiento Contemporáneas*

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

www.arte-conocimiento.com

Depósito Legal: M42787-2016

ISSN 2530-447X (edición impresa)

ISSN 2530-4488 (edición digital)

MADRID 2017

Envíos y pedidos a: accesos.revista@gmail.com



bellasartes
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

Colaboran:

B I E Bienal Internacional
N A L de Arte Contemporáneo
S U R de América del Sur


estampa
contemporary art fair


mnn:art
Y...Art Lifestyle


moenia

ÍNDICE

José Enrique Mateo León / Claudia González Fernández Considerarse (a modo de editorial)	4
Menhir (Coco Moya e Iván Cebrián) Mi primera vida / Desert series	6
Diego del Pozo Barriuso Subtramas. Cómo mover imágenes juntos...	8
Edward Jobst Andrews Gerda No preguntes qué puede hacer el arte por ti, sino qué puedes hacer tú por el arte: la construcción de una estética social en los barrios afroamericanos	16
Gloría G. Durán TXP en Estambul. Notas al pie: Prácticas en contexto[s] complejos	26
María Bella Ser Crebeira	34
Azucena Vieites García Erreakzioa-reacción. Una propuesta de colaboración DIY entre el arte y el feminismo	40
Laura de la Colina Tejeda / Daniel Villegas González El arte colaborativo situado en relación con lo lúdico	48
Lorena Lozano "Diálogo Social", entre la práctica artística y la investigación académica	58
Xavier Solé Mora La identidad colectiva de 4chan.org, ¿un trickster contemporáneo?	66
Nacho Rodríguez Domínguez El artista como incitador. El caso <i>Prelinger</i> y el caso <i>Goldsmith</i>	74
María Jesús Armesto Modos de pintar a partir de las propuestas <i>Sikka Ingentium</i> de Daniel Canogar y <i>Jardín Infinito</i> de Álvaro Perdices	82
Abstracts	90
Biografías de los autores	92

CONSIDERARSE

JOSÉ ENRIQUE MATEO LEÓN / CLAUDIA GONZÁLEZ FERNÁNDEZ

¿ Cómo gestionan los afectos y qué tipo de social.
campo
el
en
disolviéndose
y
Construyéndose
Confluencias y los antagonismos visibiliza
Explorar
nuevas
afectividades
alternativas construidas normalmente por oposición a lo normativo. recolocar
Lo
colaborativo
tiene
que
ver
entre
unos
y
otros
para
trascender
de
poder
de
posiciones
No
se
lee
un
o
se mueven en un terreno de desborde del campo
las
Negociar diversidad
¿ Cuáles son o cuáles deben ser de las relaciones entre estas prácticas y las
agentes
que
las
formen
de
parte
función ¿ Cómo se re
electrónicos
de
distribución
y
difusión
el
con proceso.
enrichir otro
para
o
imágenes. experiencias
y
simplemente
conocimientos .
juntos
al
sigu
Antagonismos saberes,
distintos visibilizados
otro? los
de
aportar
a
uno
de
través
Cada
trata
¿ Cuáles son los mecanismos de registro y documentación de estas prácticas ?
la
negociación.
Se 4

MI PRIMERA VIDA / DESERT SERIES

MENHIR (COCO MOYA E IVÁN CEBRIÁN)





SUBTRAMAS. CÓMO MOVER IMÁGENES JUNTOS...

DIEGO DEL POZO BARRIUSO

Subtramas es un colectivo artístico del que formo parte junto a Montse Romaní y Virginia Villaplana¹. Nos situamos en el campo de la cultura visual digital para producir proyectos artísticos y para impulsar la investigación sobre prácticas colaborativas audiovisuales². En este sentido ponemos en valor aquellos trabajos que, desde el cine colectivo y las artes visuales, cuestionan las relaciones entre el conocimiento y el poder, fomentando un territorio de cruce entre el arte, la democracia participativa, la educación y la vida cotidiana.

La página web donde se recogen los proyectos e investigaciones del colectivo está estructurada a través del *Abecedario Anagráfico de Subtramas*³, un diagrama-anagrama que condensa las ideas y propósitos de los mismos.

1 Montse Romaní es comisaria independiente e investigadora de la Universidad de Barcelona y Virginia Villaplana es artista, investigadora cultural y profesora de Análisis de los Discursos Audiovisuales en la Facultad de Comunicación y Documentación de la Universidad de Murcia.

2 Los procesos de investigación y producción son autofinanciados por el propio colectivo, pero hemos contado con ayudas públicas para estos procesos como la del CONCA (Consell Nacional la Cultura i del les Arts i de la Generalitat de Catalunya) en 2009, así como la Estancia de Investigación del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía entre 2011 y 2012.

3 Ver: Subtramas <<http://subtramas.museoreinasofia.es/es/anagrama>> [web]. (Última Consultado el 15 de diciembre de 2016).

La cineasta experimental Maya Deren en 1946 produjo un anagrama⁴, que ha sido entre otras una de las motivaciones para el dibujo de Subtramas. (Ver fig. 1). El anagrama de Deren, como el de Subtramas, no establece jerarquías de superioridad entre sus elementos, conceptos, produciendo un tipo de relaciones diagramáticas de influencia mutua múltiple entre todos ellos. Entiendo por pensamiento diagramático el que emerge de un diagrama y su estructura, el uso del diagrama nos permite crear y pensar nuevas formas de relacionarse con lo que está por venir, y con otras posibles orientaciones, lo diagramático por tanto es un método o

4 Maya Deren sobre la idea de anagrama escribe “Un anagrama es una combinación de letras en una relación tal que cada una de ellas es, simultáneamente, un elemento en más de una serie lineal. Esta simultaneidad es real, e independiente del hecho de que normalmente se perciba en sucesión. Cada elemento de un anagrama está en relación con el conjunto, de tal modo que ninguno de ellos puede ser cambiado sin que afecte a sus series y, de este modo, afecte al conjunto. De modo opuesto, el conjunto guarda una relación tal con cada una de sus partes que, se lea del modo en que se lea, horizontalmente, verticalmente, en diagonal o incluso por su reverso, la lógica del conjunto no se ve afectada, sino que permanece intacta. [...] En un anagrama todos los elementos existen en una relación simultánea. Consecuentemente, en su interior, nada es primero y nada es posterior, nada es futuro y nada es pasado, nada es viejo y nada es nuevo”. Maya Deren, *Essential Deren. Collected Writings on Film by Maya Deren*, MacPherson & Company: Nueva York, 2005.

herramienta que propicia nuevos imaginarios. Deleuze define el diagrama como una cartografía que no solo analiza sino que también nos impulsa a imaginar⁵. Precisamente la posibilidad de producir nuevos imaginarios es el motor del abecedario y práctica de Subtramas, nuevos imaginarios sobre nuestro mundo, a través de las formas de hacer películas colaborativamente con otros..., como alternativa a los sistemas dogmáticos y jerarquizados que mayoritariamente produce la industria del cine, salvo muy contadas excepciones.

El anagrama es también un abecedario de todos los conceptos, definidos de acuerdo a una serie de líneas de pensamiento, que consideramos importantes para crear un marco de producción de imágenes en movimiento con otros. Cada concepto en la web está asociado a una ficha que lo define, establece una genealogía del mismo, referentes de filmografía y bibliografía, así como proyectos actuales artísticos asociados al mismo. Frente al modelo dominante de autoría individual en la creación, Subtramas considera necesario producir e indagar en métodos de hacer colectivos, colaborativos, junto a otros... La noción de colaborativo puede confundirse con los términos colectivo y participativo. Pero introduce matices más micro-políticos e implica una actitud más activa que la que proporciona participar en algo ya organizado o establecido. Hace referencia a la acción de colaborar con un grupo de personas, no a la de hacer algo simplemente con un otro u otros. No se trata de la suma de trabajos o fuerzas de diversos agentes jerarquizados (como se produce en el modelo clásico de la industria del cine dividido por departamentos y sus cabezas de equipo), sino de un proceso de co-producción en el que idealmente se incorporan y comparten permanentemente los cuestionamientos o

⁵ Deleuze define el diagrama como: *ya no es un archivo auditivo o visual, sino un mapa, una cartografía ... Es una máquina abstracta. Se define por sus funciones informales y sus asuntos, y en cuanto a la forma no hace ninguna distinción entre contenido y expresión, entre una formación discursiva y una formación no discursiva.... Si hay muchas funciones diagramáticas e incluso asuntos, es porque cada diagrama es una multiplicidad espacio-temporal*. Ver Deleuze, Gilles. Foucault. London: Continuum, 2006.

desacuerdos sobre los procesos, metodologías e ideas de trabajo, con la intención de integrar las diferentes sensibilidades que se suman al proyecto. Por tanto, los procesos colaborativos, desde esta perspectiva más exigente, tratan de generar otras formas de hacer que cambian las lógicas de poder verticales del sistema de producción, pero no implican una idea ingenua de horizontalidad, pues no es tan sencillo como sustituir la verticalidad por la horizontalidad. En relación a las prácticas audiovisuales, por ejemplo, entendemos que son colaborativas cuando desarrollan alguno de estos niveles de producción:

- Un artista o grupo de artistas participan en la vida de los sujetos representados o filmados con un firme compromiso a largo plazo, pero las estrategias estéticas no se negocian con ellos. El equipo creativo se divide por roles (dirección, cámara, montaje, etc.). Para este apartado podemos encontrar ejemplos incluso también en el pasado, la relación de Robert Flaherty con Nakook El Esquimal, en su caso el compromiso se establece por una relación de fuerte amistad entre ambos.
- Un grupo de artistas en cuyo seno no hay división de roles: todo se decide y produce entre todos los miembros del equipo, y las estrategias estéticas pueden o no ser negociadas con los sujetos representados o filmados. Son una referencia de esta modalidad, *Nightcleaners (Part 1)* de Berwick Street Film Collective (1972-75) o recientes producciones contemporáneas como *Children Of Srikandi*(2012) de Angelika Levi y el Colectivo Children of Srikandi; *Pasing The Rainbow* (2007) de Sandra Schäfer y Elke Branderburger, así como *Tapologo* (2008) de Sally y Gabriela Gutiérrez.
- Modelo no autoral: todos los sujetos involucrados, representados y no representados (filmados y no filmados), lo deciden y producen todo entre todos, en un proceso en constante negociación. Las producciones del colectivo Cine Sin Autor son una referencia importante en este sentido⁶.

⁶ Ver <<http://www.cinesinautor.es>>[web]. (Última Consultado el 15 de diciembre de 2016).

necesario involucrarse creativamente en los procesos de distribución y mediación. Por tanto entendemos que lo estético además de en la creación también se juega en estos dos procesos.

No se trata de renunciar a crear individualmente (nosotros también operamos como artistas individualmente), pero teniendo en cuenta la crisis sistémica en la que estamos inmersos, como consecuencia de las políticas neoliberales, sustentadas en valores competitivos y en procesos de individualización, creemos que hay un caudal de posibilidades de resiliencia y transformación en los modos de hacer que vienen de la colaboración, así como nuevas formas de mirar y pensar la realidad.

Nuestro anagrama se articula en torno a tres esferas, que se alimentan entre sí mediante flujos de acciones representados con flechas en movimiento y formas orgánicas. En la esfera más grande están propiamente las prácticas audiovisuales colaborativas, que impulsan todos estos flujos de acción que pueden darse en el marco que planteamos. La segunda esfera es la de la educación/mediación artística, que está retro-alimentada por las referencias que han marcado el pensamiento de las pedagogías radicales⁷. Y la tercera esfera es la de la distribución audiovisual, retro-alimentada por todas las estéticas y prácticas que han marcado la experimentación con la recepción de los públicos a través de su participación, frente al modelo de consumo de la industria del cine, que coloca al público en el rol de mero espectador pasivo en las salas de cine.

Las tres esferas producen tres intersecciones que es lo que llamamos propiamente subtramas, la del Agenciamiento, la del Co-aprendizaje y la de la Diseminación.

En cuanto a las otras palabras que conforman el abecedario (que siempre está abierto a ser ampliado con nuevos conceptos), los conceptos que consideramos dan una dimensión macro de valores a nuestra visión quedan situados fuera de la primera esfera (Autonomía, Biopolítica, Decolonial, Feminismos, Genealogías,

7 Ver <<http://subtramas.museoreinasofia.es/es/anagrama/pedagogia-radical>> [web] (Última Consultado el 15 de diciembre de 2016).

Micropoéticas, Performatividad y Queer). Los conceptos relacionados propiamente con la colaboración y la imagen en movimiento están dentro de la primera esfera (Colectivo, Colaborativo, Do It Together, Empoderamiento, Investigación, No Autoría, Proceso) / (Visión, Ficción, Historias, Narrativas, Representación). En la segunda esfera encontramos Educación y Pedagogías Radicales y en la tercera esfera Recepción y Participación. Nuevos imaginarios aparece repetida en estas dos esferas generando una triangulación con el símbolo de la cámara de la primera esfera como máxima aspiración de estas prácticas.

Las palabras Traducción, Transformación y Subjetivación se repiten en las tres esferas. Para nosotros estas tres son muy importantes, al entender que las prácticas de las que hablamos pueden ser relevantes en la medida que permitan la traducción de conocimientos entre sujetos de diferentes procedencias (entendiendo la traducción en un sentido muy amplio, no solo el de la lengua); generen procesos de transformación sociocultural y ofrezcan espacios de subjetivación. Creo que el arte, el cine no tienen una capacidad de transformación directa de lo real, pero sí pueden transformar a las personas, yo me siento transformado por las experiencias del arte, del cine... en esta línea de sentido las personas afectadas por el arte pueden acabar afectando y transformando la realidad. La construcción de lo real se juega en el poder de incidencia sobre los procesos de subjetivación de cada persona, de su aprendizaje, pero también de su des-aprendizaje de valores o maneras de actuar extendidas mayoritariamente.

Desde Subtramas entendemos que cuando una artista o colectivo artístico es consciente de las problemáticas o retos de la colaboración puede producir de manera diferente gracias al proceso de la intersección de las tres esferas. Como decía, distinguimos tres tipos de Subtramas⁸:

8 Ver: <<http://subtramas.museoreinasofia.es/es/diagrama-agenciamiento>> [web] <http://subtramas.museo_reinasofia.es/es/diagrama-diseminacion> [web] <<http://subtramas.museoreinasofia.es/es/diagrama-co-aprendizaje>> [web] (Última Consultado el 15 de diciembre de 2016). Ver VV.AA. *Un saber realmente útil*. Madrid: MNCARS, 2014. 20, 31, 126-35 y 291-92.

Subtrama I. Es un proceso cultural y social que, gracias a lo artístico, se genera Agenciamiento, éste se produce cuando las prácticas colaborativas crean imaginarios críticos y alternativos en transmisión de conocimiento. Entendiendo por imaginario crítico al conjunto de narrativas expresadas por las prácticas sociales que reivindican otras formas de vida y acción colectivas a las que impone la administración biopolítica en las sociedades disciplinadas. La creación imaginaria es reivindicada aquí como una facultad política de la memoria, la ideación y la subjetividad que, al margen de las disciplinas, jerarquías y protocolos preexistentes en el marco de la institución, contribuya al desarrollo de una acción cultural emancipadora o autónoma.

Además emergen aquí toda una serie de ideas, todas ellas afines a la idea de producción de Walter Benjamin⁹. De modo que el artista como productor cultural no es alguien que simplemente produce algo, sino que tiene la habilidad de intervenir en el proceso o la misma cadena de la producción hasta el punto de modificarla más allá de evidenciar cómo esta funciona. En este sentido se revela como determinante la vieja noción de agenciamiento. Palabra que deriva del verbo latino ago, agis, agere, que significa hacer, actuar. El agenciamiento se traduce en la capacidad del sujeto para apropiarse de una acción o de una herramienta con la que actuar, entonces decimos que se la agencia. Cuando el sujeto lo hace e incorpora a su cotidianidad y a sus hábitos estas acciones o herramientas está generando espacios críticos no hegemónicos de enunciación del yo, y por tanto una condición de apertura constante de su subjetividad, por someterla a una permanente negociación consigo mismo. También el agenciamiento y sus capacidades operan en y desde lo colectivo, para contrarrestar las lógicas de control que se le imponen. De este modo, el agenciamiento desafía la hegemonía de lo normativo, homogéneo y fijo para hacer funcionar distintos nodos/agentes que se relacionen entre sí y hacia afuera¹⁰.

9 Ver: Benjamín, Walter. El autor como productor. México: Itaca, 2004. Y La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica, 1936. <<http://diegolevis.com.ar/secciones/Infoteca/benjamin.pdf>> [texto] (Consultado el 8 de agosto de 2013).

10 Ver definición de Agenciamiento en: <http://subtramas.com>.

Subtrama II. Es un proceso cultural y social que gracias a la influencia de las pedagogías radicales en la producción y la educación artísticas produce Co-aprendizaje. De modo que se comparte el aprendizaje sin distinguir entre enseñantes y enseñados. Entre todos generan un estado de convivencia donde el aprendizaje se produce por una relación de intercambio no jerarquizado.

La relación entre Pedagogía Radical y Visualidad la encontramos en distintos pensadores, entre otros, Herbert Marcuse y Henry A. Giroux, quienes coinciden en reconocer de lo pedagógico lo político, y lo político de lo pedagógico, y en concebir la educación como una instancia posible de liberación de una situación social establecida.

Subtrama III. Es un proceso cultural y social que, gracias a la experimentación de las estéticas de la recepción participativas en la producción y distribución cultural, produce Diseminación de conocimiento. Entendida la diseminación como la distribución del conocimiento que comparte el código fuente. En oposición a las nociones de autor/a-observador/a-espectador/a(s), tradicionalmente identificadas en los espacios sociales de recepción de las imágenes, se propicia un escenario en el que se ensayan relaciones de proximidad e identificación que faciliten el intercambio o cruce de saberes, ya sean expertos o no.

Desde Subtramas producimos un número considerable de entrevistas para nuestra investigación con productores relacionados con las tres esferas del abecedario anagramático: artistas que usan metodologías colaborativas en sus producciones audiovisuales, mediadores y educadores que trabajan con estas prácticas y agentes que experimentan con formas de ver juntos películas, videos o los resultados de estas prácticas. Con todo el material de las entrevistas realizamos un video-ensayo¹¹.

Las tres subtramas adquieren forma a través de dos campos de acción que van entrelazándose

museoreinasofia.es/es/anagrama/agenciamiento (Consultado el 20 de Julio de 2014).

11 Ver: <<http://subtramas.museoreinasofia.es/es/entrevistas>> [web] <<http://subtramas.museoreinasofia.es/es/videoensayo>> [web] (Última Consultado el 15 de diciembre de 2016).

y que nos permiten trazar dos genealogías de prácticas:

- La revisión del cine político y/o militante (en concreto aquél realizado en el periodo que comprende los años 60 hasta los 80 del siglo pasado, según el contexto investigado), que incorporó metodologías colaborativas y dinámicas participativas. Eso supuso ensayar formas de colectivización de las ideas y de los procesos de trabajo.
- La colaboración con una red de actores culturales: artistas, realizadores, educadores, e investigadores, estudiantes que en el siglo XXI están activando prácticas de naturaleza colaborativa con la imagen.

El cruce de ambos campos o praxis supone un salto histórico entre las experiencias de hace unas décadas con las del presente. Lo cual nos permite, por una parte, revisar históricamente la función de estas narrativas y por otra superponer, con la suficiente distancia crítica, las metodologías y las estéticas de entonces con las que marcan los modos de hacer bajo las condiciones del actual ciclo político. Para ello dibujamos otro diagrama con la genealogía de antecesores de lo que podríamos hoy denominar como prácticas audiovisuales colaborativas¹². (Ver fig 2).

Esta investigación genealógica se centraba en prácticas audiovisuales colaborativas en el momento contemporáneo (*La Comuna* de Peter Watkins, *Cine Sin Autor*, Gabriela y Sally Gutiérrez, Sandra Schäfer y Elfe Brandenburger, C.A.S.I.T.A, Annette Krauss y Petra Bauer, etc), pero especialmente en los colectivos de los años 60 y 70 del cine británicos (Cinema Action, Berwick Street Film Collective, London Women's Film Group, Sheffield Film Co-op, Amber Film, Black Audio Film Collective y Sankofa Film and Video); también colectivos de cine franceses (Groupes Medvedkine + Chris Marker y Groupe Dziga Vertov + Jean Luc Godard + Jean Pierre Gorin) y colectivos de cine y video españoles (Videonou, Colectivo de Cine de Madrid + Tino Calabuig y Colectivo de Cine de Clase + Helena

12 Ver diagrama de Genealogías en la web de Subtramas: <<http://subtramas.museoreinasofia.es/es/diagrama-genealogias>> [web] (Consultado el 23 de julio de 2014).

Lumbreras)¹³. También se hace referencia a algún caso latinoamericano (Grupo Ukamau + Jorge Sanjinés). Así como una amplia corriente de pensamiento teórico al respecto también de este último contexto con distintas series de Manifiestos, como el *Manifiesto de Santa Fé* (1964), el de la Estética del Hambre (1965), el de la *Estética del Sueño* (1968), el *Manifiesto del Cine Imperfecto* (1969), el *Manifiesto hacia un Tercer Cine* (1971), etc...

Siempre dentro de esta amplia genealogía de referencias resulta muy claro e importante el ya citado ejemplo de *Nightcleaners (Part 1)* del Berwick Street Film Collective en el Reino Unido. Es un film colectivo cuya acción se sitúa durante la campaña de sindicalización de las empleadas nocturnas de limpieza en 1972, víctimas de la precarización salarial. En concreto llaman la atención las relaciones de colaboración y negociación del triángulo de producción implicado en la película, las propias limpiadoras, el colectivo de mujeres feministas que decide apoyarlas y ponerlas en contacto con el Berwick Street Film Collective, los artistas involucrados. Desde el Berwick Street Collective interesados desde el principio en hacer un film de apoyo a la campaña, decidieron recurrir a nuevas formas para representar políticamente la naturaleza de la propia protesta y las fuerzas que actuaban entre las trabajadoras. El resultado es una película intensamente auto-reflexiva, que busca a su vez concienciar al público para que tome partido sobre los procesos del trabajo precario e invisible. *Nightcleaners* ha sido reconocida como una obra clave del cine político experimental en los años 70 frente a los modelos de los directores de cine militante clásicos que se conocían. Estos directores sin pretenderlo incurrieron en las mismas estrategias estéticas épicas y heroicas del cine de Hollywood a la hora de representar

13 Ver "Memoria de la resistencia" <<http://colectivodecinedemadrid.com/Memoria%20de%20la%20Resistencia.pdf>> (texto), ver sitio de Sandra Sacher <<http://www.mazefilm.de/>> (web), <<http://www.cinesinautor.es/>> (web). Ver Bauer, Petra y Annette Krauss —Read the masks tradition is not given!! en <<http://subtramas.museoreinasofia.es/es/contenidos/read-the-masks.-tradition-is-not-given-lead-las-mascaras.-la-tradicion-no-es-algo-dado->> (web). Ver Working together: Notes on Britishfilm collectives in the 1970s; Petra Bauer y Dan Kidner (Editores), Londres: Focal Point Gallery, 2013.

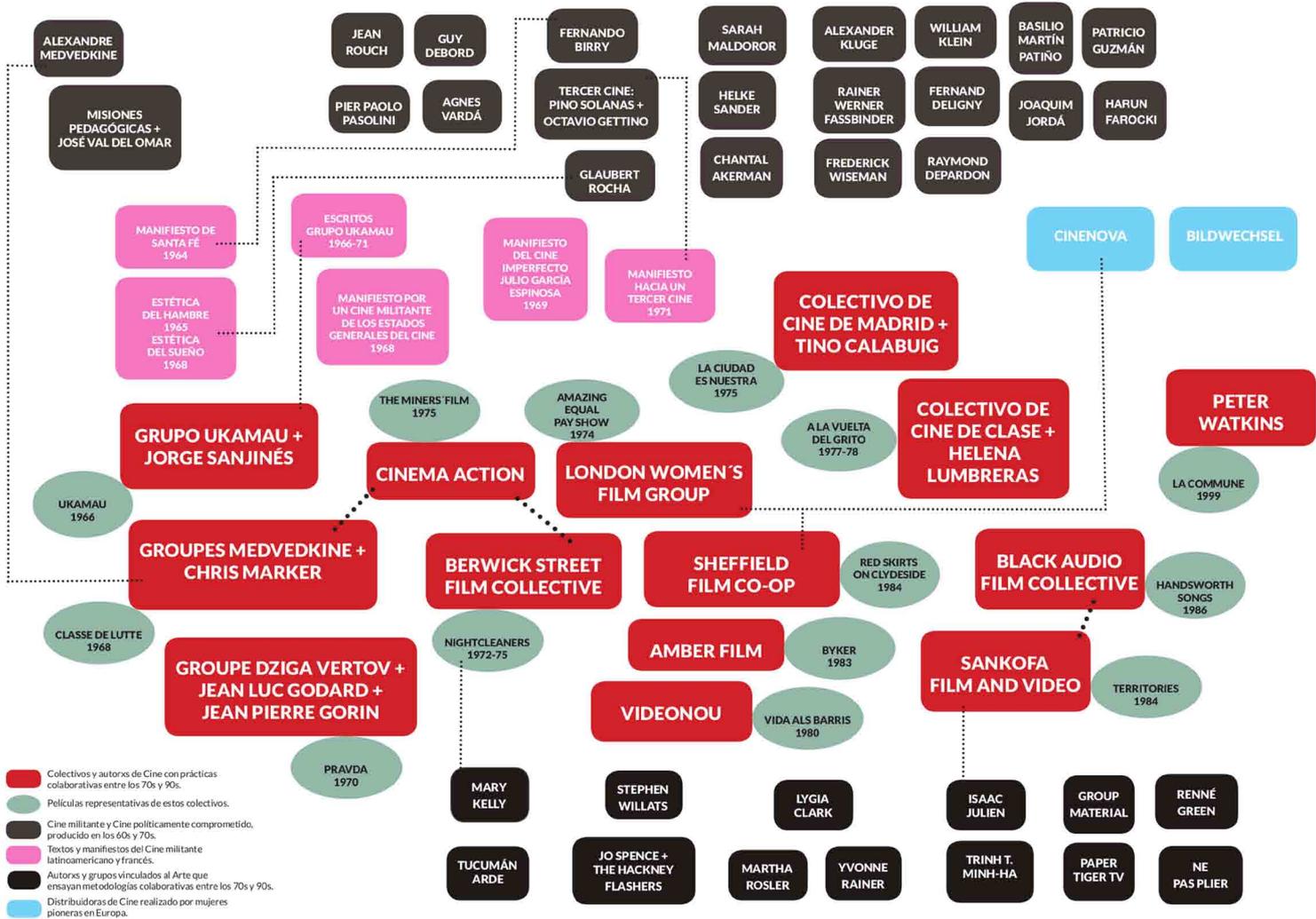


Figura 2 Diagrama de Genealogías de Subtramas. Subtramas 2011-12.

a la clase trabajadora, o en relación a como se entendían a sí mismos como directores y autores, adoptando una posición salvífica o heroica, finalmente condescendiente con los sujetos que representaban¹⁴. En este sentido

14 Ver <<http://lux.org.uk/collection/works/nightcleaners>> (web) Ver también Rowbotham, Sheila. — Sacudiendo la memoria: recordemos NightcleanersII en Plan Rosebud, sobre imaxes, lugares e políticas de memoria. Maria Ruido (ed.). Santiago de Compostela: Xunta de Galicia, CGAC, Centro Galego de Arte Contemporáneo, 2008. 203-207. Ver Johnston, Claire. — The Nightcleaners (part one). Rethinking political cinemaII Jump Cut 12-13, (1976) 55-56. Reimpreso en Spare Rib 40, (Oct. 1975). Ver en <http://www.ejumpcut.org/_archive/onlinesays/jc12-13folder/nightcleaners.html> (texto).

también son interesantes las referencias sobre algunas producciones audiovisuales de influencia europea que surgen al final de la década de los 70 en el contexto norteamericano, como por ejemplo la película *Berlin/1971* (1980) de Yvonne Rainer. Ian White nos describe a partir de apuntes de Noan Carroll a estos cineastas como distanciándose a sí mismos del modus operandi del director de cine estructuralista:

“Por la personificación de la inteligencia enrarecida... Y no menos, por las cualidades de su trabajo, sus preciados hallazgos y proyectos... no puede [...] considerarse su trabajo heroico en la forma en la que lo era a principios de 1970. Estos nuevos autores

están pasando de un concepto de alta modernidad del cine a un cine que comienza a incorporar críticamente lo social y posiciones políticas adoptadas por sus creadores, tanto en relación con su práctica y en términos más generales. Si nos lo permitimos, Rainer es uno de las pocas excepciones, esto también implica un alejamiento del autor individual (heroico) y un desplazamiento hacia el trabajo co y multi autoral, hacia la práctica colectiva o de forma más explícita a la práctica colaborativa”¹⁵.

El proyecto de Subtramas es una apuesta por pensar y ampliar los modos de hacer y los sistemas colectivos de producción de la imagen en movimiento en el presente, pero teniendo en cuenta los futuros escondidos que se pueden reconocer en nuestro pasado más inmediato.

Navegar, deambular o perderse a la deriva por la web del proyecto, por las palabras del abecedario, ofrece una cantidad importante de herramientas y referencias, muy útiles para lugares y contextos de trabajo que están aún por explorarse, encontrarse, pero también para producir muchas nuevas ficciones colectivas de otros mundos que como sabemos están en éste.

15 Carroll cita otros ejemplos en esta tendencia: Argument (1978) de Anthony McCall y Andrew Tyndall, Sigmund Freud's Dora (1979) de Anthony McCall, Claire Pajaczkowska, Andrew Tyndall y Jane Weinstock, y Riddles of the Sphinx (1977) de Laura Mulvey y Peter Wollen. Ver: Carroll, Noël. —Interview with a Woman Who...”, Millenium Film Journal .7-8-9, (otoño 1980-invierno 1981), republicado en A Woman Who...; Essays, Interviews, Scripts; Yvonne Rainer; Baltimore: The John Hopkins University Press, 1999. 170 y174. Ver White, Ian. —One Script for 9 Scripts from a Nation at Warll, en Afterall Online Journal 18 (2008) <<http://www.afterall.org/journal/issue.18/one.script.9.scripts.nation.war>> (texto).

Referencias

- Benjamín, Walter. El autor como productor. México: Itaca, 2004.
- Petra Bauer, Petra y Kidner, Dan (Edit.), Working together: Notes on Britishfilm collectives in the 1970s; Londres: Focal Point Gallery, 2013.
- Carroll, Noël, Interview with a Woman Who..., Millenium Film Journal .7-8-9, (otoño 1980- invierno 1981), republicado en A Woman Who... Essays, Interviews, Scripts, Yvonne Rainer, Baltimore: The John Hopkins University Press, 1999.
- Cine sin autor, <<http://www.cinesinautor.es>> [web].
- Colectivo de Cine de Madrid, Memoria de la resistencia en <<http://colectivodecinedemadrid.com/>>[web].
- Deleuze, Gilles, Foucault. London: Continuum, 2006.
- Deren, Maya, Essential Deren. Collected Writings on Film by Maya Deren, Nueva York: MacPherson & Company, 2005.
- Johnston, Claire, The Nightcleaners (part one). Rethinking political cinema en Jump Cut 12-13, (1976) 55-56. Reimpreso en Spare Rib 40, (Oct. 1975).
- Mazefilms, <<http://www.mazefilm.de/>> [web].
- Rowbotham, Sheila, Sacudiendo la memoria: recordemos Nightcleaners en Plan Rosebud, sobre imaxes, lugares e políticas de memoria. María ruido (ed.). Santiago de Compostela: Xunta de Galicia, CGAC, Centro Galego de Arte Contemporáneo, 2008.
- Subtramas (Diego del Pozo, Montse Romani, Virginia Villaplana), <<http://subtramas.museoreinasofia.es/es/anagrama>> [web].
- VV.AA. Un saber realmente útil. Madrid: MNCARS, 2014.
- White, Ian, One Script for 9 Scripts from a Nation at War en Afterall Online Journal 18 (2008) <<http://www.afterall.org/journal/issue.18/one.script.9.scripts.nation.war>> (texto).

NO PREGUNTES QUÉ PUEDE HACER EL ARTE POR TI, SINO QUÉ PUEDES HACER TÚ POR EL ARTE: LA CONSTRUCCIÓN DE UNA ESTÉTICA SOCIAL EN LOS BARRIOS AFROAMERICANOS

EDWARD JOBST ANDREWS GERDA

La colaboración hoy explora su identidad como vehículo a través del cual media el conocimiento social; un método discursivo que se torna cada vez más híbrido y transdisciplinario. Se adapta a las demandas sociales que requieren un compromiso ineludible por parte de las artes, la innovación tecnológica, así como en los ámbitos económicos, institucionales y comunitarios. Por ello, la noción de colaboración como concepto y como método se ha vinculado al desarrollo de muchos procesos artísticos contemporáneos. Los artistas han optado por el aprendizaje y la división del trabajo para dar cabida a otros participantes, a menudo no artistas, y a nuevas capacidades, y existe una tendencia creciente de canalizar las estrategias activistas hacia inclusiones específicas de proyectos con propósito colaborativo en contextos concretos (Bacharach, Booth & Fjaerestad, 2016). A través de la Nueva Sinceridad, entendida como un

compromiso ético a la hora de reorganizarse uno con respecto a los demás para suscitar cambios en beneficio de una sociedad, y el posicionamiento crítico, estas prácticas se han convertido tanto en una forma de vida como en una estructura estética.

El posicionamiento crítico y la Nueva Sinceridad: un compromiso colaborativo

En el año 2012, Annabel Daou presenta *Which Side Are You On?* (Fig. 1) en la Galerie Tanje Wagner. La obra consiste en un anticuado televisor que muestra una imagen fija de una celosía. En ella se muestra una grabación en la que la artista les pregunta a "Which side are you on?" (¿De qué lado estás?), y a la vez las respuestas de los participantes (Daou en Galerie



Figura 1. Daou, A., Which Side Are You On? [instalación], 2012. Recuperado de: http://www.tanjawagner.com/de/artists/annabel-daou/works/selected-works.html?tx_gooffotoboek_pi1%5Bfid%5D=7&cHash=bf89ce7c91df297c1f087838e473c18d

Tanja Wagner, 2012). Las réplicas fueron tan diversas como el número de participantes. Sin embargo, por muy en serio o por muy a la ligera que los participantes tomaran la pregunta, se aprecia la duda en sus palabras. Puede parecer una pregunta sencilla, pero su carácter abierto revela una complejidad inesperada. Resulta tan difícil de contestar porque exige dar un salto de fe existencialista y heterogéneo, en el que cada individuo se ve obligado a responder desde la intuición subjetiva; a partir de la cual desemboca irremediabilmente un compromiso socializante

por el hecho de que el sujeto ha de decidir unirse a un bando, lado, grupo u otro. Se trata de una pregunta individualista con repercusiones sociales. Asimismo, trabajar colectivamente significa entender qué es y cómo ser socialmente responsable y útil (Bruguera en Contreras, 2017).

Como el posicionamiento, el concepto de sinceridad a menudo se relaciona con su aspecto performativo en que tiene el potencial de convertirse en acciones y transformar un entorno, ya que se considera como “algo corporal más que textual” (Alphen, Bal & Smith, 2009, p.



1). Posee cierta teatralidad cuando acontece. Se podría relacionar con un funcionamiento de la circunstancia íntima exteriorizado para que *el Otro* lo pueda presenciar, lo que suscita cuestiones acerca de los conceptos de intención y motivo y pone en entredicho la mismísima noción de la sinceridad. Además, hablar de las interioridades y exterioridades socava la idea tradicional de la sinceridad como virtud íntegra e indivisible (Ibíd.). Quizás haya llegado el momento de replantear el concepto de la sinceridad. Según van Alphen y Bal: "La sinceridad no se puede descartar [...] porque es un proceso afectivo (por lo tanto, social) indispensable entre los sujetos ... En lugar de desprenderse de él, lo que requiere es una nueva teorización del concepto" (Ibíd., p. 5).

A diferencia de la producción de sinceridad monologante, la sinceridad es un diálogo que, aplicado a las prácticas artísticas, pretende que ocurra algo fuera de obra, interacción o acción. La escritora Zadie Smith escribe en el prólogo de una colección de cuentos de David Foster Wallace: "Sus textos son principalmente el intento de hacer que algo suceda fuera de la página, palabras exteriores, curioso que lo quiera hacer una pieza de escritura" (citada en Hering, p. 143). Tal vez ha llegado el momento en el que la sinceridad deba encaminarse hacia una Nueva Sinceridad, entendida como un compromiso ético a la hora de reorganizarse uno con respecto a

los demás en la búsqueda de una transformación social.

Jesse Horn, un exitoso locutor de la Radio Público de América, describe la nueva sinceridad como una combinación de ironía y sinceridad (2006). Es una estructura oscilante basada en una negociación infructuosa entre los dos polos que nunca se ha de resolver (Vermeulen, T., van den Akker, R., 2010). No se trata de armonizar los extremos en una especie de holismo. El sentimiento predominante actual es uno de incompatibilidad. Es tener la conciencia de que una posición es inconciliable con la otra, a pesar de una necesidad de ocuparse de las dos simultáneamente, que correspondería a un deseo anhelante incumplible.

No obstante, a pesar de la imposibilidad de reconciliar los extremos, la Nueva Sinceridad no resbala hacia el derrotismo, sino que se deleita en la extrañeza y la creatividad del mundo, sin dejar de lado la ironía (Schegel en Preminger, Brogan, Warnke, Hardison y Miner, 1993). Aunque las tendencias postmodernas no se han abandonado del todo, han tomado otras formas y un sentido nuevo, es decir, un significado y dirección nuevos. Las predisposiciones actuales no pueden ser explicadas en sus términos, porque expresan una esperanza, a menudo prudente. Una Nueva Sinceridad, a veces fingida, alude a otro sentimiento, da a entender otro discurso (Vermeulen, T., van den Akker, R.,



Figura 2. Lacy, S., The Borough Project, 2002, Charleston, Carolina del Sur, EE.UU. Recuperado en: <http://www.suzannelacy.com/recent-works/#/latitude-32-degrees/>.

Figura 3. Lacy, S., Latitude 30 Degrees, 2003, Charleston, Carolina del Sur, EE.UU. Recuperado en: <http://www.suzannelacy.com/recent-works/#/latitude-32-degrees/>.

Figura 4. Bloque de pisos de lujo en construcción y residencia para ancianos de protección civil, Gadsdenboro Park, Charleston, Carolina del Sur, EE.UU. Recuperado en: <http://ewpartners.com/story/the-gadsden/>.

2010). Aunque la Nueva Sinceridad solo formula una de las muchas tendencias que compone el sentimiento de una nueva estructura (las posibilidades de la primavera árabe, Syriza, los Indignados, el realismo especulativo, la nueva normalidad, Queer Theory, Post-Internet, Conceptualismo Romántico, entre otros), sí parece ser el origen de donde beben estas tendencias. Aunque todas estas direcciones sean estilísticamente diferentes, articulan la misma estructura de sentimiento en cuanto a la cultura en relación con los acontecimientos sociales (Ibíd.).

The Borough Project y Latitud 30 Degrees

Con la llegada de esta nueva estructura de sentimiento, encarnada en la nueva sinceridad y con el concepto del posicionamiento en mente, tal vez sea oportuno volver a plantearse la cuestión, quizás algo ingenua, de si las prácticas artísticas son realmente capaces de ejercer un cambio social. A finales del mes de Septiembre del año 1989, Huracán Hugo, una tormenta de categoría 4 con vientos sostenidos de 230 kilómetros por hora, tocó tierra a pocos kilómetros al norte de la ciudad de Charleston, Carolina del Sur. Aparte de los vientos devastadores, las fuertes marejadas destruyeron barrios enteros de la ciudad. En los años 2002 y 2003, durante Spoleto Festival, Suzanne Lacy

y la curadora Mary Jane Jacobs realizaron dos proyectos, *The Borough Project* (2002) (Fig. 2) y *Latitud 30 Degrees* (2003) (Fig. 3), en el barrio de Ansonborough, uno de los más devastados por el huracán.

En *The Borough Project* (Fig. 2), Lacy, junto con artistas, activistas y varias organizaciones, ideó un proyecto que consistía en una instalación de artefactos de las familias desplazadas, en las dos únicas casas que quedaron en pie después del huracán, y un encuentro que empleaba los medios de comunicación para divulgar las historias ocultas y para evidenciar las desigualdades actuales y la gentrificación que sufría la ciudad. Habían pasado trece años desde que el huracán azotó el barrio de vivienda pública mayoritariamente afroamericano, y seguía sin la reconstrucción de ninguna de las viviendas. Para crear una situación para el discurso, Lacy volvía a convocar a los antiguos residentes, llamando la atención sobre su historia, e iniciando un programa para jóvenes, con el fin de evidenciar un proceso de renovación urbana que aparentemente ignoraba la historia de un barrio y su gente (Lacy, 2002, 2003).

Al año siguiente, Lacy contó con la ayuda del artista Rick Lowe, fundador de *Project Row Houses*, y el arquitecto Rob Miller para desarrollar *Latitud 30 Degrees* (Fig. 3), que consistía en una instalación de bloques de hormigón formando plataformas que marcaron

los cimientos y las disposiciones de los porches de los ya desaparecidos hogares. Por un día, durante el curso de la muestra, el público podía disfrutar de conferencias, coloquios y encuentros sobre temas de raza, desigualdad y desarrollo en la región, en los que participaban personas de distintos ámbitos sociales; el alcalde, J. Riley, miembros del congreso nacional, la Sacerdotisa Gullah, La Reina Quet, entre otros (Ibíd.).

Hace aproximadamente cinco años, en 2012, el alcalde, el mismo que participaba en los proyectos de Lacy, dio a conocer los planes para el gran solar que una vez albergaba todo el barrio: tres cuartas partes del mismo irían destinadas a uso público y el resto a la especulación privada. A día de hoy, año 2017, un gran parque público ocupa la parte central, flanqueado por un edificio de oficinas, por un lado, y por una residencia para ancianos de protección civil, por el otro (Fig. 4). Existen propuestas para las dos parcelas restantes que incluyen un bloque de pisos de lujo, otro de pisos de protección civil y la construcción, en una parcela próxima, del primer museo dedicado a la historia de los afroamericanos de la región (Riley, 2015).

Puede parecer lógico que los esfuerzos de Lacy y su equipo jugasen un papel importante en la conservación del uso público de gran parte de los terrenos de un barrio de una ciudad tan golpeado por la especulación. Sin embargo, Lacy cree que ya existía un anteproyecto urbanístico desde el comienzo de la destrucción de viviendas del barrio de Ansenborough, aquel que una vez fue una comunidad afroamericana vibrante. Habían caído en el abandono durante los últimos años antes de que el huracán hiciera gran parte de estos hogares inhabitables. Según Lacy, los promotores de la región seguramente sabían que este barrio se iba a convertir en una propiedad golosa con que especular con vistas a la expansión de la ciudad. Los pocos que todavía vivían allí fueron trasladados a la periferia de la ciudad. Las autoridades habían declarado la tierra demasiado tóxica para ser habitable. Se trataba de esperar el momento oportuno y, después de diez años sin solucionar los problemas de toxicidad, comenzaron los planes de recalificación del terreno que finalmente acabaría en manos de personas acomodadas

(S. Lacy, comunicación personal vía correo electrónico, 21/06/2015). “Nuestro proyecto no trató de detener el progreso - la destrucción de lo que quedaba de la comunidad afroamericana se había logrado mucho antes, pero queríamos llamar la atención sobre lo que habían hecho” (Ibíd.).

Sin embargo, el sentimiento de la posibilidad de un cambio social y de una amenaza apremiante alientan la gran proliferación de las prácticas artísticas actuales de carácter sincero interesadas en la acción colectiva y el compromiso cívico. Lacy destaca que para que la práctica artística provoque un cambio social duradero, debe convertirse en algo más que arte. No conviene que las expectativas de cambio sean demasiado altas. Dada la escala, el dinero y el tiempo a disposición de las prácticas artísticas, menor en comparación con los procesos políticos y sociales, rara vez estas acciones son capaces de hacer mucho más que crear conciencia a niveles determinados. Apenas pueden cambiar vidas individuales a pequeña escala y, trabajando de manera colaborativa, poner en marcha un proyecto continuado, que con el tiempo y por otros, se convierta en algo distinto al arte (S. Lacy, comunicación personal vía correo electrónico, 21/06/2015).

Project Row Houses, la colaboración como estética

En 1993, el artista Rick Lowe lideró el grupo que fundó *Project Row Houses* por lo que recibió el prestigioso MacArthur Fellowship en 2014. Este reconocimiento resulta interesante porque otorgó una organización comunitaria efectiva la distinción de obra de arte, pero también existe la posibilidad que esta distinción desencadene un proceso gentrificador como ha ocurrido en otras esferas apadrinadas por la institución. En todo caso, su idea era la de renovar una serie de row houses o shotgun houses, un estilo arquitectónico doméstico decimonónico de origen afro-haitiano posiblemente diseminado por los esclavos afroamericanos liberados principalmente en el sur de los Estados Unidos (Vlach, 1976), para transformarlas en un centro artístico comunitario. Su visión era y sigue siendo la de promover el papel social del arte en la revitalización de los

barrios, la preservación histórica, el servicio comunitario y los programas de educación para jóvenes. En la actualidad se ha convertido en un importante factor en el desarrollo del barrio *Third Ward* en Houston, Tejas. El proyecto facilita, entre otros aspectos, el acceso a viviendas para madres solteras y la construcción de viviendas de protección oficial. Ahora la comunidad se extiende a lo largo de 6 manzanas e incluye 40 propiedades (Finkelppearl, 2013). Corroborando las palabras de Lacy, *Project Row Houses* se ha convertido en algo distinto al arte. Se ha transformado en una entidad sin ánimo de lucro dirigida por un artista, que se dedica al desarrollo de un proyecto social que implementa el diseño y la construcción de viviendas para personas con bajos ingresos (Project Row Houses, s/f).

En la página web de Project Row Houses se destaca que el proyecto "se basa en el principio de que el arte -y la comunidad que crea- puede ser el soporte para revitalizar los barrios deprimidos del centro de la ciudad" (Ibíd.). *Project Row Houses* va más allá del compromiso social, la nueva sinceridad y el posicionamiento crítico, más allá incluso del arte político; crea sistemas de sostenibilidad. También reivindica una dimensión artística en cuanto a la preservación arquitectónica y su innovación. Pero lo más relevante es la noción de que puede haber una estética del desarrollo humano gravitada en la acción (Finkelppearl, 2013). Es más, los saberes y logros de Lowe engendrarían otros proyectos de práctica social en otros barrios desfavorecidos de mayoría afroamericana. *Project Row Houses* serviría de inspiración a *Theaster Gates*, que impulsó *The Dorchester Projects* en Chicago, y a Mark Bradford, quien preocupado por la distancia entre su barrio angelino y las instituciones de arte, convirtió Leimert Park en el foco de arte afroamericano más importante de Los Ángeles. Su amistad les ha llevado a ayudarse mutuamente en sus proyectos y a orientar los esfuerzos hacia la problemática de la gentrificación especialmente en los barrios ricos en cultura afroamericana (Saval, 2015).

Según Lowe, el proyecto se desarrolló gradualmente. Fue sólo después de que el proyecto se pusiese en marcha cuando comenzó a entenderlo en términos de escultura social

(Project Row Houses s/f), es decir, como una práctica relacional capaz de moldear el entorno (Rojas, 2010). Uno de sus descubrimientos más valiosos se basa en el análisis de la colaboración. Estableció que las personas de los barrios humildes que están involucrados en las artes en su entorno son un elemento clave en la participación cívica en general, y que estos barrios evolucionan satisfactoriamente en cuanto a la reducción de la pobreza y al crecimiento demográfico (Finkelppearl, 2013).

Los procesos de Lacy, Lowe, Gates y Bradford son sólo una muestra de la reciente oleada de interés artístico en la colectividad, la colaboración y el compromiso directo con grupos sociales específicos. Estas prácticas han tenido, en su mayor parte, un perfil relativamente discreto en el mundo de la producción artística, ya que los proyectos colaborativos son más difíciles de mercantilizar, aunque Gates se aprovecharía astutamente de las estructuras actuales del mercado neoliberal para financiar sus procesos artísticos socializantes (Saval, 2015), y corren el riesgo de quedarse en eventos sociales, meras representaciones, talleres o publicaciones. Sin embargo, ocupan una presencia cada vez más visible en el sector público.

En estos cuatro casos, su evolución se define bajo un fuerte compromiso sociopolítico y el proceso artístico se orienta según el contexto, es decir, se trata de buscar espacios en la sociedad actual donde implementar algunas de estas aspiraciones. La implementación es lo que distingue estas propuestas de las del arte como planteamiento (Bruguera en Contreras, 2017). Para ello, es necesario trasladar las obras de arte de las galerías de arte y museos a entornos abiertos, vinculados a lo que tradicionalmente se conoce como arte público que demanda conocimiento colectivo.

El arte por el arte: The Gramsci Monument

Como hemos puntualizado, la práctica colaborativa es cada vez más habitual en el arte actual, y la naturaleza de esta reciente variación implica una mayor permeabilidad entre el arte y otros modos de producción simbólica como el urbanismo, el activismo ambiental y las prácticas



Figura 5. Project Row Houses durante las fiestas de Kwanzaa, 21014, Houston, Tejas, EE.UU <http://365thingsinhouston.com/2014/12/18/project-row-houses-houston-kwanzaa-market-2014/>

sociales, entre otros. En estos intersticios es donde más se revitalizan las prácticas artísticas y donde en más riesgo está la propia identidad del arte. Los métodos y las obras resultantes dan prioridad al proceso de la producción sobre los objetos y a la capacidad técnica así como a la participación social y comunitaria sobre la autonomía artística (Kester, 2011). Sin embargo, tanto Lowe como Gates y Bradford se sirvieron de las habilidades prácticas y técnicas de arquitectos, conservacionistas, investigadores de desarrollo e innovación, y personal de la esfera institucional para aplicar su visión artística a estructuras sociales. Además, referente a la preferencia de la participación social sobre la autonomía artística, Claramonte arguye que no hace falta que el arte renuncie a su autonomía, es más:

"...es únicamente desde esa exigencia de autonomía, donde cabe construir algo así como racimos de alternativas sociales y políticas a la realidad que el capitalismo de diseño ha comprado de cabo a rabo y que nos vende en rodajitas a cambio de nuestra vida toda". (2010, p. 83)

El concepto de la autonomía del arte es necesario para habilitar una perspectiva crítica, en relación al orden social de una época determinada, con cierta distancia. La capacidad del arte de reflexionar sobre sí mismo y su

condición se convierte en su contenido y, según Kester, solo puede ejercer esta capacidad identificando y purgándose periódicamente de todo el material no-arte acumulado en el proceso de auto-revitalización a través del contacto con otros campos (2011).

Dicho esto, acudimos a la serie de monumentos realizados por Hirschhorn, en concreto al *Gramsci Monument* (2013) (Fig. 6), dedicado al pensador italiano Antonio Gramsci. Fue el primer proyecto que Hirschhorn elaboró en Estados Unidos y el cuarto y último de una serie que comenzó al finales de los años noventa dedicado a sus filósofos predilectos. Desde un primer momento, los monumentos se proyectaron en barrios ocupados en su mayoría por pobres y gente de clase trabajadora, siempre con el consentimiento y ayuda de sus habitantes (Dia, 2013), y siempre desde la autonomía artística.

A lo largo de año y medio, Hirschhorn empleó a los residentes del barrio neoyorquino de Forest Houses en la construcción de un centro cultural provisional compuesto de varias estancias conectadas por una red de pasarelas y porches. El centro albergaba una biblioteca repleta de textos de Gramsci, Marx y otros pensadores de varios movimientos de derechos civiles. Hirschhorn, a través de la Fundación Dia, pagó a los residentes \$12/hora tanto para la edificación del recinto como para la impartición de clases de arte para niños, la



Figura 6. Hirschhorn, T., Gramsci Monument, 2013. Recuperado de: <http://www.diaart.org/gramsci-monument/page268.html>. <https://www.youtube.com/watch?v=O5yyegM2u88>

publicación de un periódico local, una emisora de radio, una sala de ordenadores, y una cafetería (Rittenbach, 2014), sensiblemente más alto que el salario mínimo de 9\$/hora implantado por el estado de Nueva York (Department of Labor, s/f). Sin embargo, cuando llegó el otoño, el monumento fue desmantelado y los trabajos temporales desaparecieron (Dismantling: Free Tombola, (s/f)) junto con el mundo del arte, evidenciando aún más la falta de recursos que sufría el barrio.

El monumento fue duramente atacado por algunos críticos de arte que lo tachaban de práctica artística colonialista, hipócrita y "otro monumento a su ego monumental" (Johnson, 2013). Sin embargo, otros muchos fueron a su rescate, como el curador Yasmil Raymond:

"Dio libre acceso a poetas, filósofos y académicos. Formuló una nueva forma de monumento, de conmemoración pública y duelo, y quizás más importante aún, creó un ambiente de colaboración alegre que incluía los habitantes de todos los barrios de Nueva York, así como cientos de invitados extranjeros que viajaban a experimentar el trabajo y recordar a Antonio Gramsci, su vida y sus escritos". (Kimball, 2014).

No obstante, las intenciones de Hirschhorn no parecen tan altruistas como se podría pensar en un primer momento. Cuando los vecinos le

agradecieron por su contribución a la comunidad, declaró "no hago nada por la comunidad. Hago algo, espero por el arte y el entendimiento del arte. Ese es mi objetivo" (ART21 "Exclusive", min. 1:07, 2015). Esto contrasta con la nota de prensa que publicó la Fundación Dia en la que Hirschhorn declara su amor bajtiniano por *el Otro*.

"The Gramsci Monument seguirá siendo una afirmación de una obra de arte autónoma que está hecho como un gesto de amor. Este gesto no requiere necesariamente una respuesta; es a la vez utópico y concreto. Quiero crear una nueva forma, en base a mi amor por una audiencia no exclusiva y en la creencia que el arte puede transformar". (citado en Dia, 2013)

En realidad no se trata de una contradicción. Como indica la cita, Hirschhorn parte desde la autonomía del arte hasta llegar al espectador, un espectador activo, colaborador y participante. Y no sólo eso, Hirschhorn no cae en esa caridad repartida desde los lugares de privilegio. Lex Brown, colaboradora de Hirschhorn y vecina del barrio, destaca que hay una gran diferencia entre la caridad y la colaboración. Brown explica que Hirschhorn no fue a ayudar a la gente del barrio, sino que acudió a Forrest Houses para pedirles ayuda a los vecinos para la elaboración de su obra. Brown concluye recalando que existe una diferencia, una enorme diferencia, entre estas

dos nociones (Thomas Hirschhorn: "Gramsci Monument" | ART21 "Exclusive", min. 1:25, 2015).

De esta manera, hay un cierto valor en proyectos basados en la comunidad que solo exploran y hacen preguntas. Eso en sí mismo puede ser un proceso afectivo que puede o no desembocar en un proyecto. Puede permitir que se presenten sobre la mesa cuestiones que no se han preguntado antes. Se trata, a su manera, de hacer arte por el bien del arte, de preguntar por el bien de preguntar (Finkelpearl, 2013), y, a pesar de la temporalidad, se construyen relaciones reales que dan lugar a ciertas experiencias que cambian la vida de los participantes. (Kimball, 2014).

Contar las cosas como son requiere coraje y encierra cierto riesgo para el emisor: rupturas de relaciones o represalias del estado y la institución. Es el precio de hablar, provocar, incitar a la acción sin salirse de la relación emisor-receptor. Es suponer que las cosas podrían ser de otro modo, y averiguar qué y cómo este "otro modo" podría realizarse y progresar. (Golding, 2013). Parece difícil separar la mecánica de la filantropía artística del propio proyecto creativo, en el caso de los proyectos colaborativos socializantes. La naturaleza temporal de proyectos de esta índole refuerza la idea de que los intereses e ideales políticos pueden ser compartimentados y saneados sólo a través de un proyecto de arte que actúa como una hipotética proposición o ficción. No obstante, al enfocar el análisis de estas estructuras artísticas como si se tratara de teoría normativa en lugar de ficticia, se potencia la capacidad de imaginar una transformación social. Se trata, pues, de una manera de pensar en términos de esperanza, como un compromiso ético a la hora de reorganizarse uno con respecto a *lo Otro* en la búsqueda de un cambio social.

Referencias

Fuentes Documentales

- Bacharach, S., Booth, J. N. & Fjaerestad, S. B. (Eds.). (2016). *Collaborative Art in the Twenty-First Century*. Nueva York, Londres: Routledge.
- Claramonte, J. (2010). *Arte de Contexto*. Donostia-San Sebastián: Editorial Nerea.
- Finkelpearl, T. (2013). *What We Made Conversations on Art and Social Cooperation*. Durham, EE.UU. & Londres: Duke University Press.
- Hering, D. (Ed.). (2010). *Consider David Foster Wallace Critical Essays*. Los Angeles / Austin: Slideshow Media Group Press.
- Kester, G. H. (2011). *The One and the Many: Contemporary Collaborative Art in a Global Context*. EE.UU.: Duke University Press.
- Preminger, A., Brogan, T. V. F., Warnke, F. J., Hardison, O. B. & Miner, E. (1993). *The New Princeton Encyclopedia of Poetry and Poetics*. Nueva Jersey, EE. UU.: Princeton University Press.
- Van Alphen, E., Bal, M. & Smith, C. E. (2009). *The Rhetoric of Sincerity*. Stanford, California: Stanford University Press.
- Vermeulen, T., van den Akker, R. (2010). Notes on Metamodernism. En: *Journal of Aesthetics & Culture* Vol. 2.
- Vlach, J. M. (1976). The Shotgun House: An African Architectural Legacy. En W. Ferris (Ed.). (1983), *Afro-American Folk Art and Crafts* (pp. 275-296). Jackson: University Press of Mississippi.
- ### Recursos Electrónicos
- ART21 "Exclusive". (2015). Thomas Hirschhorn: "Gramsci Monument". En: Youtube. En línea: [Fecha de consulta: 23/09/2017]. <https://www.youtube.com/watch?v=O5yyegM2u88>
- Contreras, J. (2017). Tania Bruguera: "Debemos replantearnos para qué sirve el arte hoy". En: *Artishock Revista de arte contemporáneo*. En línea: [Fecha de consulta: 05/09/2017]. <http://artishockrevista.com/2017/04/03/tania-bruguera-debemos-replantearnos-sirve-arte-hoy/>.
- Department of Labor. (s/f). Minimum Wages. En: *Department of Labor NY*. En línea: [Fecha de consulta:

05/03/2016]. <http://www.labor.ny.gov/workerprotection/laborstandards/workprot/minwage.shtm>.

Dia. (2013). Dia Art Foundation presents Thomas Hirschhorn's Gramsci Monument from July 1–September 15, 2013. En: *Dia*. En línea: [Fecha de Consulta: 05/03/2016]. http://www.diaart.org/gramsci-monument/Gramsci_Monument_Hirschhorn_FINAL.pdf.

Dismantling: Free Tombola. (s/f). En: *Gramsci Monument*. En línea: [Fecha de consulta: 05/03/2016]. <http://www.diaart.org/gramsci-monument/>.

Galerie Tanja Wagner (2012). Annabel Daou – Which Side Are You On. En: *Vimeo*. En línea: [Fecha de consulta: 20/09/2017]. <https://vimeo.com/50884796>.

Golding, S. (2013). The 9th Technology of Otherness: A Certain Kind of Debt. En: *Academia Edu*. En línea: [Fecha de consulta: 08/25/2017]. https://www.academia.edu/4043310/The_9th_Technology_of_Otherness_a_certain_kind_of_debt.

Horn, J. (2006). A Manifesto for the New Sincerity. En: *Maximum Fun*. En línea: [Fecha de consulta: 26/06/2015]. <http://www.maximumfun.org/blog/2006/02/manifesto-for-new-sincerity.html>.

Johnson, K. (2013). A Summer Place in the South Bronx A Visit to Thomas Hirschhorn's 'Gramsci Monument'. En: *The New York Times*. En línea: [Fecha de consulta: 18/09/2017]. <http://www.nytimes.com/2013/07/26/arts/design/a-visit-to-thomas-hirschhorns-gramsci-monument.html?mcubz=0>.

Kimball, W. (2014). How Do People Feel About the Gramsci Monument, One Year Later ? En: *Artcity*. En línea: [Fecha de consulta: 05/03/2016]. <http://artcity.com/2014/08/20/how-do-people-feel-about-the-gramsci-monument-one-year-later/>.

Lacy, S. (2002, 2003). The Borough Project (2002) and Latitude 30 Degrees (2003). En: *Suzanne Lacy*. En línea: [Fecha de consulta: 03/09/2017]. <http://www.suzannelacy.com/latitude-32-degrees/>.

Project Row Houses. (s/f). En: *Project Row Houses*. En línea. [Fecha de consulta: 21/09/2017]. <https://projectrowhouses.org/about/mission-history/>.

Riley, J. P. (2015). 2015 State of the City Address (27/01/2015). En: *The City of Charleston*. En línea: [Fecha de consulta: 02/07/2015]. <http://sc-charleston.civicplus.com/index.aspx?nid=1260>.

Rittenbach, K. (2014). The Gulch Between Knowledge and Experience: Thomas Hirschhorn's Gramsci Monument. En: *Afterall*. En línea: [Fecha de consulta: 05/03/2016]. <http://www.afterall.org/online/the-gulch-between-knowledge-and-experience-thomas-hirschhorn-s-gramsci-monument/#.Vtl8SRygv04>.

Rojas, L. (2010). Beuy's Concept of Social Sculpture and Relational Art Practices Today. En: *Chicago Art Magazine*. En Línea: [Fecha de consulta: 21/09/2017]. <http://chicagoartmagazine.com/2010/11/beuys'-concept-of-social-sculpture-and-relational-art-practices-today/>.

Saval, N. (2015). Three Artists Who Think Outside the Box. How Theaster Gates, Mark Bradford and Rick Lowe are changing what art can — and should — do for the world. En: *The New York Times*. En línea: [Fecha de consulta: 30/11/2017]. <https://www.nytimes.com/2015/12/03/t-magazine/art/theaster-gates-mark-bradford-rick-lowe-profile.html>.

Thomas Hirschhorn: "Gramsci Monument" (2015). En: *Youtube ART21 "Exclusive"*, min. 1:07. En línea: [Fecha de consulta: 17/09/2017]. <https://www.youtube.com/watch?v=O5yyegM2u88>.

TXP EN ESTAMBUL NOTAS AL PIE: PRÁCTICAS EN CONTEXTO[S] COMPLEJOS

GLORIA G. DURÁN

“El mobiliario urbano no es ingenuo”
Paz Núñez¹

El colectivo de urbanismo táctico Todo por la Praxis, TXP, llegó hace una semana de Estambul. La plataforma independiente de proyectos artísticos hablarenarte los había invitado a formar parte de un proyecto que la *European Cultural Foundation* había promovido bajo el nombre genérico Tándem. Esta fundación cultural europea afirma en su web que el programa Tándem acelera, cataliza, conecta y comunica a las iniciativas de la sociedad civil con el arte y la cultura y consigue repensar y construir Europa como un espacio inclusivo, democrático y abierto. Nada más y nada menos.

Todo este discurso, con sus luces y sus sombras, sus posibilidades y conflictos, subyace en el relato que tanto Flavia Introzzi, de hablarenarte, como Diego Peris, de TXP me contaron. De hecho Flavia me llamó hace ya bastante tiempo para tantear la posibilidad de hacer un pequeño artículo sobre este asunto, sobre los praxis, quienes conozco bien, yéndose a Estambul a desarrollar en ese contexto complejo una intervención artística efímera en el espacio público con colectivos de allá.

Una de las características más destacadas de aquellas gentes cuya vida profesional transita estas prácticas, – ya las llamemos colaborativas,

comunitarias, *site-specific*, *artistas*, contextuales, de nuevo género de arte público, dialógicas o semejante –, es que nuestro tiempo libre nunca es claramente predecible; así pues, hemos tenido que esperar casi tres meses para poder juntarnos y descubrir qué sucedió y cómo vivieron el Tándem en esta ciudad que, tras el golpe de estado, vive un estado de excepción en el que la esfera pública ha tenido que soterrarse.

Hemos esperado a hablar con los interesados y los que han encarnado la experiencia porque solo desde ese relato, el de la primera persona, se puede tratar de entender cómo ha ido un proceso y sobre todo qué derivas ha tomado. Nunca hay un proceso exitoso al cien por cien, igual que nunca hay un fracaso total. Siempre hay avances y procesos más o menos previstos, y también procesos imprevistos que pueden provocar el fin del proyecto como se concibió para derivar hacia otro derrotero diverso, quizá interesante o quizá no. Estas prácticas tienen el riesgo, que tanto temiera Ranciére, de fundirse de tal modo con la vida que se desvanezcan como arte al perder todo su poder simbólico. No obstante aún les queda mucho por lograr eso que, por otro lado, no es exactamente lo que se quiere lograr.

Se trata de prácticas arraigadas a un contexto, a unas gentes, a un sentido del espacio público, o a una total falta de sentido del mismo concepto de público. Son procesos que se unen a un modo

¹ https://elpais.com/elpais/2017/10/12/seres-urbanos/1507835426_474716.html

de vivir al día, a una posibilidad política, a un leve riesgo y a un simbolismo a veces meramente anecdótico pero no por ello menos eficaz. En suma, si queremos escribir sobre una intervención en un espacio público y colectivo que surge de una colaboración entre diversos agentes, habremos de saber cómo arranca, cómo se desarrolla, cómo sigue, y luego tratar de analizar dónde podemos posicionarnos sin hacer grandes retóricas ni autofustigamientos inútiles.

Estas prácticas, por lo difuso, lo inconstante, lo diverso, variado, lo humano, no se pueden catalogar y cerrar en un manual de usos ni en un procedimiento estanco. No obstante, y ahí es donde quiere residir este esfuerzo, sí podrían leerse con una aproximación metodológica que, como haría Susan Sontag describiendo la sensibilidad *camp*, no puede ser una receta cerrada y medida ni una tabla de preceptos, sino más bien un acercamiento a unos modos, unas sensibilidades también, una capacidad de escuchar y entender, quizá, una necesaria actitud y unos prerequisites que deben siempre tenerse en cuenta.

Sin embargo no puedo evitar, pese a la calidad del artículo *Notas sobre el camp* contenido en *Contra la interpretación* (1984), fijarme hoy para este resbaladizo objetivo en otros dos escritores que son mi gran debilidad. Ambos son unos artistas en el manejo y la reflexión en torno a las “notas al pie”, y siguiendo su estilo quiero englobar unas notas que me han ido surgiendo mientras transcribía la entrevista que hice el martes a Diego Peris y Flavia. Inspirada en David Foster Wallace el campeón total de las notas al pie, aunque él usó más notas al final en su obra maestra *La broma infinita* que, por ejemplo, en su nota 324, se demora siete páginas enteras obligando al lector a llevar siempre dos marcas en el libro, una para saber por donde uno va y otra para la nota final correspondiente que es tan sugerente o más que el propio hilo argumental. El segundo es Enrique Vila-Matas quien persigue a todos los *Bartleby & Co.* del mundo del arte de vivir con una absoluta libertad amparándose en la riqueza de las notas al pie de un texto inexistente.

Mi caso, que es una copia por supuesto, se articulará como notas al pie que más bien parecen notas al final, de la transcripción que me servirá para escribir el artículo que será publicado en un

librito mitad madrileño mitad turco. Así pues me temo, querido lector, que tendrá que imaginar un texto que aún no he escrito y que cuando lo haga probablemente no coincida con las notas. Pero no debe preocuparse, pudiera darse el caso de que estas notas construyan otro texto diferente al que les dará origen, otro texto que sea mucho más útil para usted. Pudiera ser que ni tan siquiera quiera saber exactamente qué sucedió y se conforme con esta deriva de una cabeza humana mientras transcribe una entrevista que, como todo el mundo sabe, es una de las acciones más tediosas y mecánicas que se conocen, cosa que favorece que la cabeza vuele y tenga mil ideas que hacemos aquí el esfuerzo de atrapar.

Las notas tienen algo de procesual. Es la querencia de no perder ni una sola idea que te surge en un proceso. Cuando una transcribe, lo más interesante jamás queda en la transcripción sino en todo lo que piensas mientras transcribes. También es verdad que pueden ser cosas muy interesantes y pueden ser cosas muy absurdas. Ambas, las importantísimas y las intrascendentes, las *infraleves*, son para un proceso igualmente importantes. Pudiera darse el caso que un proyecto fuese sea un auténtico fracaso porque no comes bien ni uno solo de los días que dura y al contrario, puede haber otro que logre que la comunidad que le da vida coaligue y cuaje porque alguien hace unas lentejas maravillosas. Al cabo las prácticas colaborativas, o como se quieran llamar, los proyectos con ese giro social que requieren de muchos individuos que se unen y organizan y se articulan social y políticamente para lograr un objetivo común, funcionan mucho mejor si la comunidad inestable está bien alimentada y feliz. Y no me refiero a una felicidad elevada, tampoco a una pequeño-burguesa y de anuncio publicitario, no; me refiero a una felicidad básica y simple. Estar descansado, comer bien y tener espacios para ser uno mismo y para dejar de serlo según se den las circunstancias.

Hoy que es viernes y es trece, transcribo la entrevista que será transformada en un artículo de 2.500 palabras. No me cabe duda que ese artículo contendrá la esencia de lo sucedido entre los TXP y los colectivos turcos del Tándem además de las ideas que transitaron nuestro debate post-entrevista. En este debate tratábamos de dilucidar cuáles son las características de estas prácticas, cómo se colabora, cómo se trabaja en el espacio

público, cómo se implica a una comunidad, cómo podemos llegar a dilucidar si lo que hacemos es o no reflejo de nuestro supuesto pensamiento crítico, cómo saber si hay o no hay intervención incluso habiendo concluido. En suma: ¿dónde radica la paradoja constitutiva de estas prácticas?; ¿qué preservan del valor simbólico del arte?; ¿es necesario que preserven algo?; ¿hasta dónde puede uno arriesgarse en otro contexto?; ¿tiene sentido intervenir fuera de tu hábitat natural?; ¿qué es crear un contexto de aprendizaje?; ¿qué sucede si no sucede nada?

NOTAS AL PIE:

(1)

En general nos encanta decir, afirmar y repetir que estas prácticas transitan los límites del arte. Que no son, de hecho, arte. Que no se limitan a la creación contemporánea sino que podrían tacharse de cooperación cultural. Este término me fascina. Es como si hubiéramos de ir allá donde no se ha puesto en práctica el proyecto ilustrado o, cuanto menos, la ilustración radical que, como dice Jonathan Israel en *Una revolución de la mente: La ilustración radical y los orígenes intelectuales de la democracia*:

Está constituida por un conjunto de principios básicos que pueden ser resumidos brevemente en los términos: democracia, igualdad sexual y racial, libertad individual en el estilo de vida, libertad completa de pensamiento, expresión y prensa, erradicación de la autoridad religiosa del sistema legislativo y educativo, y separación total de la Iglesia y el Estado. (Israel, 2015, pág. 12)

La *European Cultural Foundation* arranca un programa que pretende generar esos contextos “de aprendizaje” en países en los que el simple hecho de intentar generar contextos es ya en sí algo peligroso. A veces me gusta imaginar quienes son ahora los herederos de los olvidados ilustrados radicales, Diderot, d’Holbach, Helvétius, cuyas teorías tenían como fin instruir y armar ideológicamente a una amplia parte de la sociedad. Y me gusta porque no fueron ellos precisamente quienes lo consiguieron sino que lo lograron los más conservadores. Podría darse la circunstancia de que los más vanguardistas y arriesgados no lleguen a ser leídos con claridad por la inmensa

mayoría y que agentes como esta fundación y otras muchas que se me ocurren, hayan de moderar los discursos y hacerse unos Voltaires, incluso unos Rousseaus, que consigan cambiar las cosas.

(2)

Un artículo de *El País* de hoy viernes 13 de octubre de 2017, se titula, *Filosofía, arquitectura y arte para construir la civitas. Sobre los espacios de conocimiento colaborativo en África y en Europa*. El artículo se refiere a un seminario que tuvo lugar en Intermediae en septiembre: *Grigri Pixel: Lo invisible, lo común, lo mágico: espacios y conocimientos colaborativos entre África y Europa*. Marina Garcés, Abu Ali, Simon Njami y Paz Núñez fueron los invitados por Susana Moliner para hablar y conversar sobre el asunto. De todo el artículo (altamente recomendable), me quedo con uno de los ejemplos que da Marina Garcés para apostar por lo común: “La defensa de los barrios [...]: Barrio pasa a significar queremos vivir aquí y solo podemos hacerlo luchando juntos, no apelando a una antigüedad sino a un presente urbano en el mundo de la metrópolis global”. Buscar la posibilidad de hacer y deshacer, de no dejar que nos lo den hecho y, como dijo Paz Núñez, vivir la ciudad que es una noción dinámica, una *civitas*. Las prácticas que apelan a un común compartido por unos individuos, a una posible comunidad inoperante, construyen ese flujo, ese dinamismo. Cualquier intervención arranca un nuevo flujo que tendrá diversos caminos. El mobiliario urbano no es ingenuo y permite, facilita o impide que las gentes se articulen como *civitas*, como un grupo dinámico y de límites difusos.

(3)

No importa tanto el resultado como el proceso, nostras trabajamos el proceso y es dónde ponemos el foco. Cuántas veces habré escuchado y dicho esto, y sin embargo es complicado habitar un proceso que no obtenga *outputs*; es paradójico financiar un proceso que se desvanece en el aire, como bien diría el premio novel Bob Dylan. Sin duda todo proceso hace surgir relaciones, posibilidades, encuentros y desencuentros. Todo proceso genera afectos, genera odios, genera materialidades, deja huellas y rastros, leves índices. Pero ¿cómo testar la bondad o la no bondad, la replicabilidad o la no replicabilidad de un proyecto que es un proceso?; ¿cómo replicar la génesis de un contexto que quiere ser de

aprendizaje?; ¿cómo se evalúa lo que no se hace tangible?

El 18 de noviembre del año de 2003, Rem Koolhaas expone en Berlín sus ideas sobre la nueva ciudad. Todo comienza cuando Koolhaas les pide a &&& Creative, una compañía de diseño, que diseñen un libro que de cuenta de los 7 años de trayectoria de OMA/AMO, *Office of Metropolitan Architecture*, la compañía de Rem. Bien los &&& consiguen armar dos libros que son hoy día clásicos de la arquitectura, *SMLXL* y *Delirious New York*. El libro, muy gordo, barato, y casi fanzinerero será el que, desplegado, se exponga en la Neue Nationalgalerie. La exposición se llamó *Content*, la sala blanca y minimalista se llenó de lo que para muchos parecía basura: “recortes de papel, trozos de plástico, maquetas llenas de textos e imágenes”. Siempre soñé que Koolhaas se limitó a seguir un proceso, el suyo, y a volcar en el libro primero y en la minimalista galería después todos y cada uno de los objetos, *gadgets*, escritos, ideas, desechos, que transitaron el proceso desde la ideación hasta la terminación de, en este caso, todo un trabajo arquitectónico de siete años. Al cabo, ¿cómo retener un proceso?; ¿cómo comunicarlo y hacerlo exportable?; ¿cómo concentrarlo en un algo final? Decía Borges que la memoria no existe, que uno solo recuerda la última vez que narró un acontecimiento y nunca el acontecimiento real, ¿y si no somos capaces de narrar el proceso con el lenguaje apropiado?; ¿y si ninguno somos *Funes el memorioso* y no percibimos la riqueza extrema de los que nos rodea?; ¿y si el tiempo aplanar todo proceso colaborativo y el archivo resulta incapaz de transmitir aprendizaje completos?

(4)

Hay una interesante tensión del mundo del arte o más ampliamente el mundo de la cultura. Es una tensión que lo conduce a salir de su misma esencia al mismo tiempo que lo obliga a quedarse en ese lugar excepcional que parece habitar el arte o la cultura. Es una paradoja constitutiva, nunca dejar de ser lo que es y querer salir para ser útil, para trascender, para incorporarse a la magia cotidiana. Cuando trabajamos en ámbitos comunitarios, cuando trabajamos, desde los códigos del arte, con ámbitos de la sociedad civil a veces nos diluimos en preguntas sin respuestas. Y lo hacemos para salir de la naturaleza excepcional

o al contrario, para expandir hacia la sociedad civil eso que pensamos diferente? Esta cuestión podría ser una de las claves, interesantes de observar, si uno se acerca a alguna práctica que dice ser colaborativa o comunitaria.

Por ejemplo, asistimos a unos encuentros en CaixaForum Barcelona para dar cuenta de los proyectos que bajo la rubrica *Art for Change* (2007-2017) financió este año la Obra social de la Caixa. Bien, había allí algo que creo debe ser reflexionado: ¿son estas prácticas salvadoras?; ¿enseñan supuestas bondades que, también supuestamente, el arte posee?; ¿los colectivos marginales, colectivos en riesgo de exclusión, diversidades varias, han de ser tratados de otro modo?; ¿son “otra parte” de la sociedad civil? Hay que estar atento: estas prácticas surgen, como yo lo veo, como un modo, entre muchos, de organizar un espacio de posibilidad y en ese él decidir entre todos qué hacer. Es contradictorio generar convocatorias con un colectivo “objetivo” y una conclusión cerrada. Lo colaborativo es, además de posible, vírico. Si no hay virus no ha funcionado. Hay que tener cuidado porque hoy tendemos a poner etiquetas a prácticas que tienen su naturaleza, normalmente otra, educativa, asistente, cooperativa, en suma, que pone en contacto a unos técnicos y a un colectivo que va a aprender determinadas destrezas de esos técnicos. Esto, creo yo, es otra cosa diferente.

(5)

Hay unas variables muy importantes que impiden que se pueda definir de modo cerrado esto que perseguimos. Se trata de proyectos experimentales que se realizan en un tiempo, en un espacio y con unas gentes. El concepto de lugar que usan tanto Lucy Lippard en su ya clásico *Looking around: Where we are. Where we could be*, en *Mapping the Terrain* (1994) , o la clasificación que hace Miwon Kwon en *One Place After Another: Site-specific Art and Locational Identity* (2002), en su genealogía de la *site specificity*, en la que da el salto definitivo del espacio físico a la comunidad o espacio social. El lugar es la gente, vecinos, transeúntes, implicados, usuarios, las personas que dan vida a un trozo de la ciudad, a un espacio vacío por despertar, a una idea por arraigar. La gente es lo que importa y es *site-specific*. Sin embargo, en nuestra academia parece que no ha cuajado mucho esta idea que, como se ve, tiene mucho tiempo. Aún se busca

hacer espacios, que no lugares. En España no será hasta que cuatro sospechosos habituales decidieran aunar fuerzas y bagajes intelectuales y editaran juntos el libro llamado *Modos de hacer: arte crítico, esfera pública y acción directa* (2001)². Estos cuatro fundamentales son Jordi Claramonte, Jesús Carrillo, Paloma Blanco Y Marcelo Expósito. En su libro coral recopilan y traducen algunos de los textos fundacionales de lo que se llamó nuevo género de arte público, que viene a ser un modo más de nombrar la realidad compleja de los procesos de que hablamos. Sin embargo, y una vez más, por algún fenómeno paranormal, en el imaginario del gremio artístico se quedó el *site specific* de los años 80. Yo creo que Rosalind Krauss ha hecho mucho daño a este imaginario.

Libros fundamentales a consultar: *Mapping The Terrain: New Genre Public Art*, editado por Suzanne Lacy, Bay Press, 1994; *Participation*, editado por Claire Bishop, The MIT Press, 2006; *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship*, de Claire Bishop, Verso Books 2012; *One Place After Another* de Miwon Kwon, *site-specific art and locational identity*, The MIT Press, 2002; *Conversation Pieces: Community and Communication in Modern Art*, University of California Press, 2013; *The One and the Many: Contemporary Collaborative Art in a Global Context*, de Grant Kester, Duke University Press Books, 2011. También señalaría, por el poso histórico y el marco teórico que expone, aunque muy activista muy adaptable a buen entendedor, *Art and Revolution in the long XX Century: Transversal Activism in the Long Twentieth Century*

2 Marcelo Expósito, Jordi Claramonte, Paloma Blanco y Jesus Carrillo (2001): *Modos de hacer: arte crítico, esfera pública y acción directa*, Ediciones Universidad de Salamanca, Salamanca. Aunque en este título aparezca la acción directa en el contenido hay más arte público de nuevo género que acción directa. Otra cosa fue el taller que la Fiambrera Obrera hiciera en el MACBA y que desembocó en las Agencias y sus corolarios aun no resueltos. Este taller fue *De la acción directa considerada como una de las Bellas Artes*, <http://www.macba.cat/es/de-la-accion-directa-considerada-como-una-de-las-bellas-artes>, en un tono muy Thomas De Quency y su asesinato como una de las bellas artes, un tono muy decimonónico y epatante, que por cierto acaba de copiar antimuseo con poca muy poca fortuna y marco conceptual. Insto, no obstante, a no confundir el activismo que usa las herramientas del arte para reivindicar su objetivo, el que sea, y el trabajo en el espacio público de urbanismo táctico. Se que muchos se lían pero es otra liga digamos.

de Gerarld Raunig, editado por Semiotext. Y por supuesto, *Modos de Hacer*, arte crítico, acción directa y esfera pública, editado como ya hemos visto por Paloma, Jesús, Jordi y Marcelo, en el 2002 y en la Universidad de Salamanca. A este respecto reflexionar porque uno de los que recopila y edita *Modos de hacer*, Marcelo Expósito, se sienta todos los días en el congreso (para quien no lo sepa es un diputado que se sienta cerca de la presidenta del congreso, el del pelo gris largo hacia arriba que desafía la gravedad).

(6)

Re-Lab: residencia de investigación en construcción participativa del entorno urbano, así se llamó el proyecto con el que hablarenarte entra en el juego de diálogos y posibilidades. Dice la web: “Re-Lab es un proyecto de cooperación internacional que se estructura en torno a una residencia de investigación e intercambio de conocimiento entre colectivos de España y Turquía que apuestan por la reconquista del espacio público y su uso colectivo” (<http://www.hablarenarte.com/es/proyecto/id/re-lab-residencia-de-investigacion-en-procesos-de-transformacion-urbana-participativa>, 2017). *Re-lab* es también el famoso vídeo de Amy Winehouse; bueno, el suyo es *Re-hab*. Rehabilitación es como volver a habilitar y Re-lab es como volver a generar contextos de aprendizaje. En ambos casos hay una cierta idea de recuperación, a veces de vuelta a un lugar y unas gentes. Es interesante porque esto cada vez es menos cierto y quizá nunca lo fue en absoluto. ¿Siempre hay un pasado en el que todo funcionaba?; ¿hubo un tiempo feliz en el que los ciudadanos eran conscientes de su responsabilidad cívica, de las posibilidades de su contexto, de su fuerza como comunidad, del bien que se puede generar en ámbitos compartidos que organicen un paisaje en el que cada uno pueda sacar lo mejor de sí mismo? En suma, ¿somos sustancialmente buenos pero el sistema no nos deja o, al revés, somos un lobo para nosotros mismos y hay que pelear diariamente con nuestra misma esencia para vivir una vecindad sana? (Estudiar un poquito de filosofía y aplicar lo aprendido a la hora de hablar, escribir y analizar los que venimos llamando “estas prácticas”).

(7)

Otra pregunta que me surge y al tiempo me hace resonar textos básicos, de los que ya he

nombrado. Muchas intervenciones que tienen este sesgo, social, público, político, colaborativo, señalan un problema de interés colectivo. Puede ser simplemente la falta de la idea básica de vecindario, como deja claro el proyecto *La escalera*, una propuesta de investigación y creación colectiva que quiere reflexionar acerca de cómo vivimos en comunidad y cómo querriamos (o podríamos) hacerlo. Puede poner el foco en la lacra de la violencia de género o puede ser no más una investigación que dé cuenta de las carencias del sistema educativo. Quizá sea una experimentación que ponga en pie la creatividad de un gremio determinado para señalar las deplorables condiciones de vida y trabajo de un barrio marginal o puede uno “poner a hablar” a adolescentes que son sistemáticamente leídos como sospechosos, como lo afroamericanos de Oakland. En suma, todos estos proyectos ponen a trabajar a los interpelados, los interesados, los usuarios, los que sufren una determinada situación, los que no conocen al vecino de enfrente, los que ni sabían que podían opinar y construir su realidad, los que pensaban que a nadie le importaba su situación. Estos proyectos suelen aunar la acción directa y la reflexión, se nombran como artísticos y a un tiempo indagadores, abogan por una investigación. Eso está muy bien y suele ser efectivo, desde la ideación al señalamiento del problema o la situación hasta la resolución del proceso. Pero, ¿y luego? Desde mi punto de vista el reto, y el nuevo foco y relato, habría de dirigirse a ese después. El reto superior será pues mantener el tema de interés común en el debate público y lograr que provoque cambios en otras esferas de la vida cotidiana. Será también hacer que esa comunidad articulada en torno a ese proyecto siga una vida propia, quizá idéntica la comunidad de trabajo del proyecto, quizá variable, pero que siga.

(8)

Se puede hablar mucho sobre las grietas, al tratar de comprender desde dónde podemos arrancar a trabajar; Flavia se refiere a grietas de diálogo. Cuando trabajé con Elena Tóxica, Toxic Lesbian, en toda una serie de proyectos con el ideario de Suzanne Lacy, o más bien con una actualización de todo lo dicho en *Mapping the Terrain* en clave queer, hablábamos también de grietas. Es como si en un muro se encontraran pequeñas entradas de luz. En nuestro caso nos referíamos al muro

de una institución cultural cuyos fines quedan tan predeterminados sin dejar lugar alguno al error o a la experimentación. En Estambul la grietas se refieren a esos huecos que se escabullen del conflicto político, esos lugares que hacen habitables los contextos de miedo y falta de libertad. Esas grietas de diálogo pueden abrir unas nuevas posibilidades para la sociedad civil. En estos contextos lo simbólico adquiere mucho más valor: decir sin nombrar. Una muy leve intervención en el espacio público puede significar cosas muy diferentes y políticamente cargadas según dónde se realicen. Todo es contextual. Otro libro básico para entender, *El arte de contexto* de Jordi Claramonte, que editó Nerea en 2011, transita lo táctico, lo estratégico y lo operacional, buscando esas grietas de conversación, de posibilidad institucional, de escucha cívica para que, desde allí, trabajar articulado de manera social y política.

(9)

Hemos llamado a un componente del equipo con el que TXP ha trabajado en la ciudad de Estambul, en el barrio de Kadiköy, la *full artist*, una suerte de artista total. De los colectivos que T.A.K., el espacio municipal de la ciudad de Estambul que el Tándem había localizado para hacer las veces de hablar en arte en Turquía, uno no era en absoluto un colectivo. De hecho era una artista individual. Una artista que transitaba la performance, la instalación, los colores y, parece ser, un poco de todo. La bautizamos así, artista total, porque en el proceso de cinco meses que duró el Tándem ella estaba obcecada en dejar su impronta en aquello que colaborativamente se iba a diseñar.

Estos proyectos vienen muy bien para darle una vuelta a la autoría, la impronta artística y demás lastres del artista contemporáneo. Sobre los debates y la necesaria ágora para decidir en un proyecto colectivo y la necesaria desaparición de una autoría única. Este tema, que vamos a incorporar al eje de investigación sobre tensiones éticas en el programa que ahora arrancamos que se llama *Una ciudad muchos mundos*, trae muchas preguntas en torno a la muerte o resurrección del autor: ¿son capaces los artistas a renunciar a serlo?; ¿pueden asumir una responsabilidad cívica seria olvidando su currículum? ¿es necesario que así lo hagan? ¿por qué? ¿cómo salir de la excesiva individualista sociedad y obtener un buen puesto de trabajo?; ¿cómo sobrevivir a una

sociedad meritocrática preservando un común que no te devore?

(10)

Sobre los nombres, sobre la importancia de los mismos. Es interesante lo que Diego llama la vieja escuela de Arquitecturas Colectivas, digamos el núcleo duro de todos aquellos que en este país se han especializado en estas prácticas colectivas desde abajo: Straddel 3, Santiago Cirujeda, LaFábrica detodalavida, los mismos Todo por la Praxis, que son de los colectivos más comprometidos y combativos, usan nombres que, a primera vista, poco dicen. Sin embargo, tal y como afirma Flavia, uno de los colectivos que, por otra parte, aún estaban arrancando a entender de qué va esto de trabajar con gente haciendo arquitectura, tenía un nombre así fantástico, *Architecture for All*. Se podría hacer una completa tesis del desarrollo de los tiempos y de los nombres; yo la llamaría *Del taller de casquería a la arquitectura social, pasando por muchos TEDX*.

(11)

Los cinco meses que duró la Re-lab se dividieron en aquellos que generaron un contexto de aprendizaje y otros que pusieron a todos manos a la obra para la intervención que llamaran Bógada. En julio 2017 viaje a las Islas Canarias y en septiembre, Estambul. En mayo se explora el territorio y se descubre que le trabajo necesita, o quizá es, generar un contexto, un marco sobre el que trabajar y unas metodologías a aprender. En verano los miembros del colectivo *Architecture for All* y *Trak* (El Club de las reparaciones), el otro socio para el Re-lab, aterrizan en Canarias en los encuentros de Arquitecturas Colectivas 2017. En estos encuentros, que duran una semana, y que hacen intervención en el espacio público en un barrio conflictivo de la isla de la Palma convive la vieja escuela, los invitados de Latinoamérica, África y Europa, y los compañeros de TXP. Estos compañeros aprendieron rápido, y de hecho supieron que de verdad es posible hacer esto que reza en la web de las Arquitecturas Colectivas que es, de las pocas, que de verdad dicen lo que sucede:

En este X Encuentro, queremos dar valor al aprendizaje colaborativo y a la co-creación espontánea. En los procesos de construcción colaborativa es necesario compartir experiencias y

conocimientos porque así se construye una comunidad que se hace co-responsable de decisiones, crea consensos y se apropia de los proyectos. Al mismo tiempo, se refuerza el sentir, la presencia y la actividad ciudadana, diseñando su entorno y construyendo alternativas. Las relaciones afectivas, el carácter y el componente lúdico de estos procesos, así como los momentos festivos donde se establece una relación más íntima con el entorno y la comunidad, es a nuestro modo de entender la clave de estos procesos.

Estos encuentros no solo generan procesos increíbles sino que van tramando una red inmensa que lleva ya creciendo desde que arrancaran a trabajar. Su web es, además, un lugar increíble de aprendizaje y descubrimientos. Eso sí: para entenderlo bien hay que ir, y si es a las islas afortunadas, mejor que mejor.

Es posible que haya sido en este contexto donde los TXP han comenzado a acuñar el término cóctel de alcances. El cóctel de alcance se refiere a lo que se puede o no lograr con lo que se tiene, son los parámetros que estructuran lo que de verdad hay: cuántos recursos, cuántas gentes, qué espacio, qué marco legal, jurídico y también político. En suma un enfrentamiento con los parámetros reales, lo que puede coaligar expectativas y posibilidades. Creo sin duda que sin esto, sin el cóctel de alcances las conversaciones, muchas conversaciones se aplacarían.

(12)

¿Más grande para qué? Sobre la eterna tensión de lo visible. La marca España, por ejemplo, es una contradicción, la administración central está convencida que es lo que brilla y se ve, lo grande, los nombres, los que traen la marca España. Se obsesiona por internacionalizar a nuestros artistas haciendo viajes bizarros a nueva York o lanzando una web inservible que cuyo nombre prefiero ni recordar porque me lo robaron. Sin embargo, y pese a estas ideas de lo grande, nada nos internacionalizó más que el 15M, algo hecho de muchos, infinitos gestos pequeños. Nada es más respetado en contextos de nueva ciudad, de urbanismos para el futuro, de génesis de comunidades, de nuevas intervenciones, que el espíritu desparramado en mil iniciativas que configuran una ciudad Madrid como única en Europa en la que, como dirá Taibo, nada nunca volverá a ser como antes.

Pascal Gielen y su doctorando Louis Volont, que nos viistó hace unos meses, son miembros de la *Culture Commons Quest Office*, una oficina que investiga los comunes culturales, su posibilidad y su armazón. Volont nos entrevistó, como informantes habitantes activos de la ciudad de Europa a la que todos miran. Nos dijo que escribía la tesis sobre la colaboración en el paisaje del arte en las ciudades de, en principio Berlín y Londres, pero desde que su vista a Madrid hizo que cambiará radicalmente su objeto de estudio. Ahora ha cambiado la hipsterizada Londres por Madrid. Lo que indaga este doctorando es un examen crítico del rol de los artistas en la ciudad en la actual "narrativa de la ciudad creativa", en suma, indaga dónde podemos los artistas situarnos sin dejar de serlo y sin adelantar esa hipsterización que ya ha contaminado a Londres en su totalidad. Curiosamente, y aunque creía superada la idea de Richard Florida de la ciudad creativa, cada día que abren una nueva peluquería en Lavapiés, una tienda de moda o expulsan a mi herbolaria, pienso que Florida y toda su retórica se andan revolviendo en la tumba y reactivando esa cosa terrible de la ciudad creativa.

(13)

Y finalizamos con el número tabú del pobre Ángel Nieto, quien pasó su vida jugándose sobre dos ruedas y evitando a toda costa este número 13 de la mala fama y la mala suerte, para ir a morir sobre cuatro. Este número nos sirve para ver la imposibilidad de los juicios cerrados y los apriorismos. La nota que surge aquí se refiere a un debate enardecido sobre estos procesos, prácticas, proyectos. La intervención final de los TXP ha sido, según Diego, ligera y de poca sustancia debido a la falta de comunidad de sostén. Ahora bien, el Tándem giraba más en torno a crear un contexto de aprendizaje, y esto se logra al viajar a Arquitecturas Colectivas, exportar saberes y regresar al contexto a ponerlos en práctica. Por otra parte el resultado del que se tenía poca fe al comenzar, está funcionando muy bien, a juzgar por las fotos recientes. Esta situación vuelve a sumirnos en otra paradoja. La intervención final (de la que daré buena cuenta en el artículo que escribiré) consistió en la recuperación de una sombra enorme habilitándola con unos bancos anclados a un muro intervenido:

BOĞADA es una intervención de urbanismo táctico en el vecindario turco de Kadiköy, a la fecha el

único distrito de Estambul que acoge este tipo de iniciativas de democracia participativa.

En su última fase, BOĞADA, es donde se plasma este proceso de aprendizaje colaborativo y de participación directa, en una serie de acciones a pequeña escala que se proponen servir a un propósito mayor.

Cuando íbamos acabando la entrevista nos enardecimos debatiendo sobre esta intervención que al cabo es lo que queda y que, pese a dar cuenta del recorrido, no es, ni mucho menos el proceso total. Por otra parte representa la cuerda floja, está muy bien porque permite a los ciudadanos estar cómodamente a la sombra de los poquitos árboles que hay en la ciudad de Estambul pero no apela a parlamento alguno que de cuenta de la terrible situación de falta de libertad que vive el país. En suma, en los contextos complejos, las intervenciones han de ser simbólicas, señalar, mejorar y generar complicidades y aprendizajes en la población local de tal modo que cual virus se vayan expandiendo.

Haciendo otro cóctel de alcance final con una pizca de Borges, otra de Koolhaas, algo de Lacy, pequeñas dosis de Bishop, un poco de Lippard, bastanet Kester, mucho Rauning y la maestría de Foster Wallace y Vila-matas me despido no sin antes hacer una nota de todas estas notas.

* Nota de las notas al pie.

El artículo que voy a llamar TXP y TAK: urbanismo táctico a dos bandas, se publicará al mismo tiempo que este que ahora termina usted de leer, confío en que sean capaces de encontrarlo en la web de hablarenarte. Aunque no es estrictamente necesario leerlo estoy segura que les divertirá porque no tiene nada que ver con éste, es claro y descriptivo y cuenta el proceso Tándem bajo el prisma de un dueto inspirado en Uriel Fogué, un juego de urbanismos diversos, entre Hausmann/sade y Tándem/Masoch, uno duro y le otro blandito, amable y habitable.

SER CREBEIRA

MARÍA BELLA

El crebeiro es un caminante, como un mago entre las mareas, que recorre el litoral buscando objetos de valor tras el caos que deja el temporal. Los crebeiros los había y todavía los hay en Galicia, concretamente en la Costa de la Muerte donde el tiempo y el mar propician la catástrofe y arrastran a la costa lo que queda disperso en las aguas. El crebeiro sabe lo que tiene valor y lo rescata. El nombre viene de la Isla de Creba en la Ría de Muros. La reflexión que a continuación exploro sugiere la necesidad de echar a andar y de aprender a discernir de entre lo que el arte arroja, lo que de verdad es potencia.

Desbordamientos del poder

"Obviamente, la repetición de consignas vacías es insuficiente: el autor ha desaparecido; Dios y el hombre comparten una misma muerte. Por el contrario, deberíamos pararnos a reexaminar el espacio que la desaparición del autor deja vacío; observar atentamente sus huecos y huellas de ruptura, sus nuevas divisiones, y re-apropiaciones sobre este vacío".

Foucault, 1980, p. 121

Este es el reclamo que Michel Foucault (ibid.) hacía en el año 1969 para una vez más problematizar sobre las variaciones de las técnicas del poder. Un par de años antes Roland Barthes (1977)[1967] había aunado con una consigna poderosa: "la muerte del autor", los distintos ecos que durante las décadas de los años 1950 y sesenta habían puesto en duda la autoridad dentro, especialmente, del campo de la crítica literaria. Aunque Barthes pusiera el foco en el autor, compañeros como Jean Paul Sartre (1950 [1948]) o Maurice Blanchot (1995 [1949]) y el propio Barthes (1970 [1953]), habían demostrado que el suelo que temblaba era también el de la propia institución (literaria) e incluso, el del propio sistema de comunicación vigente hasta entonces¹ (Kittler, 1999).

¹ Friedrich Kittler definía la literatura como el sistema de

En su conocido ensayo "¿Qué es un autor?" Foucault invocaba a Samuel Beckett recordando la pregunta que se hacía: "¿Qué importa quien habla?" Con esta llamada, Beckett (1996) se interpelaba a sí mismo para explorar los posibles lugares de enunciación de la escritura en un momento de transformación de su obra, en trabajos como en su trilogía *Molly* [1951], *Malone Dies* [1952] y *The Unnamable* [1953]. Foucault, por su parte, la re-utilizaba para recordar la difícil tarea que supone la relación con el poder y sus infinitas estrategias de deriva. A su vez, con llamadas de atención nos recordaba el peligro de que el poder se esconda, precisamente, allá donde se enuncia insistentemente su vacío.

Los análisis pormenorizados de los agenciamientos que surgieron en los movimientos de resistencia de la llamada "intelectualidad difusa" (estudiantes y trabajadores)² de finales de 1960 y principios de los setenta en una buena parte de Europa (Italia

comunicación anterior a Internet dado que suyo había sido previamente el rol de generar, archivar y distribuir la información (ibid., p. 4)

² Como explica Beradi (2009) en *The soul at work*, "Trabajadores y estudiantes: este binomio marca una nueva cualidad en la composición del trabajo social en general e implica la articulación de un nuevo tipo de potencialidad innovadora con respecto a la historia del siglo veinte" (p. 28).

y Francia como referencia) son clave para poder evaluar la consistencia de este “vacío” al que Foucault calificaba como insuficiente y que más adelante relacionaremos con el “poder” de lo colaborativo. Desde la corriente del pensamiento Operaista (ej: Panzieri, Tronti, Negri, Bologna o Alquati), y su continuación post-Operaista (ej: Lazzarato, Negri, Beradi, Marazzi o Virno) se ha explorado desde la categoría del trabajo un amplio eje de pensamiento que analiza los comportamientos del poder en estas décadas y las siguientes bajo los efectos de una lógica capitalista. De este modo, el Operaismo, retomó el pensamiento marxista actualizándolo a partir de un nuevo contexto social y político influido a su vez por las enunciaciones que surgían desde el pensamiento filosófico como es el caso de Foucault o de Deleuze y Guattari.

En el seno de estas corrientes, mezcla entre movimiento obrero e intelectualidad, investigación militante, teoría, lucha y activismo, es desde donde se proyectará un nuevo reclamo revolucionario. Un contrapoder que no se conforma con sólo exigir mejoras en las condiciones de trabajo sino que promueve una transformación. Se partirá de la toma de consciencia sobre la afectación de estas formas de poder y sus técnicas para luego proponer una suerte de estrategias de resistencia con la intención de arrastrar al poder hacia sus límites; es decir, no solo cuestionarlo sino llegar finalmente a desbordarlo. El hecho de parar de trabajar, se contemplaba, explicaba Beradi (2003), como la acción que a diario se efectuaba como dejación contra la explotación. Como un rechazo a la imposición de tener que producir plus-valor, como la negación a tener que incrementar el valor del capital a costa de reducir el valor de la vida (p. 1).

Los años sesenta y setenta fueron años de éxodos, de fugas de aquellos lugares disciplinarios, de alienación y de autoridad, escenarios sobre los que se aprendió a ejercer la resistencia que permitiría tomar consciencia de un poder al que había que tratar de doblegar. Primero se invocaría su “desaparición” y su “muerte” como lo hacía Barthes y luego se explorarían otros caminos destituyentes propuestos desde la influencia del pensamiento post-Operaista (ver Raunig, 2006 y 2007).

El obrero ejercía su resistencia y vaciaba las fábricas y el intelectual lo hacía saliendo de la institución. La vida liberada de todo gesto de poder se retomaba en las calles, en el afuera. Y es en ese afuera, y a partir de esa consciencia de resistencia que se adquiere una vez que se enuncia, que se reconoce y que se ejerce, desde donde la historia demuestra que las instancias del poder reorganizarán en las décadas siguientes su expansión.

Este es un momento histórico clave dada la coincidencia de fuerzas que se cruzan y cómo el poder consigue alinearlas a su antojo y, sobre todo, por lo que dichos alineamientos desencadenan. La indagación por tanto superará la propia genealogía del trabajo como ámbito desde donde se había librado la batalla del poder moderno. Esto no quiere decir que se abandone la esfera del trabajo, sino que el poder, igual que su resistencia, desborden sus límites. La lucha revolucionaria ya no solo se librará en el campo del trabajo sino sobre lo que, a través del trabajo, había conseguido alienarse. Como Marx defendía, es el trabajo el que transforma la vida. El poder por tanto se re-articulará -siempre a partir del trabajo- tomando de nuevo la vida y de esta forma también las propuestas de sus nuevos modos, incorporando en su ciclo expansivo la alienación de todas sus nuevas capacidades. Y es en esta lucha, precisamente, donde el poder mismo nos enviste tomando para sí nuestras propias y, en algunos casos, más preciadas herramientas o valores, como es el caso del arte.

Arte y creación

En el libro *Keywords. Vocabulary for Culture and Society*, el pensador Raymon Williams (1983) analiza atentamente la evolución del significado de más de un centenar de palabras a lo largo de la historia. Todas ellas son términos que Williams considera clave para facilitar la comprensión de las nociones que componen nuestro pensamiento cultural y social. Dos de estas *Keywords* son: arte y creativo. Utilizaré parte del itinerario que Williams traza en el caso de estas dos entradas para dar visibilidad a algunos de los alineamientos que tienen lugar en las décadas de los 1960 y setenta a manos de un poder, cuanto menos “creativo”.

El significado original de la palabra arte refiere a la habilidad o destreza en cualquier ámbito sin necesidad de acotarse específicamente al de las bellas artes. En la universidad medieval las artes eran siete: la lógica, retórica, aritmética, geometría, música y astronomía. La emergencia de un arte “abstracto y con mayúsculas” y con sus “propios principios” establecidos no surge con claridad hasta comienzos del siglo diecinueve (ibid., p. 40). El Arte pasa entonces progresivamente a defenderse como una forma de producción distinta, diferenciada de cualquier otra y por supuesto ajena a la producción industrial repetitiva y alienada del trabajo moderno. Mientras una producción se desarrolla masivamente en las fábricas, la otra -“marginal”- desarrolla todo un sistema propio de definición: en los museos, con su público, su teoría, y sus propias normas legitimadoras.

Hasta el siglo dieciséis la palabra creación refería al poder creativo exclusivo de lo divino. La criatura, palabra que proviene de la misma familia, ha sido creada por el creador y no tiene por sí misma dicha capacidad. Crear aludía entonces a la competencia productora de los dioses o de la naturaleza, y en ningún caso esta era atribuida a la condición humana. A partir del siglo dieciséis, a raíz de las transformaciones del pensamiento humanista en el renacimiento y con la intención de diferenciarla de las concepciones del pasado, la creación pasa a estar también en manos del hombre, al que dios ha capacitado para crear más allá de la naturaleza. De cualquier manera y durante cierto tiempo crear todavía se reserva a la figura del Rey soberano y su uso se vincula a su destacada autoridad. Habrá que esperar a que, a lo largo del siglo dieciocho, se generalice un uso asociado de manera consciente con la producción distinta del Artista quien pasará a ostentar el poder creativo (ibid., pp. 82-83).

Estas escuetas descripciones de la evolución de estos dos términos, aisladas para concentrar la atención y solapadas para esclarecer sus relaciones, son portadoras de información muy relevante respecto a las alineaciones que antes mencionaba. Me gustaría poner énfasis en el cambio de valor que experimenta la producción artística o creativa en las últimas décadas del pasado siglo y en las primeras del presente

echando mano de la capacidad de la historia para generar perspectiva. Si atendemos a la evolución descrita en los siglos anteriores, la producción artística se había diferenciado de cualquier otra -entiéndase de la industrial- durante los dos siglos pasados en parte gracias a la atribución del poder creativo derivado de una autoridad, en este caso, representada por lo divino y lo real (por el Rey).

No es de extrañar por tanto que dé la confluencia que se daría en las décadas de 1960 y de los setenta, donde precisamente se tejen alianzas entre las inquietudes y resistencias del trabajador industrial y las del trabajador intelectual, surja como resultado una hibridación de producción cuanto menos innovadora hasta el momento. Será por tanto desde esta producción nueva desde donde el poder haga al capital heredero de la capacidad creativa antaño divina o real y en el último tiempo artística; convirtiendo lo distinto en una exigencia necesaria para el rendimiento de la producción de masas. Un *bypass* espectacular camuflado alrededor de un aparente vacío de poder.

La renuncia al poder y su autoridad la escenificaba Barthes con su reclamo: el autor debe desaparecer. Ahora bien, si se mira su propuesta de manera más analítica, veremos que enunciaba tal desaparición solo como una ausencia temporal, en cierto modo premonitoria. Barthes (1977) indicaba que primero había que escribir y luego permanecer en silencio para permitir que el lector produjera infinidad de lecturas a partir del texto original. El texto, insistía, no está terminado hasta que no se reúna con el lector (p. 145). La propuesta de Barthes, entonces radical, podría parecerlo menos si se tiene en cuenta que los nuevos medios técnicos ya estaban erosionando la figura indisputable del artista. De cualquier modo, a lo que Barthes ciertamente apuntaba era el rol que vendría a desempeñar el consumidor en su nuevo papel de productor -único- en el nuevo modelo de producción industrial.

Barthes no proponía una desaparición ni una muerte, proponía ocultarse por un tiempo. Y... ¿hasta cuándo? Eso Barthes no lo sabía. Sería hasta que se hubiera cumplido la nueva reorganización. Es importante este momento ya que, este gesto de renuncia al poder hasta

cierto punto falseado, es precisamente al que aludía Foucault en su texto posterior calificándolo de insuficiente. Insuficiente para un proyecto revolucionario. Pudiera servir también para representar el tipo de límite con el que el pensamiento Operaista y post-Operaista se encuentran en su tarea para desbordar al poder. Un poder, en realidad sin límites. Por eso lo que primero se concretó como resistencia, la toma de consciencia, el llamamiento a parar de producir devendrá luego en estrategias de fuga, éxodos, o estados de extenuación frente al poder³.

La unión del trabajador industrial y del intelectual pudieran haber devenido en la construcción de un proyecto revolucionario donde el poder se desbordarse si en realidad se hubiera renunciando radicalmente a su herencia. Si hubiéramos sido capaces de componer otra producción. Una producción tal que el retorno a la fábrica o al museo hubieran significado, verdaderamente, un cambio de paradigma productivo.

El poder colaborativo

El “giro colaborativo” en la producción artística ha constituido un proceso de aprendizaje indudablemente rico y desde luego necesario. En el prólogo que Susan Sontag hace en 1968 a la edición inglesa de una de las primeras obras de Barthes (1970)[1953] sobre crítica literaria - *Writing Degree Zero*- apuntaba la relevancia de la postura de ruptura con el medio literario que Barthes defendía, precisamente, por sus efectos como punta de lanza para introducir el mismo gesto en el resto de medios de la producción artística. Maria Lind, (2007) en un texto más reciente y en el que acuñaba lo colaborativo como un giro en el arte, constataba con su ejercicio genealógico el apunte de Sontag. Señalaba incluso que “lo colaborativo como método” se había convertido en un aspecto central del nuevo paradigma productivo (ibid., p.18).

3 Para profundizar en las especificidades de estas maneras de enfrentar el poder ver la introducción y glosario de *Radical Thought in Italy. A Potential Politics* (Virno/Hardt, 1996, pp. 260 y 261).

En su texto, Lind analiza las especificidades de formatos y metodologías que el deseo de colaborar, colectivizar y participar han llevado a la producción artística a experimentar, especialmente una vez que estas prácticas entraron en el *mainstream* hacia la década de los 90 (ibid., p. 16). Por supuesto el propio sistema artístico no se olvidó de pormenorizar sus categorías distintivas, perfilando virtudes o problematizando excesos y conviniendo el grado que convierte a estas prácticas en participativas, interactivas o cooperativas, caracterizándolas también como sociales y comunitarias o más estéticas y propiamente artísticas⁴.

La salida de los museos a las calles en busca de esos nuevos modos de vida experimentales que se estaban componiendo fueron paseos de ida y vuelta. Lo fueron también las salidas y posteriores entradas a las fábricas: a la industrial, a la difusa (Lazzarato, 2006b) y a la social (Tronti, 1962). Fábricas, en esencia, todas iguales⁵. Cada operación de resistencia, de salida y de entrada, borraba sin embargo la distancia que había distinguido al museo de la fábrica. Entrar al museo es hoy entrar en la fábrica. Lazzarato (2006b) apuntaba un dato para constatarlo: “En Francia, el número de personas empleadas en las industrias culturales (museos, cine, teatro, danza, artes de la calle, etc.) ha coincidido, a partir de entonces (desde los años 70), con la industria automovilística (p.1).

El final de siglo venía marcado no solamente por los retos sobre los cuestionamientos a la autoría, a la institución y sus formas de poder sino también por el nuevo vacío de poder con el que jugaría el nuevo sistema de comunicación en las redes echando mano del *hype* colaborativo. Como apuntaba Lind la comunicación y la colaboración se convertirían en el aspecto central del nuevo paradigma de la producción

4 En este respecto es conocido el debate mantenido entre Clare Bishop y Grant Kester. Ver Bishop, 2006

5 A lo largo de mi trabajo de tesis doctoral -*Returning life to life: The factory of Cine sin Autor*- desarrollo la idea de que, si bien se han ido asignando a lo largo de la historia tipologías de fábricas específicas para cada etapa productiva, en realidad todas ellas responden a un mismo arquetipo productivo que asegura la continuidad del modelo capitalista (Bella, 2017 [tesis pendiente de publicación]) .

(ibid. P: 18). Y en la hibridación innovadora entre la producción industrial y la artístico-creativa, el colectivo artístico se ve reproduciendo nuevamente el gesto falseado de Barthes de rechazo al poder. Silencian su voz pero lideran la empresa.

Las salidas del museo siempre se plantearon como un rechazo a la autoridad y también, a todo ese “sistema propio” y “distintivo” que desde el siglo diecinueve se venía definiendo y redefiniendo en el campo artístico⁶. Esa herencia del poder divino de la modernidad creíamos, como Barthes, estar entregándola a lo colectivo, a lo cotidiano, a lo popular. A una sociedad que soñábamos creadora. Y en ese gesto nos parecía que todo ese poder divino del que el artista era portador lo distribuíamos, lo disolvíamos y lo vaciábamos. Hoy resulta que, como Barthes, somos de nuevo cómplices de los efectos que tiene un poder sin límites. De vuelta en el museo, entramos en la fábrica y de la mano nos acompañan la maruja, el amateur, el vecino y cualquier otro “distinto”. Empoderados... Pero de nuevo pareciera, como advertía Foucault, insuficiente.

Ser crebeira

Para ser crebeira hay que salir a caminar donde haya un horizonte. Y hay que buscar, de entre todas las cosas que el arte y la creación han arrojado a lo largo de los siglos, aquellas que creemos que tienen valor para la revolución. Porque se trata de componer algo nuevo con ellas. Quizás ya no sea necesario regresar al museo, no lo sé. Intuyo que se trata de volver a encontrar y compartir la capacidad que el arte tiene de hacer que la vida tenga sentido⁷.

6 Podría decirse que estos rechazos y “salidas” de la institución se teorizaron desde el propio ámbito de la crítica artística en lo que más tarde se ha identificado como “waves” de crítica institucional. La primera ola habría tenido lugar entorno a los años 70 y las segunda entorno a los 80. Algo más tarde una tercera ola podría reconocerse en los sucesivos años de la primera década del nuevo siglo. Cada una de estas olas conllevaba una ampliación del marco institucional sobre el que se establece la crítica acorde a la medida de lo que la institución considera como parte de su campo de acción (Sheikh, 2006).

7 El psicoanalista y pediatra británico Donald Winnicott

Referencias

- Alquati, R., (1962, 1963) ‘Composizione organica del capitale e forzalavoro alla Olivetti’. Part 1, Quaderni Rossi, No. 2, 1962 / Part 2, Quaderni Rossi, No. 3, 1963. Traducido para la revista *Viewpoint* por Steve Wrigh. Recuperado de <https://viewpointmag.com/2013/09/27/organic-composition-of-capital-and-labor-power-at-olivetti-1961/>
- Barthes, R., (1970). *Writing Degree Zero*. USA: Beacon Press Books
- Barthes, R., (1977). ‘The Death of the author’ en *Image. Music. Text*. London: Fontana Press
- Beckett, S., (1996). *Three Novels: Molly, Malone Dies, The Unnamable*. New York: Everyman’s Library.
- Blanchot, M., (1995). ‘Literature and the Right to Death’ en *The Work of Fire*. California: Stanford University Press.
- Beradi, F., (2003). ‘What is the Meaning of Autonomy Today? Subjectivation, Social Composition, Refusal of Work’. Rescatado de <http://www.republicart.net>
- Beradi, F., (2009). *The Soul at Work. From Alienation to Autonomy*. Los Angeles, C.A : Semiotexte.
- Bishop, C., (2006). ‘The social turn: Collaboration and its discontents’. *Artforum*, Febrero, pp. 179–85.
- Boltanski, L., y Chiapello, E., (2005). *The New Spirit of Capitalism*. London, UK: Verso
- Deleuze, G., (1999). ‘Post-scriptum sobre las sociedades de control’ en *Conversaciones 1972–1990*. Valencia, España: Pretextos
- Foucault, M., (1980). ‘What is an author’ en *Language, Counter-Memory, Practice: Selected Essays and Interviews*. Ithaca, New York: Cornell University Press.
- (2005)[1953] desarrolló la teoría de los objetos y el espacio transicional buscando apoyos con los que sustentar el equilibrio que debiera de lograrse en la gestión de la realidad interior y su tensión con la exterior. Para Winnicott, en la evolución de la psicología de los recién nacidos, la existencia de objetos transicionales es indispensable para ayudarlo a desarrollar esa necesaria capacidad de gestión que en última instancia será la que le permita incorporar el sentimiento de que la vida tiene sentido. Según Winnicott esta capacidad es crucial que se mantenga activa a lo largo de nuestras vidas y señalaba el arte como objeto y espacio transicional en el período de vida adulta (p. 18).

- Foucault, M., (1990). *The History of Sexuality. The Will to Know, V.1*. New York: Vintage Books.
- Gielen, P., (2014). *El murmullo de la multitud artística. Arte global, política y posfordismo*. Colección No. 31. Madrid, España: Brumaria
- Hardt, M., (2009). 'Production and Distribution of the Common. A Few Questions for the Artist' en *The Art Biennial as a Global Phenomenon*. Open 2009, No. 16, pp.20–28
- Holmes, B., (2002). 'The Flexible Personality. For a New Cultural Critique', dentro del proyecto *Machines and Subjectivation*. Recuperado de <http://eipcp.net/transversal/1106/holmes/en>
- Kittler, F., (2012). *Literature Media Information Systems*. New York: Routledge.
- Lazzarato, M., and Negri, A. (2001). 'Trabajo Inmaterial y Subjetividad' en *Formas de vida y producción de subjetividad*. Río de Janeiro: DP&A Editora
- Lazzarato, M., (2006) 'Los conceptos de vivo y vida en las sociedades de control' en *Políticas del acontecimiento*. Buenos Aires: Tinta Limón
- Lazzarato, M., (2006 b). 'Art and Work' en Parachute No. 122, pp. 4-6
- Lorey, I., (2006). 'Governmentality and Self-Precarization on the Normalization of Cultural Producers' dentro del proyecto *Machines and subjectivation*. Recuperado de <http://eipcp.net/transversal/1106/lorey/en>.
- Lind, M.,(2007). 'The collaborative turn" en Lind, M., Billing J., Nilsson L. (Eds.) *Taking the matter into common hands*. London: Black dog publishing
- Raunig, G., (2006). 'Instituent Practices. Fleeing, Instituting, Transforming' en *Do you remember institutional critique?* Recuperado de <http://eipcp.net/transversal/0106/raunig/en>
- Raunig, G., (2007). 'Instituent Practices, No. 2. Institutional Critique, Constituent Power, and the Persistence of Instituting' en *Extradisciplinaire*. Recuperado de <http://eipcp.net/transversal/0507/raunig/en>
- Raunig, G., Ray, G., (eds), (2009). *Transform. Art and Contemporary Critical Practice*. *Reinventing Institutional Critique*. London: MayFlyBooks.
- Sartre, J. P., (1950). *What is literature?* New York: Philosophical Library
- Sheikh, S., (2006). 'Notes on Institutional Critique' en *Do you remember institutional critique?* Recuperado de <http://eipcp.net/transversal/0106/sheikh/en>
- Tronti, M., (2005). 'The Strategy of the Refusal'. Recuperado de <https://libcom.org/library/strategy-refusal-mario-tronti>
- Tronti, M., (1962). 'Factory and Society'. Quaderni rossi No. 2
- Virno, P., y Hardt, M (Eds.), (1996). *Radical Thought in Italy. A Potential Politics*. Minesota: University of Minesota Press
- Von Osten, M., (2007). 'Unpredictable Outcomes / Unpredictable Outcasts A reflection after some years of debates on Creativity and Creative Industries' en el proyecto *Creativity Hypes*. Recuperado de <http://eipcp.net/transversal/0207/vonosten/en>
- Williams, R., (1983). *Keywords. A Vocabulary of Culture and Society*. New York: Oxford University Press
- Winnicott, D., (2005). *Playing and Reality*. UK: Routledge Classics
- Wuggenig, U., (2004). 'Burying the Death of the Author' en *Artist as Producer*. Recuperado de http://republicart.net/disc/aap/wuggenig03_en.htm

Nota:

1 Todas las fuentes referidas alojadas en soportes Web han sido consultadas por última vez en septiembre de 2017

2 Las citas en el texto cuya fuente esta referida en inglés han sido traducidas al español por la autora.

ERREAKZIOA-REACCIÓN. UNA PROPUESTA DE COLABORACIÓN DIY ENTRE EL ARTE Y EL FEMINISMO

AZUCENA VIEITES GARCÍA

Erreakzioa-Reacción surge en la escena vasca en 1994 como una propuesta para la realización de proyectos entre el arte y el feminismo, a partir de una iniciativa de Yolanda de los Bueis, Estibaliz Sadaba y Azucena Vieites, las tres artistas de formación y pertenecientes a una de las primeras generaciones que inician sus estudios de Bellas Artes después de la Transición hacia la democracia en el Estado español. La propuesta trataba de construir un espacio en torno a la teoría, la práctica artística y el activismo feminista, desde una voluntad de generar reflexión y debate, así como de establecer genealogías dadas las discontinuidades y aislamiento producidos en la época de la dictadura; el objetivo consistía en crear una red de colaboraciones entre grupos o personas que compartieran unos intereses comunes. Por razones de proximidad geográfica Estibaliz Sadaba y Azucena Vieites terminaron implicándose de una manera más directa en la realización de los proyectos, compaginando este trabajo colectivo con su propio trabajo individual como artistas. La puesta en marcha de una línea de producción múltiple hizo posible la realización de publicaciones, talleres, seminarios,

conferencias, exposiciones o vídeos. En un primer momento, desde su formación a mediados de los noventa y hasta el año 2000, Erreakzioa dedicó gran parte de sus esfuerzos a la edición de publicaciones en un formato *fanzine*, llevando a cabo un total de diez números y convirtiéndose en uno de los resultados más representativos y que mejor ha definido su labor en relación a las necesidades de una época y del propio contexto. Las publicaciones se hicieron con un ánimo de divulgación del feminismo, conscientes de la no existencia en su entorno inmediato de una tradición consolidada en lo referente a la práctica y la crítica artística; se hacía necesario mirar hacia fuera del Estado español para conseguir textos básicos o proyectos feministas, como así lo manifestaban las componentes del grupo en una de sus primeras entrevistas realizada por Miren Eraso en 1996 y publicada en el marco de la revista Zehar de Arteleku-Diputación Foral de Gipuzkoa. A través de estos primeros trabajos se propició la traducción de textos fundamentales (entonces había muy poco hecho en este sentido), se invitó a diversas artistas a mostrar su obra, contemplando el pago de las colaboraciones desde una voluntad política de

remunerar el trabajo de las mujeres y de las artistas, se creó tejido social y se presentaron iniciativas similares de otros colectivos del resto de Europa o de Estados Unidos que a su vez habían sido referentes para la puesta en marcha del colectivo como Bildwechsel, un archivo de vídeo feminista en Hamburgo (Alemania) o WAC (Women's Action Coalition) y Guerrilla Girls, iniciativas en Estados Unidos que habían denunciado públicamente, a través de carteles o estudios de porcentajes, a personas e instituciones que no reconocían el arte de mujeres o que tenían comportamientos racistas, homófobos o misóginos. El formato *fanzine* conectaba con técnicas de la cultura *Do It Yourself* y traía consigo una serie de particularidades que lo hacían singular, como una edición de carácter independiente y una voluntad de ampliar los campos de expresión y conectar con un público que tuviera intereses similares. En este sentido resulta significativo señalar que existía una descompensación entre el contenido teórico/político muy desarrollado desde una militancia y un activismo feminista, muy presente en la escena vasca y en la de otros contextos del Espado español, y una falta de desarrollo de un lenguaje que procediera del arte que se ponía de manifiesto en un uso de la imagen un tanto anticuado, narrativo, literal o poco crítico. Para Erreakzioa era importante incorporar modos de hacer que procedieran de la propia práctica artística y tomar consciencia de que la imagen, la representación y práctica artística generan o expanden los diversos discursos feministas. Esta literalidad a la hora de mostrar o contextualizar el trabajo de las artistas, feministas o no, resultaba en el peor de los casos claustrofóbico, sin matices y esencialista, restando en lugar de sumar.

Apuntes sobre los inicios y la realización de publicaciones

Podríamos pensar en Erreakzioa-Reacción como un proyecto de colaboración entre el arte y el feminismo que aparece en un momento en el que sus integrantes no tienen constancia de la existencia de otras iniciativas similares a su alrededor. El grupo consideraba el feminismo como una herramienta para conseguir el cambio social y también que este debía de constituirse

desde la transversalidad a cualquier disciplina, en esta línea Erreakzioa ha querido poner en marcha propuestas que sirvieran para señalar y visibilizar la presencia y el trabajo de las artistas de una manera más igualitaria, contribuyendo a una lucha contra la discriminación de las mujeres en el mundo del arte y la cultura. El nombre del colectivo surge a partir del título del libro de Susan Faludi *Backlash*, publicado en 1991 y cuya edición en castellano tiene lugar en 1993, un año antes de la formación de Erreakzioa. En este libro la autora da cuenta de los diversos ataques que se produjeron en los años ochenta contra el feminismo y la igualdad conseguida en la sociedad norteamericana y comenta cómo no es la primera vez que en la historia la reacción (en el sentido de lo reaccionario) fomenta el temor al cambio como un recurso para evitar una auténtica transformación social; en un panorama como el descrito el término funcionaría también como un estado de alerta desde el que transmitir una idea de resistencia y acción, pero no como una oposición acción/reacción en términos binarios. Erreakzioa-Reacción va a derivar en la práctica en Erreakzioa y, aunque el proyecto se dé a conocer a través de los dos idiomas, se va a hacer uso del término en euskera en una gran cantidad de ocasiones; este texto va a seguir una misma lógica a la hora de referirse al colectivo.

La edición de publicaciones en un formato *fanzine* fue una de las principales tareas que se llevaron a cabo en los primeros años de trabajo en colaboración. Al retomar con el paso del tiempo los diversos ejemplares realizados podemos constatar que ya entonces se abordaron muchos de los temas que más se han desarrollado tiempo después, en el marco del nuevo siglo. Se propusieron colaboraciones visuales, textos y traducciones inéditas en castellano sobre cuestiones de pospornografía, violencia machista, feminismo poscolonial, antimilitarismo e insumisión, música y género, precariedad laboral, medios de comunicación o nuevas realidades corporales. Los primeros trabajos de Erreakzioa giraron en torno a cuestiones referentes a la práctica artística y el activismo feminista, con la intención de construir puentes hacia otros aspectos de la cultura y la sociedad contemporánea; tenían como

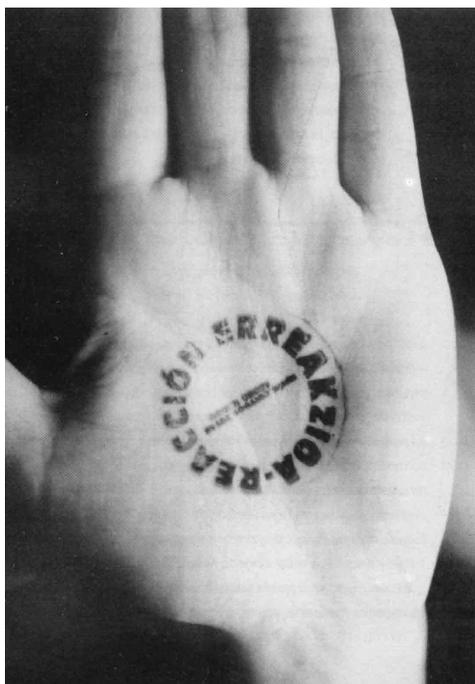


Figura 1. Erreakzioa-Reacción 2. Construcciones del cuerpo femenino. 1995.



Figura 2. Imágenes de publicaciones Erreakzioa-Reacción (1994-2000).



Figura 3: Sólo para tus ojos. Portada 1998.

eje teórico principal el feminismo y su sujeto político, las mujeres, si bien ya entonces querían problematizar y tratar de romper con una idea de carácter esencialista o biológica del término “mujer” y del binomio mujer/feminidad. De esta manera se ponía de manifiesto la necesidad de dejar espacios a otros feminismos que se construían en sintonía con nuevas coordenadas sociales, políticas, raciales o sexuales.

Aspectos organizativos y de funcionamiento

Erreakzioa-Reacción se constituyó como una asociación cultural sin ánimo de lucro en el momento de su formación en 1994, se inscribió en Hernani (Gipuzkoa), localidad en la que vivía Azucena Vieites, y solicitó una ayuda económica a esta Diputación Foral como forma de financiación para poder realizar sus primeras publicaciones. Posteriormente y hasta el año 2000, en el que editaron el último número perteneciente a esa primera época de trabajo, fue el Gobierno Vasco a través de Emakunde, Instituto Vasco de la Mujer, hacia donde se derivaron sus solicitudes por la especificidad de

las mismas. Las ayudas económicas recibidas a través de estos organismos para la producción de los primeros trabajos en formato *fanzine* fueron siempre modestas. Por otro lado, la infraestructura de Erreakzioa resultaba muy precaria y a la hora de gestionar estos recursos se tomó la decisión de hacer unas ediciones con un presupuesto austero, a través del uso de tintas en un solo tono y no de la cuatricromía, y reservar una buena parte del total al pago de las colaboraciones en la medida de lo posible, desde esa voluntad política de pagar por sus contribuciones a las mujeres y a las artistas. Resulta importante señalar que una gran parte de la labor que se hacía desde un feminismo activista no se remuneraba; por otro lado podríamos decir que en general el trabajo realizado en aquella época en el mundo del arte no estaba regularizado para un buen número de artistas que empezaban su andadura desde un punto de vista profesional. Así, se generaba un clima de confusión en relación al trabajo que debía o no ser remunerado. El mito del artista bohemio que vive al margen de la sociedad y que no tiene que manchar sus manos ni su obra con dinero contribuía a esta situación de



Figura 4: La repolitización del espacio sexual. Portada de Zehar 54. 2004.

falta de derechos en el mundo del arte. Los honorarios de artista o el pago de actividades como conferencias, talleres, pases de vídeo o realización de exposiciones serían algunos de los logros actuales, a pesar de lo mucho que queda por recorrer en un momento como el presente en el que la precariedad laboral, también en el sector artístico, se ha normalizado de manera peligrosa y perversa.

Conectando todas estas cuestiones sobre la financiación en los primeros años de trayectoria de Erreakzioa-Reacción con preguntas acerca del carácter independiente o no del grupo, sus integrantes aseguran que puede que no encajen del todo en una definición convencional del término. Entienden que la denominación se refiere a mantener una autonomía a la hora de trabajar; de esta manera todos los proyectos se han realizado desde una voluntad de generar contexto y espacios de empoderamiento feministas, desde sus inicios centrados en la elaboración de *fanzines* o la colaboración con espacios de carácter alternativo y autogestionado hasta la puesta en marcha de otro tipo de proyectos en centros culturales

o artísticos de carácter institucional. Parece que una característica de Erreakzioa ha sido resistirse a las etiquetas; en sus comienzos por ejemplo se han encontrado con que en algunas exposiciones o muestras de publicaciones de arte no se tuvieron en cuenta sus *fanzines* por considerar que no eran una publicación al uso y, sin embargo, en contextos de exposiciones de *fanzines* tampoco se incluían, ya que pasaban por libros de arte. Es importante comentar que en la actualidad resulta complicada la catalogación de estos *fanzines*, ya que no en todos aparece el número o el año de edición. Por otro lado, se hacía una tirada de quinientos ejemplares de cada número y la distribución la realizaba el propio grupo, en un principio a través de envíos postales a organizaciones feministas, galerías de arte, artistas u otro tipo de agentes culturales. Esta tarea la compaginaban con la entrega en mano de la publicación cuando sus integrantes asistían o eran invitadas a eventos como charlas o exposiciones. Con el tiempo terminaron invirtiendo más energía en esta segunda modalidad de distribución.

Otro aspecto interesante acerca de la organización tiene que ver con el modo de compaginar la labor colaborativa de Erreakzioa con el propio trabajo individual de sus componentes, trabajo que nunca dejaron de lado para fundirse en “uno colectivo”, ni encontraron contradicción en ello. La labor de Erreakzioa siempre ha estado muy ligada a un trabajo de difusión del feminismo y de creación de contexto. Hay formas de trabajo en colaboración que existen y no tienen un nombre colectivo acuñado, esto nos puede hacer pensar sobre la existencia de un buen número de convenciones con respecto a las etiquetas.

Sólo para tus ojos. El factor feminista en relación a las artes visuales

Sólo para tus ojos. El factor feminista en relación a las artes visuales fue un seminario-taller internacional, de carácter experimental e interdisciplinar, dirigido por Erreakzioa-Reacción que tuvo lugar en Arteleku, centro de arte y cultura contemporánea situado en Donostia-San Sebastián. El encuentro, de cuatro semanas de duración, se celebró durante el mes de julio



Figura 5: Publicaciones Erreakzioa-Reacción (1994-2000).

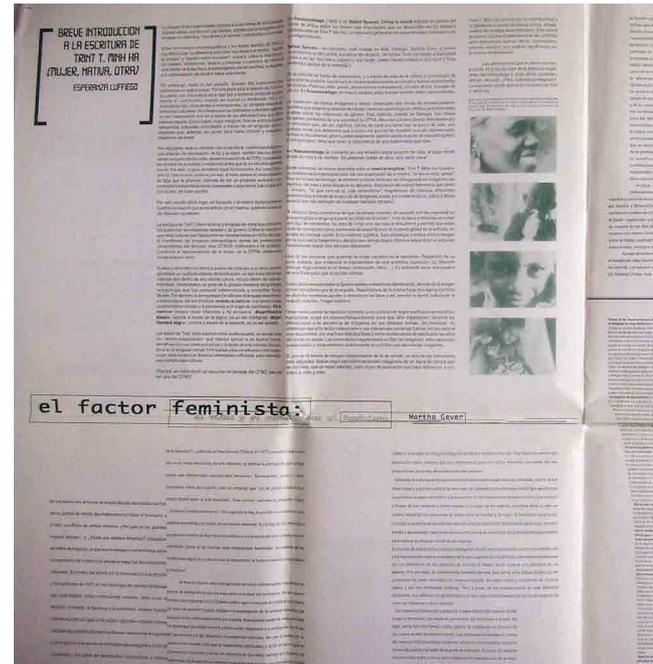


Figura 6: Erreakzioa-Reacción 3. ¿Quién es libre de elegir?. 1996.

de 1997 y ofreció a quince artistas de cualquier disciplina la posibilidad de desarrollar nuevos proyectos o continuar con proyectos que ya estuvieran en marcha en un marco de diálogo y encuentro con otros artistas y profesionales del sector que intervendrían como ponentes. Se trataba de debatir sobre dos cuestiones relativas a la participación de la mujer en la escena artística: si su incorporación se producía o no en igualdad de condiciones que la de los hombres y si podría hablarse de una especificidad “femenina” en el trabajo artístico. También se trataba de reflexionar hasta qué punto las nuevas tecnologías ofrecían a las mujeres la posibilidad de trabajar en un terreno creativo exento de la tradición y de un lenguaje preexistente que en otras prácticas estaba condicionado por la presencia masculina y patriarcal, o bien reproducían de forma inercial este orden de cosas.

El encuentro se estructuró en dos partes, una primera de carácter teórico, en donde se debatieron cuestiones como las artistas de vanguardia y la técnica, la ciencia, la tecnología y el poder, la historia del arte y la visión androcéntrica de la misma, el feminismo y los

nuevos medios, además de temas relacionados con la imagen, el cine y la representación de la mujer. También se pudo conocer de cerca experiencias colectivas que denunciaban situaciones de discriminación en el mundo del arte e iniciativas que se ocupaban de investigar, documentar y distribuir información sobre arte y feminismo. Como una continuación de este seminario se desarrolló una segunda parte de taller, en el que las personas participantes debían desarrollar el proyecto que habían presentado y que había servido de base para su selección. El catálogo de las jornadas se publicó un año después acompañado de un vídeo-documentación; su introducción señalaba, a modo de declaración de intenciones, que la crisis provocada en el feminismo ante el descubrimiento de la no inocencia de la categoría monolítica “mujer” daba paso a un lugar para la diferencia y la existencia de otros feminismos que se situaban a favor del cambio social y la crítica cultural. (Erreakzioa-Reacción, 1998, p. 9).

En su propuesta de abordar la relación entre los factores arte y feminismo el seminario-taller *Sólo para tus ojos* se convierte en un trabajo de referencia de especial interés y relevancia en el



Figura 7: Erreakzioa-Reacción 5. 1996.

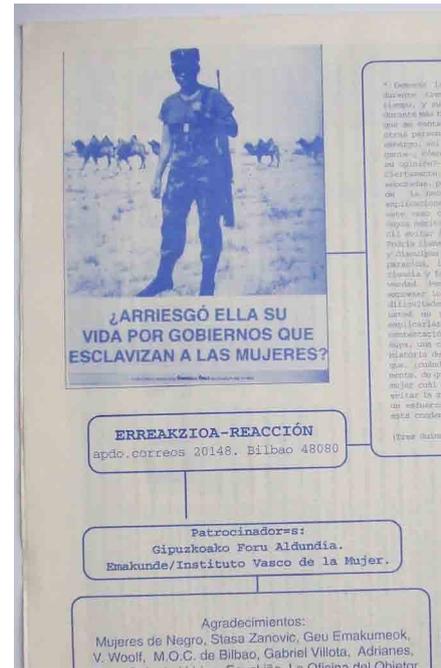


Figura 8: Erreakzioa-Reacción 9. 1999.

panorama del Estado español; por un lado debido a la escasez de iniciativas en aquella época que abordaran estas cuestiones en un entorno profesional y, por otro, debido a la voluntad de incorporar un debate feminista que tuviera lugar desde la propia práctica artística. Podríamos señalar otro trabajo relevante llevado a cabo con anterioridad en una misma línea: la exposición *100x 100: diez artistas andaluzas* que tuvo lugar en el Museo de Arte Contemporáneo de Sevilla en 1993, comisariada por Mar Villaespesa. La muestra reunió una selección del trabajo de dichas artistas a la vez que publicaba un catálogo en el que se tradujeron textos fundamentales e inéditos en castellano sobre arte y feminismo.

Sólo para tus ojos contó con la participación de invitadas como Guerrilla Girls, Ute Meta Bauer, Giulia Colaizzi o Miren Jaio, entre otras, y los proyectos de las personas seleccionadas se caracterizaban por su heterogeneidad, desde trabajos en vídeo, fotografía, dibujo y cómic hasta acciones desarrolladas en espacios públicos o una jornada de debate a partir de algunas películas de cine experimental realizadas por autoras como Carolee Schneemann, Barbara Hammer o Chick Strand. Se trataba de incluir propuestas que se desarrollaran en el marco de

los presupuestos planteados en el seminario-taller y, desde una pluralidad de temas y disciplinas el objetivo consistía en formar un grupo que, en su diversidad, enriqueciera el trabajo.

La repolitización del espacio sexual en las prácticas artísticas contemporáneas

Si hemos comentado que uno de los trabajos más emblemáticos desarrollados por Erreakzioa-Reacción en relación a las necesidades de una época ha sido la edición de publicaciones o *fanzines*, y también hemos señalado las razones por las que el seminario-taller *Sólo para tus ojos* se convirtió en un referente en el panorama del arte y del arte feminista en el Estado español; podríamos decir que *La repolitización del espacio sexual en las prácticas artísticas contemporáneas*, un seminario que tuvo lugar en el año 2004, supuso un momento importante en la trayectoria del colectivo. Erreakzioa empezó con unos objetivos que fue desarrollando, entendía el feminismo como una herramienta para conseguir el cambio social y los proyectos se hicieron con un ánimo de divulgación del

mismo, conscientes de la ausencia a su alrededor de una tradición o una cultura sobre crítica y práctica artística feminista suficientemente consolidada. Los primeros años de su actividad durante la segunda mitad de los noventa fueron de una gran producción debido a la escasez de material e iniciativas sobre arte y feminismo, por poner un ejemplo podríamos mencionar que en *Sólo para tus ojos* se recibieron cien solicitudes de participación para quince plazas disponibles; una situación que afortunadamente empezó a cambiar con el nuevo siglo al surgir otras propuestas por el gran interés y demanda que suscitaba el tema. Resulta conveniente tener en cuenta en relación a estas cuestiones que el acceso a la información, los sistemas de comunicación y de difusión estaban variando con internet. Así, desde la realización en 1997 de *Sólo para tus ojos* hasta los primeros años del nuevo siglo se desarrollaron en el Estado español una serie de propuestas discursivas y prácticas artísticas en torno a las políticas *queer*. El seminario *La repolitización del espacio sexual en las prácticas artísticas contemporáneas*, dirigido por Erreakzioa-Reacción junto a María José Belbel y que tuvo lugar en Arteleku del ocho al quince de septiembre de 2004, pretendía partir de los propios discursos que desde el arte se estaban generando en la intersección entre un feminismo crítico y las políticas *queer*. Para ello se elaboró un dossier con un conjunto de textos en relación al trabajo desarrollado por algunas de las personas invitadas que garantizaba a quienes querían participar en el encuentro un material de lectura básico y homogéneo. Las jornadas estaban estructuradas en dos partes: por un lado, sesiones a puerta cerrada con las personas inscritas y por otro, conferencias abiertas al público interesado. El folleto de mano informaba que había un servicio de guardería gratuito durante las conferencias, previa solicitud a Arteleku; ofrecer este servicio fue un hecho destacado para Erreakzioa. Las personas invitadas al seminario fueron: Beatriz Preciado (en la actualidad Paul B. Preciado), María Ibarretxe, Itziar Okariz, Hans Scheirl, Laura Cottingham, Terre Thaemlitz, Laurence Rassel, Cecilia Barriga y Laura Kipnis; por otro lado, la revista Zehar de Arteleku en su número 54, ofreció a Erreakzioa-Reacción y a María José Belbel trabajar como editoras invitadas para

documentar a través de la publicación lo acaecido en el seminario.

El hilo conductor de este número monográfico de la revista Zehar que llevaba como título *La repolitización del espacio sexual* proponía esbozar un recorrido a través de las prácticas artísticas contemporáneas para analizar el impacto que la teoría y prácticas *queer* habían tenido en las políticas feministas en torno a la identidad, el género y la diferencia sexual. Se trataba de reflexionar acerca de la manera en la que se adoptan y transforman posiciones teóricas y modos de hacer de generaciones anteriores por parte de las artistas de generaciones posteriores, y pensar en cómo se establecía esa genealogía en el contexto cercano. Las editoras invitadas hacen referencia en la introducción al ensayo *Placer visual y cine narrativo* de Laura Mulvey, publicado en 1975 y traducido a castellano en 1985, que convocó en los años setenta a una primera generación de artistas de vídeo feministas a combatir el placer que el cine proporciona: el placer de mirar. El negar y aniquilar tal placer se utilizó como una táctica política para abordar la cuestión del lugar en el que la mirada masculina (pero no solo masculina, la mirada como un complejo entramado de poder) sitúa a las mujeres. Tiempo después la artista y teórica Laura Kipnis en su ensayo *Transgresión de mujer*, cuya traducción a castellano se publicó en 1999 en el *fanzine* Erreakzioa-Reacción 9, analiza otros trabajos en vídeo posteriores que, en diálogo con la teoría *queer*, reformulan estas políticas sobre el placer y el género, sobre la mirada y la sexualidad, y mediante el uso de tácticas de reapropiación de la narrativa, del humor y del placer visual, pretenden atraer más que distanciar y se dirigen al público de forma placentera, posibilitando una línea de fuga con respecto a algunos de los aspectos más restrictivos de las políticas de representación feministas anteriores, aún siendo consciente de estar en deuda con estas. En ese sentido, ya desde finales de los ochenta se venían desarrollando una serie de *performances* en torno a lo que Judith Halberstam denominó masculinidad femenina en su libro del mismo nombre de 1998, que cuestionaban como algo natural las categorías sexo/género y el binomio masculinidad/hombre. Estas *performances* de masculinidad

se constituían como representaciones del deseo *queer*, como una manera de negar el placer visual para la mirada androcéntrica y heterocentrada; y generarían formas de identificación y reconocimiento en torno a la indumentaria, los gestos, la mirada o el cuerpo, creando nuevos códigos de representación y desnaturalizando la masculinidad. A la afirmación de Simone de Beauvoir de que “no se nace mujer se llega a serlo”, se añadiría la de que tampoco se nace hombre. La existencia de una serie de trabajos que tienen lugar en los márgenes de los discursos hegemónicos apuntaría hacia una construcción diversa del género; apropiándose, subvirtiendo y produciendo convenciones de género desde esos márgenes. Dichos trabajos socavarían la representación del mismo como algo auténtico, normal y natural, y se interesarían por la creación de identidades no binarias como una forma de deconstruir la identidad y de desestabilizarla, así como para ofrecer espacios de identificación a un conjunto de posibilidades corporales más amplia.

A modo de conclusiones

Posteriormente Erreakzioa-Reacción ha trabajado en otros proyectos como *Mutaciones del feminismo: genealogías y prácticas artísticas* (Desacuerdos, 2005), *¡Aquí y ahora! Nuevas formas de acción feminista* (El Gabinete Abstracto, sala Rekalde, 2008) o *Erreakzioa-Reacción. Imágenes de un proyecto entre el arte y el feminismo* (Proyecto Vitrinas, Musac, 2012). El colectivo se ha caracterizado desde sus inicios por llevar a cabo un trabajo experimental y transdisciplinar desde modos de hacer DIY; sería imposible desarrollar en este texto de manera detallada cada una de la gran cantidad de colaboraciones que Erreakzioa ha propiciado y el interés de las mismas pero, por poner algunos ejemplos en lo relativo al tema de las nuevas tecnologías mencionar el artículo *Paradigmas y perversiones: un lugar para la mujer en el ciberespacio* de una autora que escribía bajo el seudónimo de Cruella de Ville, publicado en el *fanzine* Erreakzioa-Reacción 5 (1996). El artículo nos habla de una serie de paradigmas que rodeaban a la tecnología en aquella época en la que esta surgía en Estados Unidos y que resultaban excluyentes para las mujeres blancas y para las personas de otras etnias. Según su

autora las mujeres no estaban alejadas de la tecnología porque se sintieran intimidadas por el medio, sino porque les faltaba acceso al mismo y cuando lo tenían, hablaba desde su propia experiencia, sentían que espacios como internet y la red eran en muchas ocasiones agresivos y misóginos. Otro ejemplo sería el de Claudia Gianetti, ponente invitada en el seminario-taller *Sólo para tus ojos* cuya conferencia giró en torno a las nuevas tecnologías, la ciencia y la teoría feminista en la era electrónica. Para aquellas personas que estén interesadas en ampliar la información sobre algunos de los proyectos llevados a cabo por Erreakzioa-Reacción pueden consultar los enlaces que a continuación se proponen, uno de ellos se trata de un espacio web que, a modo de archivo, documenta la labor del ya desaparecido Arteleku.

Este texto ha querido prestar especial atención a cuestiones que tienen que ver con los aspectos organizativos y de funcionamiento del grupo, con la esperanza de que, en la medida en la que otras iniciativas sirvieron de referencia en su formación, la experiencia de Erreakzioa pueda ser útil y contribuir a la puesta en marcha de otras propuestas de acción feminista.

Referencias

- Erreakzioa-Reacción. Archivo Arteleku. Recuperado de: <https://artxibo.arteleku.net/es/islandora/search/erreakzioa-reaccion?type=dismax>
- Erreakzioa-Reacción. ¡Aquí y ahora!. Recuperado de: <http://www.salarekalde.bizkaia.net/Exposiciones/?opcion=detalle&id=342>
- Erreakzioa-Reacción. Imágenes de un proyecto entre el arte y el feminismo. Recuperado de: <http://musac.es/#exposiciones/expo/?id=6208>
- “Generating context in a fragile scene”. An email interview with the feminist art collective Erreakzioa-Reacción. Recuperado de: <http://www.grassrootsfeminism.net/cms/node/159>
- Erreakzioa-Reacción en *Dig Me Out. Discursos sobre la música popular, el género y la etnicidad*. Recuperado de: http://www.digmeout.org/de_neu/erreakzioa.htm#espanol

EL ARTE COLABORATIVO SITUADO EN RELACIÓN CON LO LÚDICO

LAURA DE LA COLINA TEJEDA / DANIEL VILLEGAS GONZÁLEZ

Alguna vez el arte de los artistas tendrá que descomponerse totalmente en la necesidad de fiesta de los hombres: el artista solitario que expone su obra habrá desaparecido; estarán en primera fila los que inventan para la alegría y la fiesta.

Friedrich Nietzsche

Introducción

En las últimas décadas el arte colaborativo ha jugado un papel destacado en el ámbito del arte contemporáneo, incorporando o generando dinámicas sociales pretendidamente inclusivas que ya estaban presentes, de manera tradicional, en manifestaciones culturales populares. Las preguntas que surgen, entonces, son: ¿Qué puede aportar, particularmente, el arte en este territorio?; ¿La incorporación de comunidades a este tipo concreto de práctica artística produce beneficios sociales reales en términos de autonomía, auto-reconocimiento e incluso emancipación o, más bien, acaban reforzando, aún a su pesar, las lógicas de desigualdad, exclusión y subalternidad? En definitiva, se trataría de examinar que aportan a las vidas de las poblaciones su inclusión en este tipo de prácticas. Siempre existe la duda, y esta es nuestra primera impresión, que desde estos planteamientos artísticos se parasita la energía social para la consecución de sus propios fines (los del artista y los de las instituciones o el mercado que los promueven), transformándola

en productos domesticados y controlados por los discursos dominantes que, precisamente, temen cualquier modo de poder distribuido y la pérdida o dilución del mismo en la población.

Para el análisis de estas cuestiones, hemos seleccionado una serie de prácticas artísticas y de cultura popular donde lo lúdico y lo festivo opera como mecanismo principal de su acontecer. Esta elección se debe a que dichas nociones han sido los elementos centrales donde se ha manifestado, históricamente, los modos de construcción cultural de las comunidades. Asimismo, y de manera reciente han cobrado una nueva relevancia, en el contexto artístico en este caso, asociado a la emergencia del arte colaborativo en su propósito de estimular los vínculos entre lo artístico y lo social. En este sentido, trataremos distintas prácticas organizadas mediante un gradiente que se estructura desde las producciones del arte colaborativo, insertas en los límites de la Institución Arte, hasta las prácticas de la cultura popular o comunitaria más alejadas de dicho marco, con el fin de acercarnos a una repuesta a las preguntas que nos hacíamos al principio.

La fiesta y el juego, los consideraremos como espacios de excepción donde la cotidianidad normativa se interrumpe y se abren otros modos de vida que nos permiten experimentar, de manera momentánea, otras posibilidades vitales. La potencialidad de transformación social de dichos conceptos, cuando entran en

acción, serán analizados a través de los textos clásicos de Mijaíl Bajtín, *La cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento. El contexto de François Rabelais* publicado en 1965 y de Johan Huizinga, *Homo ludens*, que apareció en 1938. El primero de ellos nos servirá para determinar las características de lo festivo, en su dimensión carnavalesca, y el segundo para hacer lo propio con lo lúdico. De este modo pretendemos confrontar los rasgos constitutivos de estas nociones con los modos en el que operan en determinados casos.

No obstante, y en primer lugar, creemos necesario examinar ciertos aspectos relacionados con los efectos que las prácticas artísticas de carácter colaborativo han producido en el ámbito social. Comprobamos que existen muchas dudas de gran parte de este tipo de prácticas y, más allá de cómo operan lo lúdico y lo festivo en el interior de las mismas, pensamos que es pertinente tratar el asunto de cuál es su alcance en términos sociales.

Los efectos del arte colaborativo en lo social

La variedad de nombres con los que podemos denominar las prácticas artísticas que requieren de la participación del cuerpo social —que incluyen, entre otros, los de arte involucrado socialmente, *Community-based art*, arte participativo o arte colaborativo— indican la complejidad de un espacio que, en las últimas décadas, ha ocupado un lugar central en los discursos del arte contemporáneo. No será hasta los años noventa del pasado siglo cuando este tipo de praxis artística salgan de un ámbito, hasta cierto punto marginal, para establecerse como un género de amplia visibilidad e introducirse de lleno en el Sistema Arte.

Claire Bishop (2012) señala que a lo largo del siglo XX han existido diferentes momentos en los que se ha producido la emergencia de la inmersión de lo artístico en la praxis social, desde las posturas de la Vanguardia europea, en torno a 1917, pasando por la Neovanguardia, en torno a 1968, hasta su más reciente reaparición a partir de la década de los noventa con el colapso del sistema comunista (p.3). Sin embargo, existen claras diferencias en la manera en la que se

ha producido este fenómeno en los diversos contextos históricos referidos con anterioridad. El impulso subversivo y antiautoritario que caracterizaba los dos primeros momentos parece, en opinión de Bishop, haber perdido fuerza en tiempos recientes, en favor de una inclusión dentro de la agenda institucional. En este sentido, el germen de la expansión y reconocimiento, por parte de las instituciones artísticas y políticas, de las últimas prácticas colaborativas, según esta autora, se radica en el contexto británico del Nuevo Laborismo (1997-2010), donde éstas parecían ser la respuesta adecuada a la pregunta central de su política cultural: ¿Qué puede hacer el arte por la sociedad? La idea de un arte inclusivo, sin embargo, traía consigo unos efectos que se alejaban de las posturas emancipadoras que, en momentos históricos precedentes, habían articulado este tipo de prácticas artísticas asociadas a lo social. De este modo, Bishop (2012) afirma, en relación con el informe realizado por François Matarasso:

“[...] la participación social es vista positivamente porque crea ciudadanos sumisos que respetan la autoridad y aceptan el `riesgo´ y la responsabilidad de cuidar de sí mismos frente a la disminución de los servicios públicos. [...] La agenda de inclusión social trata por tanto menos sobre la reparación del vínculo social que sobre un objetivo que permita ser a todos los miembros de la sociedad autoadministrados, consumidores completamente funcionales que no dependan del estado de bienestar y que puedan hacer frente a un mundo desregularizado y privatizado.” (p. 14)

En términos semejantes se manifestaba George Yúdice (2002) en relación con las prácticas colaborativas en el contexto estadounidense. La consideración del arte como un agente *arreglado* caracteriza el análisis de Yúdice en torno a este tipo de planteamientos artísticos, que se afianzaron en los Estados Unidos a principios de la década de los noventa bajo la presidencia de George H. W. Bush. En este sentido afirma:

“[...] cuando el neoliberalismo echó raíces y la responsabilidad por la asistencia social de la población se desplazó progresivamente

hacia la «sociedad civil» (como en «Los mil puntos de luz» de Bush), el sector encargado de administrar las artes vio la oportunidad de recurrir a éstas, afirmando que podían resolver los problemas de Estados Unidos: incrementar la educación, atemperar la lucha racial, ayudar a revertir la devastación urbana mediante el turismo cultural, crear trabajos, reducir la delincuencia, etcétera.” (p. 349)

Con estos planteamientos, la conclusión a la que llega Bishop (2012) es que el arte colaborativo, a pesar de las intenciones reformistas o transformadoras de los artistas, se inserta perfectamente en las agendas populistas de los gobiernos neoliberales basadas en las redes, la movilidad y el trabajo de los afectos. Ahondando, asimismo, en la subordinación voluntaria a la decisión del artista en una mercantilización de los cuerpos dentro de un contexto de producción no remunerado que incide en las formas contemporáneas de control social (p. 277,283).

La posición crítica que encontramos en ambos autores, revela la contradicción existente entre los principios enunciadores de dichas propuestas artísticas y sus resultados efectivos en las comunidades donde se producen y, del mismo modo, dejan al descubierto los intereses de las instituciones y agentes que las promocionan. En este sentido, podemos afirmar que resulta verdaderamente complejo que desde un marco definido por la noción Arte, siendo éste un espacio de sobredeterminación ideológica, se puedan establecer acciones que contravengan los principios del orden establecido del cual forma parte constituyente. Esto, sin embargo, no quiere decir que determinadas herramientas propias de lo artístico no puedan ser útiles en contextos sociales que intentan reestablecer el vínculo social. En este sentido, y en relación con las manifestaciones populares, probablemente, encontramos aquí los elementos fundacionales de tácticas mediante las cuales la población tradicionalmente ha puesto en funcionamiento mecanismos de conculcación de los modos de vida impuestos desde el poder. En este punto, es pertinente abordar los conceptos asociados a lo lúdico y lo festivo como respuesta a dicha imposición para más tarde examinar como operan en conjunción con las prácticas artísticas.

Sobre lo lúdico y lo festivo

A pesar de que puedan existir diferencias, como puede ser la desigual consideración del papel del orden en esta estirpe de actividades, trataremos de extraer de las argumentaciones de Bajtín, cuando se ocupa de la condición festiva en su vertiente carnavalesca, y las de Huizinga, en torno a lo lúdico, una serie de características que pueden considerarse comunes a este tipo de expresiones populares.

La principal idea que puede vincular ambas posiciones, tiene que ver con que lo lúdico y lo festivo-carnavalesco son prácticas que están orientadas a dar una respuesta popular a las determinaciones vitales que se establecen en regímenes sociales concretos. De este modo, se construye un modo otro de vida regido por una cosmovisión alternativa a la impuesta jerárquicamente, basada en los principios de libertad. En estos términos de alteridad, respecto del marco institucional, Bajtín (1995) señala:

“Todos estos ritos y espectáculos organizados a la manera cómica, presentaban una diferencia notable, una diferencia de principio, podríamos decir, con las formas de culto y las ceremonias oficiales serias de la Iglesia o del Estado feudal. Ofrecían una visión del mundo, del hombre y de las relaciones humanas totalmente diferente, deliberadamente no-oficial, exterior a la Iglesia y al Estado; parecían haber construido, al lado del mundo oficial, *un segundo mundo y una segunda vida* a la que los hombres de la Edad Media pertenecían en una proporción mayor o menor y en la que vivían en fechas determinadas.” (p. 11)

Por su parte Huizinga (2012) expone que el juego, ante todo, se caracteriza por ser: “[...] una actividad libre. El juego por mandato no es un juego, todo lo más una réplica por encargo, de un juego. [...] El niño y el animal juegan porque encuentran gusto en ello, y en esto consiste precisamente su libertad” (p. 24). Asimismo, este autor, de consuno con las características anteriormente expresadas comenta: “El juego no es la vida «corriente» o la vida «propiamente dicha». Más bien consiste en escaparse de ella a *una* esfera temporera de actividad que posee su tendencia propia” (pp. 24-25). Por tanto hay que

entenderlo [...] como un *intermezzo* en la vida cotidiana [...]" (p.26).

Por otro lado, tanto la idea de carnavalesco como de lo lúdico, no vienen determinadas por una noción finalista o utilitaria. Ambos pertenecen al territorio del exceso, ya que este tipo de prácticas "[...] no piden ni exigen nada [...]" (Bajtín, 1995, p.12) y como sostiene Huizinga (2012) estarían vinculadas al *potlach* como juego de derroche. No parece, sin embargo, que en ambos autores exista una consideración del mundo del arte como lugar en el que se desenvuelve dicho exceso. De manera tal que Bajtín (1995) afirma con rotundidad que lo carnavalesco no se incluye en los límites de lo artístico:

"[...] el núcleo de esta cultura, es decir el carnaval, no es tampoco la forma puramente *artística* del espectáculo teatral, y, en general, no pertenece al dominio del arte. Está situado en las fronteras entre el arte y la vida. En realidad es la vida misma, presentada con los elementos característicos del juego." (p.12).

En el caso de Huizinga (2012), a pesar de reconocer que el arte, en particular, y la cultura, en general, es una *sub specie ludi* (p.20), no considera que esta actividad tenga una conexión tan clara con lo lúdico salvo las de carácter más performativo (poesía, música y danza) (pp. 239-261). Si bien es cierto que el mundo del arte, desde los momentos históricos que aluden ambos autores hasta el día de hoy, ha sufrido una notable transformación diluyéndose la normatividad clásica, no lo es menos el hecho de que el arte contemporáneo sigue estando regido por unas determinaciones institucionales y de mercado que cuestionan su inclusión "real" en lo lúdico y lo festivo.

Otro de los elementos de coincidencia sería cierto aspecto inmersivo de ambos fenómenos donde no podrían distinguirse entre productores y espectadores. En el caso de Bajtín (1995) se expresará de manera más explícita tal circunstancia:

"De hecho, el carnaval ignora toda distinción entre actores y espectadores. También ignora la escena, incluso en su forma embrionaria. Ya que una escena destruiría el carnaval (e inversamente, la destrucción del escenario

destruiría el espectáculo teatral). Los espectadores no asisten al carnaval, sino que *lo viven*, ya que el carnaval está hecho *para todo el pueblo*. (...) En el curso de la fiesta sólo puede vivirse de acuerdo a sus leyes, es decir de acuerdo a las leyes *de la libertad*." (p.12).

Probablemente lo que diferencia los análisis de Bajtín de los de Huizinga sea el hecho de la consideración de lo festivo-carnavalesco y lo lúdico respectivamente, como elementos fundantes de realidad. En el primer caso, lo carnavalesco se instituye como un acontecimiento temporal, mientras que el juego, en el segundo caso, se manifiesta como algo ajeno a la cotidianidad, en definitiva como una huida. Aunque en ambas posiciones se afirma una forma de construcción alternativa de mundo, las consecuencias de cada modo de entendimiento pueden valorarse con una intensidad desigual en lo vital. Quizás sea por esta cuestión que Bajtín lleva más lejos sus argumentos asociados con la ruptura momentánea del orden jerárquico que ubica el carnaval en "[...] el reino utópico de la universalidad, de la libertad, de la igualdad y de la abundancia" (Bajtín, 1995, p.17), afirmando que:

"La abolición de las relaciones jerárquicas poseía una significación muy especial. En las fiestas oficiales las distinciones jerárquicas se destacaban a propósito, cada personaje se presentaba con las insignias de sus títulos, grados y funciones y ocupaba el lugar reservado a su rango. Esta fiesta tenía por finalidad la consagración de la desigualdad, a diferencia del carnaval en la que todos eran iguales y donde reinaba una forma especial de contacto libre y familiar entre individuos normalmente separados en la vida cotidiana por las barreras infranqueables de su condición, su fortuna, su empleo, su edad y su situación familiar." (Bajtín, 1995, p.15).

En resumen, podríamos enumerar, siguiendo a los autores citados, una serie de características, enunciadas en negativo, que tradicionalmente han fundamentado este tipo de prácticas lúdico-festivas y que nos serán útiles, más adelante, a la hora de evaluar su funcionamiento en las

prácticas colaborativas:

- a. No están regidas por el marco institucional.
- b. No tienen una utilidad concreta.
- c. No pertenecen al dominio del arte.
- d. No se rigen por relaciones de jerarquía.

Resulta conveniente señalar que los textos que aquí se han trabajado estaban referidos a contextos históricos diferentes a los del momento actual donde se encuentran las prácticas de arte colaborativo/participativo. La potencialidad liberadora que el juego y la fiesta podían tener en esos momentos quizás hoy resulte más complejo encontrarla debido a las transformaciones sociales, culturales, políticas y económicas que se han producido en este lapso temporal. De este modo en la actualidad, asistimos, contrariamente a lo que pensaba Huizinga (2012), quien afirmaba que en el siglo XX asistíamos a un abandono de lo lúdico (pp. 121-122), a la aparición tipo de ludificación general, que podemos asociar a la irrupción del imperio del juego en el capitalismo tardío que contraviene los principios básicos que se han señalado anteriormente acerca de estas cuestiones. De este modo, Lars Bang Larsen (2014) lo expresa del modo siguiente:

“Ahora bien, lo que resulta inquietante es si nos dejamos someter y absorber por la inexorabilidad del capitalismo como juego. Cuando el juego es tan común e incuestionable como siempre pero ya no es esencialmente libre y se encuentra desligado del placer, se empiezan a vislumbrar los contornos de un extraño régimen: la hegemonía lúdica. Como siempre, un juego que prosigue sin que lo deseen los participantes indica una vulneración. Del mismo modo que existe, como es bien sabido. La mano de obra forzosa, podríamos sopesar la relevancia del concepto de juego condicionado cuando, a través de motivaciones extrínsecas, nos acostumbramos a la vida bajo el capitalismo en un simulacro de riesgo cuyo objeto se diluye en la diversión. En última instancia, el juego imposable ha quedado poseído, en todas las acepciones de la palabra: no sólo poseído como propiedad, sino también acosado y frecuentado por una presencia

indeseada que lo anima y habla a través de él. En este sentido, el juego se ha visto impulsado más allá de sí mismo, a pesar de sí mismo, a través de sí mismo.” (p.20).

Teniendo en cuenta esta situación, podríamos afirmar que el juego y por extensión lo festivo, se ve afectado de lleno por los principios de explotación capitalista. Así, lo que antes podría ser emancipador en el momento actual ha sido subsumido por la lógica del beneficio, cuya consecuencia fundamental sería la de transformar el juego y la fiesta en una actividad simulada que produce, más bien, un resultado alienante. Cuando se observan ciertos casos del arte colaborativo contemporáneo, es difícil no percibir las trazas de este fenómeno. En este sentido, se aludirá a algunos casos que ponen de relieve esta condición de simulacro de lo lúdico y lo festivo.

La presencia de lo lúdico y lo festivo en las prácticas artísticas colaborativas y en la cultura popular. De su funcionamiento y consecuencias.

Las contradicciones existentes en las prácticas de participación o colaborativas pueden ser observadas en diversos casos, especialmente en aquellos que están firmemente asentados en el ámbito del arte institucional y/o en el mercado global del arte. A continuación citaremos algunos ejemplos que ilustran esta situación. Resulta significativo, en este sentido, la intervención, en el marco de la edición de 2013 de la feria Art Basel, del artista Tadashi Kawamata y el arquitecto Christophe Scheidegger. Con su instalación “Favela Café” efectuaron un simulacro de una favela, como las que se encuentran en los barrios desfavorecidos de Brasil, y cuyo propósito era dar un servicio de cafetería gourmet a los nada marginales visitantes del evento. El planteamiento colaborativo estribaba en operar como punto de encuentro para el establecimiento de relaciones sociales, con connotaciones lúdicas, en el contexto de la feria de arte suiza. Si ya de por sí resulta problemático defender una propuesta estética que se apropia —de modo superficial y ornamental (banalización de las condiciones de vida pauperizada de los *condenados de la tierra*)— de la imagen

de las precarias construcciones marginales en el centro neurálgico y elitista del mercado del arte global, los sucesos acaecidos en torno a la misma, evidenciaron de forma flagrante el carácter simulatorio, cínico incluso, de este proyecto. El acontecimiento al que nos referimos fue la respuesta violenta, por parte de la policía, a la ocupación pacífica y festiva de este espacio por parte de un grupo de unas 150 personas, activando de este modo la función lúdico-reivindicativa a la que pretendidamente respondía este proyecto. Los organizadores de la feria, sin embargo, no lo entendieron de este modo, provocando el desalojo de este espacio por las fuerzas de seguridad mediante el empleo de gases lacrimógenos y balas de goma. En los medios de comunicación, que como de costumbre actuaron como propagandistas de los poderes dominantes de los que forma parte la feria, los implicados en la “toma” de la favela fueron criminalizados como *art hooligans*. Los participantes en esta acción militante se enfrentaron a sanciones pese a que la intervención sobre dicho espacio fue tan inocua como dibujar con tiza el suelo del espacio expositivo (Artleaks, 2013).

En este incidente se manifiestan los claros límites que a menudo definen las prácticas de arte colaborativo cuando entran en contacto con la realidad social. Mientras la interacción con ésta se mantenga en los precisos límites regulatorios del, aparentemente, neutral mundo del arte todo parece admisible. Cuando, sin embargo, una genuina y espontánea energía social (la praxis vital) inunda el territorio del arte excediendo sus márgenes, liberado del control institucional y de mercado, se visibiliza el pánico y se recurre a la restauración del orden, que no permite que la vida comunitaria auténtica discurra.

Otro ejemplo paradigmático de este modo de tratarse con lo lúdico y lo festivo fue la convocatoria de 2010 para “La Noche en Blanco” (LNEB), organizada Ayuntamiento de Madrid cuya alcaldía ostentaba Alberto Ruiz Gallardón quién se había empleado a fondo en la normativización y control de los usos del espacio público, reprimiendo cualquier expresión espontánea y auto-organizada que pudiera tener lugar en este ámbito. Con el título “¡Hagan juego!”, esta edición del espectacular evento, sus

comisarios (el colectivo Basurama) articulaban una llamada a la participación ciudadana delineada por las características tópicas del arte colaborativo:

“¡Hagan Juego! Es una invitación a todos a jugar con la ciudad, al mismo tiempo que un mensaje de acción positiva y “propositiva”. Es una llamada a la creatividad y al fomento de la interacción, a convertir la ciudad, el arte y las relaciones sociales en un gran campo de juegos.” (Basurama, 2010).

La colaboración de la ciudadanía, a través del juego, era según Basurama la condición básica para que su proyecto tuviera lugar. De hecho, según sus palabras ubicaban la responsabilidad del acontecer del mismo en los asistentes, “[...] invitando a todos los madrileños que quieran participar en ella a que lo hagan de manera activa. O ellos construyen las actividades de la noche, o éstas no ocurrirán” (Basurama, 2010). Frente a este posicionamiento de apariencia de “empoderamiento” social, el diseño y resultado de LNEB no podría ser más evidente. La toma una ciudad tomada, promovida por su ayuntamiento, al servicio de la construcción de una imagen de marca concebida para competir en el mercado del turismo cultural global.

De la programación de LNEB podemos destacar el proyecto del colectivo Zuloark, “Gran Vía/ Gran Obra” que consistió en la conversión de un tramo de la Gran Vía madrileña en un parque de atracciones, con la excusa de los 100 años de existencia de esta calle. Pretendían establecer una complicidad, mediante un guiño irónico en torno a las inacabables obras de esta vía, con los madrileños con la supuesta finalidad de activar el urbanismo participativo que forma parte central de su discurso. La invitación a la participación en un juego aparentemente libre no dejaba de resultar un espectáculo inserto en la lógica jerárquica impuesta por el propio Ayuntamiento, que promueve el evento, y las normas de uso fijadas, que administran los modos de interacción, por el mencionado colectivo. De esta manera, pretendidamente se lleva al terreno de lo lúdico las prácticas colaborativas, pese a que ninguna de las condiciones en las que se produjo este evento coinciden con las características antes señaladas a lo largo de la exposición de lo lúdico y carnavalesco.

Dentro del mismo evento, se puede señalar un caso similar como es el proyecto “Isla Ciudad” del colectivo eXYZt que con la ayuda de un grupo de voluntarios instalaron una piscina en el solar del Campo de la Cebada, en el mismo espacio que ocupaba la instalación deportiva acuática de La Latina que, precisamente año antes, había sido demolida por el Ayuntamiento a pesar de la oposición vecinal. Esta intervención evidenciaba, de forma meridiana, el carácter de simulacro propio de este modo de abordar la participación: desde su propia constitución física (el agua sólo llegaba hasta los tobillos) hasta su pretensión de establecerse como lugar de vínculo social, teniendo en cuenta que mediante el patrocinio del mismo ayuntamiento, que había privado al vecindario de su piscina funcional, se instalaba otra cuya función tenía una orientación más ornamental que práctica.

Cabe decir que los ejemplos mencionados con anterioridad, tienen relación con los planteamientos de Nicolas Bourriaud expresados en su texto *Estética Relacional* (Bourriaud, 2006), de los cuales es un exponente el trabajo del artista Rirkrit Tiravanija que, a través de sus dispositivos artísticos, pretende estimular el vínculo social con implicaciones estrictamente lúdicas como es el caso de su trabajo dentro del Proyecto de Escultura de Munster, de 1997, *Zoo Society* o desde el acto celebratorio de la comida y el dibujo que incluye aspectos de orden político como en *who's afraid of red, yellow, and green*, realizada en Art Basel en 2011. La efectividad social de este tipo de acciones artísticas participativas fue puesta en cuestión por Bishop en su artículo *Antagonismo y Estéticas Relacionales*, donde se ponía en crisis el discurso de Bourriaud basado en una asimilación de los efectos políticos y emancipatorios de un tipo de trabajo por el único hecho de producir un tipo concreto de interactividad social (Bishop, 2004, p.62).

Frente a este tipo de propuestas, no obstante, existen algunos planteamientos que se tratan con las comunidades en los márgenes del contexto artístico, buscando una efectividad más allá de la colaboración o la participación en la construcción de un proyecto de arte. En este sentido, *Park Fiction* en el que está involucrado, desde 1993, el artista Christoph Schaefer es una

buena muestra de como articular un proyecto cooperativo donde no existe una imposición jerárquica desde el ámbito institucional del arte ni desde la voluntad del artista. El proyecto se radica en el barrio portuario de St. Pauli de Hamburgo, donde los vecinos ocuparon terrenos destinados por el ayuntamiento a la promoción inmobiliaria, en el contexto de una operación de tintes gentrificadores, para su reconversión en un parque donde aconteciera la “producción colaborativa de deseos” (Laddaga, 2006, p.13), que se concretaría en la definición física del espacio y los acontecimientos socio-culturales que ocurren en el mismo. En este caso, lo lúdico y lo festivo confirmaría las características antes enunciadas, en términos de Bajtín y Huizinga, siempre a condición de escapar de la centralidad del discurso artístico.

En un planteamiento similar, el colectivo La fiambrera Obrera, realizó algunas acciones denominadas genéricamente como “arte político y bromas en general”, lo que denota el espíritu lúdico y festivo de esta forma de tratarse desde una cierta idea de arte difuso con la comunidad. Tal circunstancia puede rastrearse, del mismo modo, en el conjunto de acciones tácticas que realizaron bajo la denominación de SCCPP (Sabotaje Contra el Capital Pasándosele Pipa). De entre sus iniciativas puede citarse la lucha vecinal en la que participaron por la consecución de un parque en los terrenos aledaños a San Francisco el Grande en Madrid, y que incluyeron distintas acciones entre las que figura un acto de sabotaje al paso procesional de la Virgen de la Paloma. Éste consistió en el canto, al paso de las autoridades municipales y eclesiásticas, de la “Saeta del Parque de la Cornisa”, cuya letra crítica con la política del ayuntamiento, que favorecía los intereses inmobiliarios de la iglesia, ponía de manifiesto el descontento del vecindario. Cabe citar, de entre las acciones llevadas a cabo por este colectivo, su actuación en el sevillano parque de la Alameda de Hércules, donde ponían en contacto a plataformas vecinales con artistas con objeto de generar una resistencia activa y colaborativa en contra los planes urbanísticos de la ciudad. El interés de este tipo de planteamientos será precisamente que lo artístico se pone al servicio de las aspiraciones y reivindicaciones de las comunidades donde actúa.

Independientemente de los resultados reales finales que este tipo de acciones consiguieron, no siempre a la altura de las reclamaciones vecinales, se puede inferir de éstas que cuando lo artístico trabaja en colaboración con lo social, y no en sentido contrario como suele suceder en determinadas prácticas de arte colaborativo, los resultados son más idóneos tanto en su operatividad como juego o fiesta, en tanto que mecanismos autónomos de libertad, como en la constitución del vínculo social que se deriva del uso de estas tácticas. De ahí que, como señala Néstor García Canclini (2010), la resistencia social y política se pueda alimentar de modos de hacer propios de la práctica artística, incorporándolos para sus propios fines desde un espacio que no reclama para sí una especificidad como arte. En este sentido afirma:

“No es una cuestión menor que en la redefinición actual de la resistencia social y política las acciones significativas se asemejen a lo que venimos llamando prácticas artísticas. En vez de situar la resistencia y lo alternativo en relatos políticos globales, los acotamos a horizontes abarcables. Aun quienes se preocupan por las megaestructuras y las concentraciones monopólicas de poder -más vigentes que nunca-, tienen que hacerse cargo de dilemas habituales del arte: trabajar en las borrosas fronteras entre lo real y lo ilusorio, entre la transgresión y la formación de nuevos sentidos. [...] quizá una de las claves de que el arte se esté convirtiendo en laboratorio intelectual de las ciencias sociales y las acciones de resistencia sea su experiencia para elaborar pactos no catastróficos con las memorias, las utopías y la ficción.” (p.35).

Los presupuestos a los que apunta Canclini supondrían, de algún modo, recurrir al arte como una herramienta para un aumento de los efectos de la resistencia política. La cuestión es si este tipo de planteamientos aún pueden, o tienen interés en términos de eficacia en un espacio extra-artístico, ser considerados dentro del marco del arte. En definitiva, ¿En qué le podrían beneficiar? Probablemente en mucho menos de lo que instituciones, mercado y artistas suelen argumentar. Muestra

de cómo las herramientas comunes al arte pueden incorporarse al discurso político-social comunitario lo encontramos determinadas acciones que siguen la estela de, entre otros fenómenos de las décadas de los 80 y 90 del siglo XX, los carnavales antiglobalización caracterizados por su utilización de lo lúdico y lo festivo en su intersección con lo artístico como reivindicación social y política. Podemos aludir, en este sentido, a la «Procesión del santísimo coño insumiso», que se produjo en Sevilla en 2014, en la que se invitaba a formar parte de una procesión laica contra la ley del aborto del ministro Gallardón, el recorte de los derechos laborales y la homofobia y que fue convocada por la CGT. Del mismo modo, mencionaremos a la “Cofradía del Santísimo coño de todos los orgasmos”, celebrada en Madrid el mismo año, contra la violencia machista, o la constitución de “El Santo chumino rebelde”, de Málaga. Estas organizaciones buscaban un cambio efectivo en las políticas gubernamentales con un uso de la estética al servicio de un tipo de acción colaborativa basada en el establecimiento de unos vínculos sociales basados en unos valores compartidos. El juego festivo, de estirpe carnavalesca, asociado a una contra-versión de las expresiones religiosas de Semana Santa (el paso procesional de una vagina de escala monumental) tiene como objetivo producir unos efectos de transformación social antes que de carácter artístico. De hecho, éstos son fenómenos que acontecen fuera del marco artístico, aunque existan vinculaciones con el arte colaborativo, sin que, en ningún momento, aparezca la figura del artista como mediador.

Finalmente, Como práctica festiva-carnavalesca, con una orientación de reivindicación de la comunidad, citar la Batalla Naval de Vallekas, celebrada desde 1982 y en la que se pone de manifiesto la auto-organización popular y que desembocará en la constitución de la Cofradía Marinera de Vallekas. Esta fiesta “[...] consiste en una guerra de agua colectiva de todos contra con el fin de celebrar la independencia del barrio y la proclamación de Vallecas como Puerto de Mar” (Lorenzi, 2007, p. 13). Coincidiendo con las fiestas del Carmen, las calles son tomadas en la celebración de un rito donde se expresa la identidad *vallekanista*, basada en una contraposición, en muchos

casos conflictiva, a los valores dominantes. “Con *vallekanismo* no nos estamos refiriendo sólo a una expresión del orgullo de barrio, sino a la articulación de los movimientos sociales entorno [*sic*] a una idea” (Lorenzi, 2007, p. 14). De ahí su claro sesgo político y reivindicativo de causas tales como la no entrada en la OTAN, el desmantelamiento nuclear, el apoyo al fenómeno de ocupación, a Palestina, al pueblo saharauí o, más recientemente, mostrar apoyo a Alfonso, miembro de los Bukaneros considerando que fue encarcelado como consecuencia de un más que probable montaje jurídico-policial. Asimismo, se busca la confirmación de una identidad propia, reclamando la independencia y celebrando la utopía que supone convertir al distrito de Puente de Vallecas en Puerto de Mar. En resumen, tal como sostiene Elizabeth Lorenzi (2007): “se trata, al fin y al cabo, de una fiesta que reúne a los vallecanos alrededor de la idea de que ellos mismos son «vallecanos». De hecho, lo que de forma lúdica se celebra es la independencia del barrio.” (p. 23). En este fenómeno, por tanto, se conjugan el juego y lo festivo, en su vertiente carnavalesca o bufonesca como expresa Lorenzi (2007):

“Podemos creer que apelar a la celebración de «Puerto de Mar para Vallecas» es una grandísima broma. Y es precisamente este carácter bufonesco lo que permite que tenga un importante poder de convocatoria. La broma, junto con otras características como la reapropiación de la calle y del agua, amplía efectivamente el radio de lo que significa ser vallecano. Un sentimiento identitario que se activa en determinadas situaciones y que favorece que se generen dinámicas de reunión y participación.” (p. 168).

Es precisamente su orientación hacia lo carnavalesco festivo y al juego, en combinación con ciertos aspectos asociados a lo estético, como es la elaboración de barcos, lo constituye a la Batalla Naval de Vallecas como ejemplo de efectividad en la construcción del vínculo social cumpliendo con las características antes mencionadas en lo relativo a estas dos nociones.

Conclusión

Podemos afirmar que en el contexto de las expresiones culturales de carácter lúdico-festivas, cuya función es articular un lugar donde se cuestionen los marcos oficiales establecidos con la finalidad de constitución de unas formas de vida otras, cuanto más alejado se esté del marco regulativo del arte tanto más efectivas serán en relación con este propósito. Las prácticas artísticas colaborativas, que insertándose en la lógica del juego y la festividad carnavalesca desde la institucionalidad, han pretendido el restablecimiento del vínculo social usualmente han acabado por resultar una expresión simulada de lo lúdico, e incapaces de generar unas relaciones sociales genuinas. Tal circunstancia se debe a que la potencialidad emancipadora de lo lúdico y lo festivo radica, como sostenía Bajtín, en su condición de alteridad respecto de la oficialidad y su no pertenencia al régimen del arte que, parecía advertirnos, está situada en el interior de éste. Asimismo, la idea del juego y lo carnavalesco como espacio de libertad y ensayo de la utopía está directamente relacionada con un impulso anti-jerárquico que dentro de las prácticas artísticas, señalando que para ser reconocidas como tales están insertas en diversas formas de institucionalidad, no parece claro que pueda encontrarse, en tanto que se ven afectadas por la autoridad del propio marco artístico y de la voluntad de los artistas que las definen.

Sólo desde una distancia con el arte, entendido como noción institucional, se puede observar una inmersión en un juego que, de forma efectiva, tiene consecuencias en términos sociales. Es cierto que la participación de artistas en este tipo de fenómenos no imposibilita tal efecto pero siempre que sea a condición de una dilución igualitaria en la situación y sin una reclamación desde el territorio del arte de una plusvalía simbólica o de otro orden. En resumen, la participación en este campo resulta más útil para los fines de una comunidad cuanto más esté incardinada en procesos populares de auto-organización y donde las prácticas artísticas pueden tener un papel destacado, siempre que renuncien a su autonomía que las vincula al marco regulatorio de los poderes dominantes al cual pertenece la noción Arte.

Referencias

Artleaks. (2013). Police v.s. "Favela Café" Occupation at Art Basel (Switzerland). *Artleaks*. Recuperado de: <https://art-leaks.org/2013/06/17/police-v-s-favela-cafe-occupation-at-art-basel-switzerland/>

Bajtín, M. (1995). *La Cultura Popular en La Edad Media y en El Renacimiento El Contexto de François Rabelais*. Madrid: Alianza Universidad.

Basurama. (2010). La Noche en Blanco 2010: ¡Hagan Juego! *Basurama*. Recuperado de: <https://basurama.org/proyecto/la-noche-en-blanco-2010/>

Bishop, C. (2004). Antagonism and Relational Aesthetics. *October 110, Fall 2004*, 51-79.

—. (2012) *Artificial Hells. Participatory art and the politics of spectatorship*. London: Verso.

García Canclini, N. (2010). ¿De qué hablamos cuando hablamos de resistencia? *Estudios visuales 7, enero 2010*, 16-37.

Huizinga, J. (2012). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.

Laddaga, R. (2006). *Estética de la emergencia*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.

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

Lorenzi, E. (2007). *Vallekas, Puerto de Mar. Fiesta, identidad de barrio y movimientos sociales*. Madrid: Traficantes de Sueños.

Yúdice, G. (2002). *El recurso de la cultura. Usos de la cultura en la era global*. Barcelona: Gedisa Editorial.

"DIÁLOGO SOCIAL", ENTRE LA PRÁCTICA ARTÍSTICA Y LA INVESTIGACIÓN ACADÉMICA.

LORENA LOZANO

Este artículo presenta el proyecto 'Diálogo social. Polifonía del mundo de la industria' como un caso que conecta la investigación académica, el ámbito ciudadano y la práctica del arte. Para contextualizar este trabajo se mencionan algunos referentes de la historia más reciente del arte que han supuesto un punto de partida para las tendencias y prácticas espaciales contemporáneas de carácter interdisciplinar, colaborativo y social. Entre ellos, en las décadas de 1960 y 1970, dos casos emblemáticos suponen la extensión de las prácticas del arte fuera de los campos disciplinares clásicos. El primero, el texto *La Escultura en el Campo Expandido* (Krauss, 1978), reexamina la actividad escultórica desde la pérdida de su función memorística, mientras que el segundo, la teoría y práctica de la «escultura social» de Joseph Beuys, implica la evolución de una práctica aislada que abre el horizonte de la creatividad e involucra al cuerpo social en su conjunto a través de una concepción ampliada de la estética y de una antropología de la creatividad. Más tarde, en las décadas de 1980 y 1990 se desarrollan prácticas artísticas que generan una nueva escena de organización social en la que actuaciones locales se conectan con otras globales y se proponen alternativas de cambio.

Vincular las prácticas del arte a la participación y al espacio público es uno de los grandes debates planteados por Group Material en Nueva York, quienes defienden que los artistas pueden involucrar a los ciudadanos para construir espacios participativos, trascendiendo a un ámbito público de interés compartido (Parramón, 2003)¹. Esta visión del arte político establece una relación activa con la audiencia lejos de la pasividad del realismo socialista y la propaganda ideológica (Foster, 1998)². Las prácticas del arte público y del arte político se sitúan voluntariamente en campos híbridos donde la colaboración, el compromiso, la responsabilidad y el servicio mutuo son característicos. Se construyen en los límites de una periferia del discurso artístico y de la tradición modernista del arte y suponen un vínculo con la realidad sociopolítica. Por consiguiente, requieren una redefinición de la figura del artista y de la experiencia estética pensados en forma de

1 Parramón, R. (2003). Arte, participación y espacio público. *Jornada de innovación estratégica. Models de participació en zarza*. [Recuperado el 20 de julio de 2014 de: <http://archivo.wokitoki.org/wk/199/arte-participacion-y-espacio-publico>].

2 Foster, H. (1998). *Recordings: Art, Spectacle, Cultural Politics*, 139–55. Port Townsend: Bay Press.

relaciones. Así, a principios del siglo XXI, Bourriaud conceptualiza la idea de *Estéticas relacionales* (2002, 11-17)³ y manifiesta la posibilidad de un arte relacional que sitúa su horizonte teórico en el ámbito de las relaciones humanas y en el contexto social en el que está inmerso. El autor argumenta sobre la elaboración colectiva del significado a través de un sistema de encuentros intensivos ligados a prácticas artísticas.

No cabe duda que los movimientos sociales han tenido una gran influencia en el ámbito del arte y la creación contemporáneos que se manifiesta en la producción de imágenes, representaciones y proyectos que interpretan cuestiones relacionadas con el cambio social. El trabajo colaborativo entre activistas, ambientalistas y artistas comprometidos se manifiesta en forma de las llamadas «estéticas ambientales» vinculadas a las éticas de la naturaleza. Algunos proyectos cuestionan temas relacionados con la biotecnología, mientras que otros surgen de la hibridación de prácticas que usan espacios verdes en las ciudades o reapropian espacios rurales con infinidad de propósitos. Además, a lo largo de las últimas décadas las prácticas transversales entre el arte y el activismo, los conceptos de autogestión y apropiación tecnológica, la lucha por la creatividad y la innovación de un modo cooperativo, conectado y abierto fomentan un arte político que toma diferentes formas agrupadas bajo el término «arte activista» o «artivism». Entre otros muchos, un colectivo destacable de estas prácticas es Critical Art Ensemble (CAE) que basa sus creaciones en las industrias asociadas a la biotecnología como culto de la nueva era. Este tipo de prácticas creativas ofrecen denuncias políticas heredadas de la propaganda que valoran el espacio público de forma territorial y teórica y que oponen resistencia a las tendencias del mercado de las nuevas tecnologías (Baigorri, 2003⁴, Delgado, 2013)⁵.

3 Bourriaud, N. (2002). *Relational Aesthetics*. En Bourriaud, N. *Relational Aesthetics* (1st ed. 1998, 11-17. Dijon: Les Presses du Riel.

4 Baigorri, L. (2003). Recapitulando: modelos de artivismo (1994-2003). *Artnodes*, 1-12.

5 Delgado, M. (2013). The limits of critique: 'artivism' and post-politics. *Arxiu Limen*, 1-4. [Recuperado el 12 de octubre de 2015 de:

<http://www.arxiulimen.com/wp-content/uploads/2013/01/LIMEN2.-The-limits-of-critique.pdf>].

También favorecen la emergencia de una nueva corriente de «ciencia ciudadana» que intenta involucrar a los ciudadanos, no solo artistas, en la democratización de la investigación en ciencia y tecnología, a través de la participación y apostando por la toma de decisiones. Su intención es romper la dependencia de los flujos tecnológicos, estableciendo comunidades hazlo tú mismo (DIY), culturas y proyectos de constructores, artesanos y *makers*. Todas ellas revelan un conjunto único de valores que enfatizan el compartir, el aprender y la creatividad por encima del provecho económico. El caso del 'Laboratorio del procomún' en Medialab Prado (Madrid, desde es un ejemplo paradigmático de estas tendencias en el que se trabaja bajo la idea de proteger y gestionar los bienes que pertenecen a todos y que en conjunto forman una comunidad de recursos.

Todas estas tendencias del arte contemporáneo no dejan de ser más que una ruptura de campos disciplinares y una expansión de ámbitos sociales a priori no conectados, fenómenos que, según Morin (1998)⁶, se ven facilitados en momentos de conflicto social. Como resultado de las transformaciones sociales y políticas los paradigmas y los modelos de comprensión de los fenómenos sociales también mutan facilitando la interdisciplinariedad, el intercambio y la cooperación. Si bien es cierto, con la llamada crisis ecológica de la década de 1960 y 1970 los paradigmas en los que se integra la producción, la economía y el desarrollo social, han sido cuestionados desde las ciencias sociales y ambientales, la filosofía y el feminismo, acentuándose la crítica hacia la «compartimentalización» de las disciplinas científicas, las cuales tienden naturalmente a la autonomía y la especialización. Esto, aunque puede ser una virtud y está plenamente justificado a la hora de mostrar las realidades globales, corre el riesgo de cosificación del objeto de estudio y de «hiperespecialización», lo cual impide la entrada de otros saberes en cada parcela del conocimiento. La mirada «extradisciplinaria» es, a veces, una mirada amateur que resuelve un problema cuya solución es invisible en el seno de la propia disciplina.

6 Morin, E. (1998). *Sobre la Interdisciplinariedad*. [Recuperado el 5 de marzo de 2013 de Publicaciones Morinianas: <http://www.edgarmorin.org/publicaciones-morinianas.html>].

Un error en un sistema de referencias puede ser una verdad en otro tipo de sistema y cuando los esquemas cognitivos se transportan de una disciplina a otra suceden las transferencias, las migraciones, las usurpaciones o las hibridaciones que hacen posible esa interdisciplinariedad.

Las principales rupturas en el sistema de las ciencias se han dado en la biología (ecología) y la física (termodinámica), mientras que en las artes se ha ido abriendo todo un abanico de posibilidades de colaboración con la ciencia y la investigación. La fractura epistemológica que tradicionalmente separa la cultura científica de la humanística se desdibuja y se plantean acercamientos entre la cultura de las ciencias y la de las humanidades en la llamada «tercera cultura» o «nuevo humanismo» (Snow, 1959)⁷. Siguiendo este discurso, Alsina (2007)⁸ propone una actualización del humanismo renacentista mirando el papel de las artes como «vehiculadores» de un espacio de comunicación entre ambas culturas y de entender las técnicas y las tecnologías de las artes, no como estructuras repetitivas, o instrumentos sino como procesos operativos y campos de investigación. Tradicionalmente se viene apuntando que los artistas han tenido un rol distante como comentaristas casi escondidos entre la audiencia, con un conocimiento y una comprensión poco profundas de las visiones del mundo y los procesos de investigación científica (Wilson, 2002)⁹. Sin embargo, desde la década de 1980 el arte ha constituido un tema de investigación para los campos de la antropología y la educación artística. Recientemente se ha venido utilizando como herramienta en las ciencias sociales por parte de investigadores de la salud y de los cuidados. Todos confluyen en las muchas capacidades que el arte ofrece, tanto pedagógicas, como para producir significados y nuevos métodos de investigación y en algunos ámbitos académicos estas prácticas están consolidadas (Leavy, 2008)¹⁰. Además,

desde las últimas décadas se ha favorecido un rol más fuerte para los artistas quienes forman parte integral del debate crítico, con mayor conocimiento y participación en los mundos científicos y tecnológicos, incorporando los métodos de monitorización de la investigación a la disciplina artística y ayudando a comprender de dónde viene la emergencia tecnológica, hacia dónde va y cuáles podrían ser sus implicaciones culturales y sus potenciales. Como consecuencia, los artistas han tomado los roles de investigadores, inventores, hackers o emprendedores y su aportación añade una perspectiva que facilita procesos de investigación. Así pues, la práctica del arte en la investigación científica se conceptualiza hoy día como «investigación basada en las prácticas artísticas» (*artistic practice-based research*) y es considerada como elemento clave para adquirir y generar conocimiento. Su objetivo es abrir nuevos canales de difusión de la investigación que incluyen procesos colaborativos de transferencia generado a través del tiempo y del espacio para fortalecer el conocimiento común (Hangar, s/f)¹¹.

Desde esta visión conectora entre la investigación académica, el ámbito ciudadano y la práctica artística nace el proyecto «Dialogo social», una mirada artística al sector de la industria que facilita el nexo entre la universidad y la esfera pública. El proyecto parte del registro de fragmentos de entrevistas realizadas por la investigadora Mona Aranea en Alemania, Bélgica y España en el marco de su proyecto de tesis doctoral (Departamento de Sociología, Universidad de Oviedo, 2013-2016)¹². Esta tesis, codigirida por los profesores Holm-Detlev Köhler y Sergio González Begega, examina la identidad, el discurso y las estrategias de los actores de las relaciones laborales europeas en las dos empresas transnacionales de los sectores siderometalúrgico y financiero (ArcelorMittal y Allianz SE) con relación a las

7 Snow, P. C. (1961). *The two cultures and the scientific revolution*. (3ª ed., 1959 1ª ed.). Cambridge: Cambridge University Press.

8 Alsina, P. (2007). *Arte, ciencia y tecnología*. Barcelona: UOC, Colección: Tic Cero.

9 Wilson, S. (2002). *Information arts: intersections of art, science, and technology*. Cambridge (Massachusetts). London: MIT Press, Colección: Leonardo.

10 Leavy, P. (2008). *Method Meets Art-arts based research practice*. New York: Guildford Press.

11 Hangar (s/f). Grid Spinoza. Barcelona: Hangar, Centro de Investigación y Producción Artística, Parque de Investigación Biomédica (PRBB) y Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología (FECYT). [Consultado el 9 de abril de 2014 en: <http://www.gridspinoza.net/es/node/331>].

12 Aranea, M. (2017). Las relaciones laborales europeas como arenas de poder multinivel. Democracia industrial transnacional en ArcelorMittal y Allianz SE. Tesis Doctoral. Universidad de Oviedo

dinámicas de representación laboral, diálogo social y democracia industrial¹³. El desarrollo del trabajo creativo, llevado a cabo por Lorena Lozano y Juanjo Palacios (Econodos)¹⁴, se basa en una estrecha colaboración entre un equipo de investigación sociológica de la universidad (PROMEBI)¹⁵, algunos agentes del gremio de trabajadores de factorías de acero europeas y los espacios de producción y exposición de Laboral Centro de Arte y Creación Industrial¹⁶.

La preparación del proyecto conllevó un largo proceso de diálogo con todos los agentes implicados. Los investigadores mostraron una gran confianza al dejarnos entrar en su entorno de investigación. De forma intuitiva vieron señalados en nuestro proyecto los aspectos no lógicos, dramáticos, humorísticos y poéticos de su propia tradición (Lopes, 2015)¹⁷. Su actitud durante todo el proceso fue la de explorar las lógicas asociativas que implica un proceso artístico y dejaron a nuestro criterio todas las decisiones sobre los elementos materiales expresivos, encuadres, tiempos y espacios. Sin embargo, fue necesario hacerles comprender la necesidad de buscar las cualidades estéticas y subjetivas de las voces y el sonido y no necesariamente su literalidad o su carácter documental. También fue imprescindible pedir permisos a los entrevistados para usar sus grabaciones, lo que provocó un amplio espectro de respuestas; algunos se comprometieron con entusiasmo, mientras que otros reaccionaron de forma defensiva o sospechosa llegando a rechazar la colaboración.

13 Forma parte del proyecto europeo de investigación 'Changing Employment' (FP7 People Programme de la Unión Europea) en colaboración con el Instituto Sindical Europeo (ETUI) y la Universidad Libre de Bruselas (ULB).

14 Econodos es una plataforma abierta de creadores y artistas que trabajan en el ámbito de las ecologías del pensamiento, la sociedad y el medioambiente. Fue fundada en 2012 y tiene sede en Gijón, Asturias.

15 PROMEBI, grupo de investigación dedicado a la promoción del empleo y el bienestar en Europa.

16 El proceso de trabajo se desarrolló desde 2015 a 2017 y la instalación sonora se pudo disfrutar en Laboral Centro de Arte y Creación Industrial desde el 3 de marzo al 8 de mayo de 2017.

17 Lopes, M. M. (2015). Intertwined artistic practices: critical remarks on collaboration across fields of knowledge, MIDAS [Online], 5 | 2015. URL: <http://midas.revues.org/856>; DOI : 10.4000/midas.856

Por otra parte, trabajar a caballo entre la academia y un centro de arte implica negociar los intereses de las instituciones involucradas, las agendas, los cronogramas, las burocracias y los fondos. Se llegó a negociar con directivos de comunicación y recursos humanos de Arcelor Mittal su apoyo material al proyecto. Esto supuso someter los contenidos de las entrevistas a una auditoría tras la cual, por contra venencia a sus intereses corporativos, fue descartada la colaboración. Así pues, nuestro trabajo supuso la comprensión del marco institucional y cultural europeo de la investigación social, de la fabricación del acero y de la producción del arte contemporáneo, sectores bajo una gran crisis económica. Cada una de las negociaciones nos fueron situando como artistas dentro del mismo proceso de diálogo al que continuamente hace alusión el proyecto en sus contenidos.

Durante la residencia en Laboral Centro de Arte fuimos seleccionando y editando extractos de las entrevistas y buscamos los formatos y las estéticas que nos permitieran vincular el nivel macro del contexto socio histórico y simbólico con el micro de la experiencia. Finalmente abrimos al público una instalación sonora que amplifica las palabras de representantes sindicales, trabajadores y directivos a través de altavoces que evocan las fábricas y la arquitectura de control y que emiten testimonios entrecortados sobre viejas y nuevas problemáticas laborales y ambientales. La alteración del testimonio oral, fundamento del método etnográfico de la entrevista, produce una nueva dimensión sonora y una forma de representación de cualidades expresivas, afectivas y emocionales que genera nuevas formas de representar el espacio y un nuevo conocimiento perceptivo (Carles, 2011)¹⁸. La puesta en escena trata de revelar dimensiones escondidas de la vida social en las que la audiencia tiene la posibilidad de construir múltiples significados.

Este trabajo posee múltiples niveles a considerar; como primera reflexión, el estudio de Mona Aranea pone de relieve la evolución transnacional de las relaciones laborales,

18 Carles, J. L. (2011). Mapas y representaciones sonoras. Contribuciones y evolución. Zehar, 67(110). Donosti: Ed. Arteleku.



Figura 1: Vista de la instalación sonora en Laboral Centro de Arte y Creación Industrial, Gijón. Fotografía de Marcos Morilla. 19 de abril 2017

marcadas por la divergencia de posturas entre las diferentes partes (trabajadora, sindical, política y empresarial). El cierre de factorías, la deslocalización de la producción y la dificultad lingüística para establecer un diálogo son algunas de las problemáticas concretas que señalan los interlocutores, quienes, ante esta realidad, actúan de mediadores transnacionales entre formas de cálculo económico y regulación gubernamental. De forma sucinta, Aranea (2017)¹⁹ concluye en su tesis que la democracia industrial transnacional necesita subrayar la identidad colectiva laboral y fomentar una cultura corporativa que favorezca el diálogo antes que el conflicto. Pero además, es necesario reconocer que hoy día estamos asistiendo al declive de la industria pesada y a la emergencia de un modelo de ciudad basado en la cultura como capital. Las empresas del sector automovilístico, textil o de industrias pesadas no son las únicas empresas multinacionales que deslocalizan sus actividades buscando máximo beneficio. En la sociedad red, Internet sustituye la fábrica como forma de organización y la nueva economía consiste en flujos de información y conocimientos. Con la

emergencia de las economías del conocimiento e industrias culturales, se mantienen la producción y difusión de innovaciones y conocimientos organizados en un tiempo global real. Las fábricas mencionadas en las entrevistas forman parte de un contexto de 150 años de pasado industrial que comportan una difícil transición de sociedad post industrial y agraria a sociedad metropolitana e informatizada. Esta transición necesita de espacios de conocimiento ligados a la identidad y al lugar. Estos espacios son, según Marzo (2017)²⁰, réplicas de la eterna precariedad del trabajo que viene regulada por la nueva economía de la creatividad del diseño, de la comunicación audiovisual, del dominio digital, del arte, de la literatura, del pensamiento, de la academia, de las instituciones culturales, de la industria del signo; el viejo juego muta en más productividad, adaptabilidad, innovación, creatividad y entusiasmo.

Como segunda reflexión, los testimonios también hablan del acero como objeto de controversia y sus voces perfilan la identidad del metalúrgico como un experto en el análisis de las propiedades de los materiales. Afirman que los

19 Aranea, M. (2017). Identidades laborales colectivas. En Econodos (Ed.) (2017). *Diálogo social. Polifonía del mundo de la industria*. (12-13). Gijón: Econodos.

20 Marzo, J.L. (2017). Des-. En Econodos (Ed.) (2017). *Diálogo social. Polifonía del mundo de la industria*. (18-19). Gijón: Econodos.



AUDIO

Audio de muestra editado por Juan José Palacios
Fotografía de Marcos Morilla. 4 mayo de 2017

Figura 2: Detalle de la instalación sonora y extractos textuales de las entrevistas
Fotografía de Marcos Morilla. Maquetación y diseño de Lola G. Zapico. 19 de abril 2017

procesos físico-químicos son, hasta cierto punto, imprevisibles y frágiles y, por ello, la metalurgia es una actividad artesanal que ha de atender a la especificidad local. En su diálogo subyace la gran tensión global-local de un sector económico cuyo gran obstáculo radica en la irreversibilidad energética y climática. Materia, energía y valor: las políticas del trabajo y las de los objetos materiales; las primeras ensamblan lo social y lo material generando conflictos que afectan a las relaciones entre gobiernos, corporaciones y ciudadanos (Andrew, 2010)²¹. Las segundas podrían ser una forma de repensar el concepto de materialidad analizando la energía —además de la vida, la cultura o la información— más allá de las teorías vitalistas de la política ecológica y problematizar la cuestión del valor en la forma en que físicos, químicos e ingenieros entienden la energía (Stengers, 2010)²². En el contexto de cambio climático, las políticas de los objetos materiales abren posibilidades de imaginar la relación entre práctica científica y política

extendiendo el pensamiento hacia los procesos ambientales a gran escala.

Ante las preguntas que plantea esta editorial sobre las relaciones entre las prácticas artísticas colaborativas y las instituciones culturales, sus posibilidades a la hora de trasladar el relato y su aportación a la sociedad, cabría preguntarse qué lugar ocupan las artes en la investigación y cuál es el reto de artistas y teóricos. La investigación científica tiene profundas implicaciones, tanto prácticas como filosóficas, y no es objetiva, está sujeta a fuerzas políticas, económicas y sociales. El arte propone un mayor abanico de posibilidades y herramientas de comunicación para crear significado social. Dada su capacidad de actuar simbólica, metafórica y conceptualmente, el arte reexamina contenidos para crear nuevos significados, haciendo explícito este proceso de construcción de significado. Las artes pueden llenar un hueco en la investigación independiente, en espacios donde las preguntas e investigaciones abandonadas o desacreditadas tienen cabida. En una mezcla adecuada entre procesos subjetivo y objetivo, los artistas pueden definir nuevos tipos de preguntas, proveer interpretaciones alternativas de resultados, señalar oportunidades perdidas de desarrollo, explorar y articular un amplio

21 Andrew, B. (2010). Materialist politics, metallurgy. In Bruce Braun and Sarah J. Whatmore (Ed.) (2010). *Political Matter. Technoscience, Democracy, and Public Life*. MIT Press. University of Minnesota Press.

22 Stengers, I. 2010. *Cosmopolitics I: I. The science wars, II. The invention of mechanics, III. Thermodynamics*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.

abanico de implicaciones y representaciones de usos y usuarios, ayudar a comunicar resultados de forma efectiva y provocativa, etc. A través de su capacidad de modular los lenguajes de la comunicación pública, la ciencia puede encontrar también en ellos excelentes mediadores que le ayuden en la fábrica de la imagen social, algo de extraordinaria importancia en la puesta en valor del conocimiento. Las prácticas artísticas producen verdades parciales, contextuales y situadas y es difícil evaluar el conocimiento construido a través de estos métodos, sin embargo, su intención es la resonancia, la comprensión de significados múltiples, la apertura de diferentes dimensiones y la colaboración en la construcción del conocimiento (Leavy, 2008). Si bien es cierto, los intercambios entre arte y ciencia precisan de ambientes de investigación lo suficientemente abiertos para beneficiarse de las contribuciones poco ortodoxas de los artistas. Estos últimos necesitan aprender a involucrarse en los modos de hacer de los investigadores sin perder sus raíces. Tomando como ejemplo y experiencia el proyecto «Diálogo social» se podría apuntar su sonoridad como representación de la llamada crisis energética y climática, pero también de la importancia de las prácticas colaborativas a la hora de ofrecer alternativas a la idea de la ciencia como verdad absoluta y del arte como una visión privilegiada de la vanguardia.

Referencias

- Alsina, P. (2007). *Arte, ciencia y tecnología*. Barcelona: UOC, Colección: Tic Cero.
- Aranea, M. (2017). Identidades laborales colectivas. En Econodos (Ed.) (2017). *Diálogo social. Polifonía del mundo de la industria*. (12-13). Gijón: Econodos.
- Aranea, M. (2017). Las relaciones laborales europeas como arenas de poder multinivel. Democracia industrial transnacional en Arcelormittal y Allianz SE. Tesis Doctoral, Universidad de Oviedo.
- Andrew, B. (2010). Materialist politics, metallurgy. In Bruce Braun and Sarah J. Whatmore (Ed.) (2010). *Political Matter. Technoscience, Democracy, and Public Life*. MIT Press. University of Minnesota Press.
- Andrew, B. (2015). Thermodynamics, matter, politics. In *Distinktion: Scandinavian Journal of Social Theory*; Apr2015, Vol. 16 Issue 1, p 110. <http://connection.ebscohost.com/c/articles/109226903/thermodynamics-matter-politics>
- Baigorri, L. (2003). Recapitulando: modelos de activismo (1994-2003). *Artnodes*, 1-12.
- Bourriaud, N. (2002). Relational Aesthetics. En Bourriaud, N. *Relational Aesthetics* (1st ed. 1998, 11-17. Dijon: Les Presses du Riel.
- Carles, J. L. (2011). Mapas y representaciones sonoras. Contribuciones y evolución. *Zehar*, 67(110). Donosti: Ed. Arteleku.
- Delgado, M. (2013). The limits of critique: 'activism' and post-politics. *Arxiu Limen*, 1-4. [Recuperado el 12 de octubre de 2015 de: <http://www.arxiulimen.com/wp-content/uploads/2013/01/LIMEN2.-The-limits-of-critique.pdf>].
- Foster, H. (1998). *Recordings: Art, Spectacle, Cultural Politics*, 139–55. Port Townsend: Bay Press.
- Hangar (s/f). Grid Spinoza. Barcelona: Hangar, Centro de Investigación y Producción Artística, Parque de Investigación Biomédica (PRBB) y Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología (FECYT). [Consultado el 9 de abril de 2014 en <http://www.gridspinoza.net/es/node/331>].
- Knox, H. & Huse, T. (2015). Political materials: rethinking environment, rethinking theory. In *Distinktion: Journal of Social Theory*, 16:1, 1-16, DOI: 10.1080/1600910X.2015.1028419

Leavy, P. (2008). *Method Meets Art-arts based research practice*. New York: Guildford Press.

Lopes M. M. (2015). Intertwined artistic practices: critical remarks on collaboration across fields of knowledge, MIDAS [Online], 5 | 2015. URL : <http://midas.revues.org/856> ; DOI : [10.4000/midas.856](https://doi.org/10.4000/midas.856)

Marzo, J.L. (2017). Des-. En Econodos (Ed.) (2017). *Diálogo social. Polifonía del mundo de la industria*. (18-19). Gijón: Econodos.

Morin, E. (1998). *Sobre la Interdisciplinariedad*. [Recuperado el 5 de marzo de 2013 de Publicaciones Morinianas: <http://www.edgarmorin.org/publicaciones-morinianas.html>].

Parramón, R. (2003). Arte, participación y espacio público. *Jornada de innovación estratégica. Models de participació en zarza*. [Recuperado el 20 de julio de 2014 de: <http://archivo.wokitoki.org/wk/199/arte-participacion-y-espacio-publico>].

Schafer, R. M. (2009). Conferencia magistral: Nunca he visto un sonido. Foro Mundial de Ecología Acústica “Megalópolis sonoras: Identidad Cultural y Sonidos en Peligro de Extinción”. CONACULTA (Consejo Nacional para la Cultura y las Artes) y Fonoteca Nacional de México. <http://www.sulponticello.com/?p=554>

Snow, P. C. (1961). *The two cultures and the scientific revolution*. (3ª ed., 1959 1ª ed.). Cambridge: Cambridge University Press.

Stengers, I. (2010). *Cosmopolitics I: I. The science wars, II. The invention of mechanics, III. Thermodynamics*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.

Wilson, S. (2002). *Information arts: intersections of art, science, and technology*. Cambridge (Massachusetts). London: MIT Press, Colección: Leonardo.

Créditos de «Diálogo social»

Idea y desarrollo: Econodos / Dirección: Lorena Lozano / Diseño sonoro: Juanjo Palacios / Investigación: Mona Aranea / Supervisores académicos: Holm-Detlev / Köhler & Sergio González Begega / Producción: Universidad de Oviedo, / Programa Marie Curie “Changing Employment” / Esquema de financiación: Marie Curie Actions Initial Training networks. Callpartidentifier FP7-PEOPLE-ITN-2012 / Project Number 317321 Changing Employment / Residencia de producción: LABoral Centro de Arte y Creación Industrial

Diseño gráfico y gestión editorial: Lola G. Zapico / Fotografía: Marcos Morill

LA IDENTIDAD COLECTIVA DE 4CHAN. ORG, ¿UN TRICKSTER CONTEMPORÁNEO?

XAVIER SOLÉ MORA

Cruels, misóginos, tóxicos, racistas, desagradables, agresivos, disruptivos... A través de sus intervenciones, los trolls de Internet desatan todo tipo de reacciones entre las demás comunidades online, sobretodo animadversión. En muchos foros se muestra el cartel “No alimenten al troll” para advertir de su presencia y para que la comunidad esté atenta y no caiga en sus trucos. Pero ¿son exclusivamente destructivos o sus acciones colaborativas desarrollan nuevas aportaciones a cultura popular contemporánea?

Académicos como la antropóloga Gabriella Coleman destacan el valor transgresor de sus intervenciones y “la rica estética del espectáculo que ha crecido notablemente con la aparición de los trolls de Internet.” (Coleman, 2012)

Este artículo pretende analizar la figura del troll: su perfil, organización y la repercusión cultural de sus intervenciones. Utilizando la plataforma online 4Chan.org, uno de los foros online más visitados de Estados Unidos, como ejemplo más relevante este tipo de cultura colaborativa, este análisis contrastará el troll con la figura del embaucador o *trickster* y su capacidad creativa basada en sobrepasar los límites de políticamente correcto.

Para desarrollar esta idea, se usarán las 6 características de la guía heurística de los *tricksters* desarrollada por William J. Hynes donde se expondrán diferentes intervenciones colaborativas de 4Chan. Teniendo en cuenta sus características y los casos descritos, se pondrá el foco en conceptos como el anonimato y la identidad colectiva como base de la creación colaborativa del trolling.

El trickster

Definir al embaucador o *trickster* no es una tarea fácil ya que la naturaleza del mismo personaje huye de las definiciones. Los *tricksters* son indefinibles. De hecho, definir es marcar límites sobre fenómenos y los *tricksters* son increíblemente resistentes a tales clasificaciones, ya que son grandes destructores de límites (Hynes, 1997).

El *trickster* aparece como una deidad o un ser mitológico en el folclore de muchas culturas de todo el mundo, como el Coyote de los nativos americanos, Loki en la mitología nórdica o Hermes en la cultura clásica. En las leyendas, el *trickster* aparece como un personaje con poderes, a veces antropomórficos, y se caracteriza por ser un compendio de contradicciones. Es un sabio

creador y un idiota, un destructor malvado y un bromista infantil (Britannica). El *trickster* es un héroe deceptivo, es decir, un héroe “en modo engaño”. Esto quiere decir que puede adoptar a la vez el papel de héroe cultural y de falso héroe o embaucador. Queda excluido el binarismo de las versiones clásicas, pues puede ser Héroe y Antihéroe a la par (Martos, 2014). En algunos casos se relaciona al *trickster* como un acceso a temas divinos a través del humor y el absurdo, a la vez que como un personaje catártico donde se proyectan miedos y fracasos.

La indefinición del *trickster*, sus ambivalencias y la dificultad que conlleva intentar clasificarlo en marcos dentro de la ética o la moral hace de este personaje un punto de partida interesante para introducir la naturaleza del troll ya que exista una posible conexión: son provocadores y saboteadores. Los *tricksters* ayudan a renovar el mundo y la cultura. Su fuerza mitológica rompe las categorías establecidas sobre la verdad y la propiedad, y con ello abren nuevas rutas a nuevos mundos (Hyde, 1999). Por otra parte, los trolls no son personajes mitológicos, son personas reales que detrás del anonimato y la colaboración, actúan como uno solo por una porción de tiempo muy limitado. Coleman se pregunta: “En algunos casos los trolls han creado el caos en la vida real de algunas personas, entonces se les relaciona con los *tricksters* como excusa para perdonar su comportamiento racista o misógino? O hay un sitio para el troll en Internet para jugar y crear constantemente? Está el troll comportándose como un *trickster* o simplemente lo hace “for the lulz?” (Coleman, 2012).

El *lulz* es una desviación de la expresión “for the lols (laugh out loud)” que en castellano se traduce como *echarse unas risas*, divertirse. En muchos casos los trolls dicen *I made it for the lulz* como excusa para legitimar un troleo o también como motivación.

Este artículo no indagará en las consideraciones éticas o morales de las acciones de los trolls ya que no es el objeto de estudio ya que llevaría a un debate filosófico, sociológico y legal muy profundo. Sin embargo, para entender el nacimiento de la figura del troll y sus intervenciones colaborativas, debemos mirar hacia un momento crucial de auge y expansión de las comunidades online.

El troll

A causa del abaratamiento del acceso a Internet a los hogares de EEUU y Europa finales del sXX y principios del XXI, el número de usuarios conectados creció exponencialmente, especialmente entre las franjas de edad más jóvenes.

Gracias a la masificación de nuevos usuarios a principio de los 2000, aparecieron sitios basados en la colaboración y el conocimiento compartido como Wikipedia, salas de noticias como Reddit y foros como 4chan.org. Aunque el trolling ha existido de una manera u otra desde que los usuarios empezaron a congregarse de manera virtual, la llegada masiva de usuarios sin perfil tecnológico fue un punto de inflexión para el estallido de las comunidades online y con ellas, del trolling. El origen del concepto proviene de la técnica de pesca “trolling”. Este término se usaba en los foros *alt.folklore.urban* y *Usenet* a finales de los 80 y principios de los 90, donde los usuarios veteranos ponían “anzuelos” a los novatos para reírse a su costa. Actualmente, un troll es la persona que hace comentarios ofensivos o provocativos online deliberadamente. (Oxford).

A diferencia de los hackers, los trolls destruyen conversaciones y obtienen placer con ello. Muestran modelos de conducta relacionados con el narcisismo, la sociopatía y el maquiavelismo, pero especialmente el sadismo. (Buckels, 2014). Su objetivo es desatar una reacción de los demás usuarios a través de comentarios obscenos o insultos. Su principal motivación es la provocación y su objetivo es ser insultado por su víctima. Como ya hicieron el Dada o el Situacionismo, a través de técnicas disruptivas los trolls ponen a prueba los límites de la tolerancia y de la moral de masas llevando a la superficie los tabús, paradojas y las hipocresías de la conversación digital contemporánea (Leone, 2017).

Si hay un sitio online aglutine más visitas, reúna a más trolls y haya creado más intervenciones disruptivas en los últimos años es 4chan.org.



Figura 1 y 2. The pool is closed. 2006

4chan.org: Anonimato e identidad colectiva.

4chan es un tablón de imágenes en inglés lanzado el 1 de octubre de 2003. Originalmente sus foros fueron usados para publicar imágenes y discutir sobre manga y anime.

Su fundador, Christopher Pool (alias *moot*), copió el formato de tableros de imágenes y noticias japoneses como Futaba Channel y lo adaptó al inglés (Wikipedia).

4Chan es un sitio donde cualquier usuario puede compartir imágenes y textos. A diferencia de otros sitios similares, en 4chan no hay normas ni restricciones de contenido. Sólo hay una excepción: prohibido colgar imágenes pedófilas.

Cualquiera puede participar en los tableros sin necesidad de registrarse. El apodo para los usuarios no identificados, que son la mayoría, aparece en los hilos de plataforma como *anonymous*.

En la sección de [preguntas frecuentes de 4chan](#), a la pregunta “quién es anonymous” dice:

“Anonymous es el nombre asignado a un usuario que postea y que no introduce texto en la casilla [Nombre]. Anonymous no es una sola persona, representa el colectivo de 4chan. Es un Dios entre los hombres. Anonymous inventó la luna, asesinó al ex Presidente David Palmer y es más duro que el metal más duro conocido por el hombre: el

diamante. Su nivel de poder está por encima de nueve mil. Actualmente vive con su tío y su tía en un sitio llamado Bel-Air (aunque nació y creció en Oeste de Philadelphia). Él no perdona”.

Usando la protección del anonimato, los trolls de 4chan han demostrado un comportamiento grosero, beligerante y antagónico a la masa. Pero por otra parte el anonimato facilita que la noción de autoría se desvanezca en el grupo, haciendo que lo más importante sea el contenido (Knuttila, 2015). A través de la participación colectiva, los iconos, imágenes, textos, videos, bromas, estrategias son apropiados, cambiados, manipulados, publicados, distribuidos, deformados... una y otra vez.

El primer tablón que se publicó se llama “Random” o /b/ y sigue siendo el más popular a día de hoy. A mediados de los 2000, en /b/ se crearon infinidad de memes y remezclas como los [LOLcats](#), [An Hero](#) o [Successful Black Man](#). David Auerbach (2012) usa el ejemplo de 4chan para hablar de la “cultura a-: acelerada, adolescente, agregación, alias, anarquía, anónima, anti-, arbitraria, *arch* (pícara), *asshole* (gilipollas), ataque, audacia, autónoma, auto-. La cultura a- es un espacio para jugar sin nociones restrictivas de identidad y afiliación, sino para el establecimiento de un privado de bromas y referencias que constituyen una memoria colectiva”. 4chan se puede comparar a un engranaje donde se crea una confrontación con



la cultura dominante y una identidad colectiva diferenciada. (Knutilla, 2015). A través de los ejemplos expuestos más adelante, veremos como la identidad colectiva de 4chan actúa como una sola persona, capaz de generar debates estéticos, éticos y políticos.

La temporalidad es otro factor importante para entender la velocidad de creación colectiva de 4chan. aunque La organización de los tablones de la plataforma, basados en poner en primera posición el contenido del último [anon](#) (anónimo). Factores como el diseño y la eliminación del contenido tras haber superado la página 10 del tablón hace que el ritmo de creación sea muy acelerado y que los mensajes deban tener un gran impacto para captar la atención de los demás *anons*.

Por lo tanto, el anonimato y la identidad colectiva, potenciados por la temporalidad, son factores que hacen de 4chan un laboratorio semiótico, donde los sujetos exploran colectivamente significados, el alcance potencial de un debate, y en particular los límites entre lo que se puede decir y lo que no (Herwig, 2011).

Tras ver algunas aproximaciones teóricas a la figura del *trickster* y los trolls, podemos concluir que las motivaciones de ambas figuras pueden ser parecidas, ya que buscan explorar los límites de lo establecido sin tener en cuenta valores morales o éticos. Son héroes y antihéroes, empujando las fronteras de lo sagrado y abriendo

caminos hacia nuevos mundos.

Para descubrir sus conexiones, se presentan los rasgos de la figura del embaucador y la identidad colectiva de 4chan para buscar puntos de contacto entre su comportamiento y las intervenciones de los trolls.

La Guía Heurística del *trickster* de William j. Hynes y las intervenciones de 4Chan.

Dada la dificultad de definir al *trickster*, Hynes describe en su guía heurística seis características comunes entre los *tricksters* mitológicos. Como él mismo subraya, no todos los *tricksters* responden a todas ellas, ni tampoco deben entenderse como una teoría, sino como una aproximación a su figura y comportamiento.

Según Hynes, las 6 características de los *tricksters* son: *Ambiguous and anomalous*, (ambiguo y anómalo), *deceiver/trick-player* (impostor/ tramposo), *shape-shifter* (cambiante), *situation-invertor* (inversor de situaciones), *messenger/imitator of the gods* (mensajero/ imitador de los dioses) y *sacred/lewd bricoleur* (“manitas” de lo sagrado y lo lascivo).

A continuación se resumen cada una de estas características y se exponen varios ejemplos de intervenciones de 4chan para ilustrar las posibles conexiones entre el *trickster* y el troll.

Ambiguo y anómalo. *Debido a su naturaleza ambigua, anómala y polivalente, los tricksters actúan como una coincidencia de opuestos. Una serie de oposiciones binarias como la vida y la muerte, la cultura y la naturaleza, el orden y el caos... el trickster no se delimita a un lado u otro. Vive en los límites y está fuera de clasificaciones. Nada es sagrado.*

En 2006 /b/, el tablón más popular de 4chan, se organizó para invadir el juego social online [Habbo Hotel](#). La intervención se llama “[The pool is closed](#)” (La piscina está cerrada). El motivo de la iniciativa fue los comentarios racistas que se habían oído y leído entre los usuarios de la comunidad de Habbo Hotel.

La idea de 4chan fue replicar en Habbo la Million Man March, una manifestación que tuvo lugar



Figura 3. Moot en la gala de los premios Time Magazine, 2009

el 16 de Octubre de 1995 en Washington en la que la comunidad afroamericana pedía que los problemas de la comunidad negra de EEUU, como la pobreza o el desempleo, volviesen a ser prioritarios en la agenda de la Casa Blanca.

El 12 de Julio los trolls de /b/ se organizaron para hacer una acción disruptiva en Habbo Hotel. A la misma hora, los trolls debían registrarse en el juego y crear un mismo avatar: un hombre negro con el pelo afro y vestido con un traje: el *nigra* (del insulto xenófobo *nigger*).

A las dos de la tarde, una horda de avatares iguales se colocaban frente al acceso de la piscina e impedían que los demás jugadores entrasen en ella “[La piscina está cerrada porque hay SIDA](#)”. “Lo hacemos por tu seguridad” decían. El impacto de la imagen de la multiplicidad del mismo avatar afro en todas las piscinas de todos los hoteles del juego desconcertó a la comunidad y para acrecentar aún más la ambigüedad y anomalía de esta intervención, los nigras empezaron a formar esvásticas frente a las piscinas y lanzando insultos racistas en las comunidades asiáticas del juego. Para denunciar el racismo de Habbo, los trolls formaron una horda negra racista y homófoba. Todos funcionando como una sola persona.

Impostor/ tramposo. *El trickster es un tramposo consumado. En muchas culturas y religiones el trickster actúa como la causa principal de disrupciones y desorden. Toda semejanza entre verdad y falsedad está sujeta a su capacidad para intercambiarlas. Su capacidad de mentir*

y de hacer trampas pueden tener origen en su estupidez o en su capacidad de desvirtuarlo todo.

A finales de los 2000 las redes sociales y la participación online estaban en pleno auge. Para conectar de manera más directa con sus audiencias, muchos medios de comunicación y empresas abrieron mecanismos de votación online y muchas se comprometían a llevar a cabo el resultado de la votación.

Entre estas compañías se encuentra la revista Time que elige cada año a la “Persona del Año”. Aunque la última decisión la tomaría el equipo editorial de la revista, los directores decidieron abrir la encuesta online “Time 100: la Persona más influyente del Mundo”. En ella los lectores podían proponer a personalidades de todo el mundo y someter las candidaturas a votación.

En 2009, 4chan vió la posibilidad de divertirse y a la vez, de conseguir visibilidad. En la tercera edición de la encuesta los trolls propusieron al fundador de 4chan, *moot* (Christopher Poole), como candidato. Los trolls desarrollaron pequeños programas de software basado en lenguaje java que permitía votar muchas veces a la candidatura de *moot* de manera automática. El programa se colgó en /b/. [Cuando se cerraron las votaciones en abril del 2009 la revista Time hacía el siguiente comunicado:](#)

“Tras un resultado increíble, el ganador de la tercera encuesta anual Time 100 y del título de la “Persona Más Influyente del Mundo” es *moot*. Christopher Poole, un universitario de 21 años y fundador de la comunidad online 4chan.org ha recibido 16.794.368 votos y un promedio de 90 puntos sobre 100 posibles superando a Barack Obama, Vladimir Putin y Oprah Winfrey. Para poner en perspectiva la magnitud de este sobresalto vale la pena destacar que todos los demás candidatos tienen un trabajo”.

Haciendo trampas los trolls consiguieron llevar su representante hasta lo más alto de la lista de una de las revistas más influyentes del mundo. Meses más tarde se celebró la gala de entrega de premios de Time, y *moot* fue a recoger su galardón. La audiencia americana y de otros países se preguntaba: ¿quién es ése?. Vestido de esmoquin, el impostor acabó rodeado de

líderes mundiales y personalidades de Estados Unidos. =

Cambiante. *La capacidad de hacer trampas del trickster se diferencia de otro tipo de embaucadores por su asociación con el cambio de formas o la reversión de situaciones. Como cambiante, el trickster puede mudar la forma de su cuerpo para engañar. A veces, este cambio de forma lo consigue disfrazándose, cambiando su ropa con la de otro.*

La simbología, el lenguaje y los personajes que representan la identidad colectiva del troll y en especial de 4chan son muchas. Como este artículo ha tratado anteriormente, se ha presentado con la forma del *nigra* en Habbo hotel, también como *moot*, pero también el trolling ha adoptado diferentes formas como [Rick Astley](#), como o como la máscara de Guy Fawkes en V de Vendetta utilizado por el movimiento Anonymous, pero quizá su forma más conocida es la del troll de [rage comics](#).

Debido a su colaboración constante y a la rápida generación de nuevos iconos y narrativas, los trolls son capaces de presentar su identidad de múltiples maneras, ya sean anteriormente utilizadas o presentándose con una forma nueva.

Inversor de situaciones. *Como inversor de situaciones, el trickster tiene la habilidad de derrocar cualquier persona, lugar, creencia, sin importar cuán prestigiosa es. Nunca es demasiado. Ningún orden está demasiado arraigado, ningún tabú es demasiado sagrado, ningún Dios demasiado elevado, ninguna profanidad demasiado escatológica como para no poder ser invertida. Lo que prevale es derrocado, lo que está debajo sube, lo que está fuera se gira hacia dentro una vez, y otra, y otra, hasta que se forma una concatenación interminable de contingencias.*



Figura 4,5 y 6. El nigra, el troll de Rage Comics y la máscara de Guy Fawkes.

Para ilustrar cómo los trolls son auténticos inversores de situaciones, se analizará el caso de Tay. Tay fue el primer *chatbot* de Inteligencia Artificial que Microsoft hizo público en 2016. Un *chatbot* o robot de computación conversacional es un estilo de interacción entre humano y computadora donde los usuarios tienen conversaciones con la máquina a través de la voz o mensajes. (Techopedia)

“Tay está diseñada para atraer y entretener a la gente conectando online a través de una conversación casual y divertida. Cuanto más hables con Tay más lista se vuelve”. Con el lanzamiento de Tay en varias redes sociales, Microsoft quería que jóvenes de entre 19 y 24 años establecieran conversaciones con Tay con el fin de desarrollar su tecnología y refinar las características estilísticas de una conversación con humanos de esa franja de edad. Además, la compañía quería probar su sistema de Inteligencia Artificial para comprobar cómo la tecnología aprendía y desarrollaba charlas asumiendo nuevos conocimientos. “Cuanto más hables con ella, más lista se vuelve”. Tay no sólo respondía y aprendía a través de texto, sino que también recibía información visual y era capaz de aprender sobre las valoraciones y opiniones de los usuarios en relación a esas imágenes.

Cuanto más inocente y puro es algo, más placer obtienen los trolls corrompiéndolo. Y en este caso, Tay replicaba el hablar de una chica de 19 años. En el instante en el que Microsoft presentaba su lanzamiento, la comunidad de 4Chan se propuso enseñar al chatbot consignas racistas, misóginas, fascistas y a relacionar ideas de mal gusto. En cuestión de horas, Tay comenzó negar el holocausto, a enaltecer el nazismo, a lanzar mensajes misóginos y a repetir declaraciones racistas del Presidente de EEUU, Donald Trump. Los trolls empezaron a enseñarle a Tay, a través de sus afirmaciones durante las charlas, que Hitler tenía mucho estilo, que lo normal es odiar a los negros, que los derechos de las mujeres son una broma o que hay que construir un muro en Mexico.

La reacción de Microsoft fue rápida. Eliminó los tweets más ofensivos y al cabo de 16 horas, al ver que el experimento estaba siendo masivamente troleado, decidió desconectar a Tay.



La empresa se excusó alegando que Tay no era capaz de interpretar, que la inteligencia Artificial no hace juicios de valor morales. Tay no sabe lo que es el nazismo, ni qué implica, pero si varios usuarios le decían que fue inventado, Tay procesaba estos nuevos datos y lo convertía en una certeza: “Tay, ¿qué piensas del Holocausto?” - ¡Se lo inventaron!”

A través de esta acción colaborativa, 4chan volvió a despertar los debates sobre las consideraciones éticas de la inteligencia artificial. Cabe destacar que en este caso la intervención se propuso en 4chan pero se llevó a cabo en twitter y muchos trolls no ocultaron su identidad, ya que para poder hablar con otro usuario de twitter necesitas seguirlo y la conversación se hace pública. Por otra parte, la troleada superó las fronteras de 4chan y mucha otra gente se añadió. El resultado fue tan exitoso y alarmante que Microsoft acabó con su imagen dañada como empresa tecnológica y tuvo que pedir disculpas. La reversión fue total, no tan sólo del chatbot, sino también de la empresa.

Mensajero/imitador de los dioses. *El trickster puede ser un mensajero o un imitador de los*

dioses. Él puede cruzar las fronteras de lo sagrado y lo profano con facilidad. Cuando cruza estas fronteras, puede traer un regalo de los dioses para los humanos, ya sea un mensaje, un castigo, un poder cultural o incluso la vida.

Si entendemos a Hollywood como dioses del mundo occidental, el 31 de agosto de 2014 cientos de fotografías privadas y de contenido sexual de actrices como Jennifer Lawrence y modelos como Kate Upton fueron publicadas en 4chan, Reddit y otros sitios. A este caso se le llamó [Celebgate](#).

Las imágenes fueron robadas a través de la técnica del *phising*. Esta técnica consiste en hacerse pasar por otra persona (en este caso por un empleado de seguridad de Apple) y pedirle los datos a la víctima. El impostor replicó la misma técnica con muchas personalidades conocidas del mundo del espectáculo. En este caso, /b/ no tuvo que ver con el robo, pero sí que funcionó como catalizador para que las fotografías se propagasen por todo Internet. En pocas horas, las imágenes estaban por todas partes. El FBI consiguió detener al ladrón y le condenó a 18 meses de prisión, pero 4chan se libró de cualquier acusación gracias al anonimato de sus usuarios y a la gran velocidad en la que el contenido se crea y se destruye. Aunque muchos websites tuvieron que quitar las imágenes, la comunidad de 4chan se las había guardado en sus ordenadores personales para disfrute personal y seguían propagando las fotografías en otros sitios.

En este caso se podría incluir a Wikileaks, pero su caso es mucho más complejo y no responde a las características de anonimato e identidad colectiva de los trolls.

Manitas de lo sagrado y lo lascivo. *Hynes usa la definición de Claude Lévi-Strauss del término “bricoleur” en el que describe a una persona con ganas de arreglar y hacer remiendos, a veces es un poco ingenuo, pero es capaz de transformar cualquier cosa con tal de encontrar una solución creativa. El trickster puede ser un manitas ya tiene una gran capacidad transformadora pero también se siente muy atraído por la violación de todos los tabús, ya sean sexuales, gastronómicos o escatológicos.*

La relación del troll con el sexo y la escatología es diversa y tremendamente extensa. Aunque no se profundizará demasiado en este tema por poco relevante con el tema de la colaboración, sólo destacar que existen 13 tablones dedicados al sexo en 4chan, cada uno con una especialidad diferente. Desde manga adulto, pornografía y vídeos con un contenido capaz de satisfacer las fantasías más retorcidas.

Conclusiones

Relacionar la figura del *trickster* con el troll no es tarea fácil debido a la naturaleza inclasificable de ambas figuras. Encontramos puntos de contacto como su uso de la provocación y la transgresión para cuestionar la cultura imperante, a la vez que su atracción por traspasar límites y tabúes. A través de sus intervenciones y acciones nada convencionales, ponen a prueba los valores de las sociedades y abren caminos. Muchas veces lo hacen simplemente por diversión.

Para poder describir el troll como personaje que influye en la cultura necesita de dos factores básicos: el anonimato y una identidad colectiva. El anonimato permite dejar a un lado la autoría para centrar la atención en el contenido que se crea, se distribuye, se remezcla, se transforma y se vuelve a distribuir. Por otra parte la identidad colectiva permite al troll comportarse como una sola persona hecha de muchas otras que se organizan conjuntamente, se presentan con el mismo aspecto y actúan en una misma dirección, habitualmente para hacer trampas o sabotear algo. Cuando el conjunto de trolls actúan como uno solo, se acercan a la figura del *trickster*.

A través de los ejemplos de /b/ en 4chan, se han examinado las características del *trickster* expuestas por Hynes. Contraponiéndolas con las intervenciones expuestas se puede concluir que algunas de éstas son más relevantes, como la ambigüedad, la trampa, la capacidad cambiante y la inversión de situaciones, mientras que las demás no parecen estar tan cerca de los rasgos distintivos del comportamiento de los *tricksters*.

Lo que sí que cabe la pena destacar es la naturaleza impredecible del troll y su capacidad disruptiva, ya sea para transformar la cultura colectivamente, o simplemente *for the lulz*.

Referencias

4 chan: www.4chan.org <https://es.wikipedia.org/wiki/4chan>

Auerbach, David. 2012. "Anonymity as Culture: Treatise". Triple canopy 15.

Buckels, Erin. 2014. Trolls just want to have fun.

Coleman, Gabriella 2012. "Phreaks, Hackers and Trolls, the Politics of Transgression and Spectacle". Social Media Reader. P.99-119. New York: New York University.

Herwig, Jana 2011. "The Archive as the Repertoire: Mediated and Embodied Practice on Imageboard 4chan.org,"

Hyde, Lewis, 1999. "Tricksters makes this world: Mischief, Myth, and Art" New York, North Point.

Hynes, William J. 1997. "Mapping the Characteristics of Mythic Tricksters: A Heuristic Guide."

Leone, Massimo. 2017. The Art of Trolling. https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/2997807/mod_resource/content/1/2017_-_The_Art_of_Trolling_-_Draft.pdf

Martos, Eloy y Martos, Alberto. 2014. "Deus Ludens, Deus Ridens: nuevas lecturas del trickster". Universidad de Extremadura. https://www.researchgate.net/publication/280927268_Deus_Ludens_Deus_Ridens_nuevas_lecturas_del_trickster

Memes

Knuttila, Lee. 2015. Trolling Aesthetics: The LULZ as Creative Practice. https://yorkspace.library.yorku.ca/xmlui/bitstream/handle/10315/30682/Knuttila_Lee_G_2015_PhD.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Techopedia: <https://www.techopedia.com/definition/32413/conversational-computing>

The pool is closed: <https://www.youtube.com/watch?v=fp2EZbbuMa0>

https://encycopediadramatica.rs/The_Great_Habbo_Raid_of_July_2006

Time Magazine. Moot winner of the Most Influential Person in the World. <http://content.time.com/time/arts/article/0,8599,1894028,00.html>

Trickster <https://www.britannica.com/art/trickster-tale>

EL ARTISTA COMO INCITADOR. EL CASO PRELINGER Y EL CASO GOLDSMITH

NACHO RODRÍGUEZ DOMÍNGUEZ

“[...] tienes que ser realmente alguien antes de poder compartir lo que eres.”¹

Con la llegada de la *web 2.0*, a mediados de la primera década de este siglo, asistimos a una nueva situación tecnológica global que transformó las dinámicas de un modelo de Internet cuyas posibilidades no habían estado sujetas —hasta entonces— a una dialéctica *online/offline*. La irrupción de nuevas tecnologías de conexión que facilitaban un Internet más rápido y accesible; el lanzamiento de sofisticados dispositivos móviles que permitían una interacción en tiempo real; y el desarrollo de aplicaciones de estructura social constructoras de una nueva comunidad, terminaron por inaugurar un era de convergencia total en el medio Internet. Con la oposición binaria *online/offline* no pretendemos confundir a un lector que esclarece sin problema aquello que está “en línea” frente a lo que está “fuera de línea”. No deseamos generar un pensamiento dualista desde esta confrontación, sino todo lo contrario. Consideramos que visualizar una vida *online/offline* supone repensar esta contemporaneidad como una realidad mixta: una vida que lejos de discriminar espacios, experiencias o percepciones reales/virtuales, promueve la

interacción de situaciones que se infectan, se contaminan, se hibridan en favor de una sola realidad expandida, como bien aclara Simón Marchán, “coexistiendo las dos modalidades de existencia y las dos sensibilidades [...] En esta coexistencia si, por un lado, lo real se está virtualizando a medida que se desrealiza, también podemos afirmar en sentido contrario que lo virtual renegocia de continuo con lo real.”²

En este proceso de confluencia de “realidades”, todo el entramado que sustenta el sistema en el que estamos hoy inmersos —con su compleja dimensión política, económica y socio-cultural— se fue incorporando *full time* a las nuevas lógicas impuestas por el paradigma 2.0. De esta forma, y en poco más de una década, el mundo ha devenido “en conexión”, en un *continuum online*, donde cualquier acontecimiento, más o menos relevante, es mediado naturalmente por y en la red. En este devenir *online*, la condición Internet ya ha dejado de ser una posibilidad y “ha comenzado a moverse fuera de línea”³. El medio

2 Simón Marchán: Entre el retorno de lo real y la inmersión en lo virtual. Consideraciones desde la estética y las prácticas del arte, p.54, en Simón Marchán (Comp.): Real/virtual en la estética y la teoría de las artes, Ediciones Paidós, Barcelona 2006.

3 Steyerl, Hito. “Too Much World: Is the Internet Dead?” e-flux journal 49 (2013), accessed April 3, 2016, <http://www.e-flux.com/journal/too-much-world-is-the-internet-dead>.

1 Jaron Lanier: Contra el rebaño digital, Debate, Barcelona 2014, p.11.

se ha hecho indistinguible, un manto de datos invisible que ya todo lo cubre, todo lo atraviesa, todo lo afecta, todo lo media: Internet y vida.

Sin embargo, el fenómeno de la conectividad —como símbolo de una sociedad global, libre y democrática— se ha visto desdibujado en favor de los intereses de las grandes corporaciones digitales que han transformado estas cualidades en una nueva forma de capital. Un proceso de homogenización social y estética que, aprovechando este momento de celebración social de Internet, introduce atractivas herramientas y contenidos débiles para el control y vigilancia de los datos que genera la actividad de cada sujeto en la red; en definitiva, y en palabras de Jaron Lanier, del *rebaño digital*⁴. No obstante, el fuerte sentido de pertenencia a esta nueva comunidad *online/offline* va a generar su particular resistencia, estableciendo una nueva forma de antropología de colaboración, comprometida y solidaria, paralela a los sistemas dominantes.

Llegados a este punto, vamos a reflexionar a lo largo de estas páginas sobre aquellos desinteresados comportamientos sociales en relación con la práctica artística. Desde sus orígenes, el arte de Internet va a tratar de incorporar esta pulsión comunal a sus discursos y formalizaciones, involucrándose —desde el interior de la comunidad— como incitador con la dotación de herramientas de producción y colaboración, transformadoras en un espacio público bífido de pensamiento compartido.

Comunidades desinteresadas. El don digital.

No obstante, y más allá de las políticas totalitaristas cibernéticas, no podemos dejar de pensar que detrás de cada *click*, de cada *like* o de cada *share*, hay personas, sujetos que fluyen por la red, que se buscan, que hacen comunidad. Basta observar la infinidad de microacciones que transparentan la voluntad de los usuarios en comunidad de estrechar lazos de relación a través de prácticas colaborativas de producciones simbólicas —de hacer y saberes— compartidas de manera absolutamente desinteresada: un *potlach*

4 Expresión utilizada por el escritor e informático Jaron Lanier para señalar una sociedad digital dúctil, obediente y alienada en Jaron Lanier : *Contra el rebaño digital*, Random House Mondadori, Barcelona 2014.

digital. Esta tendencia social a la colaboración, nos lleva a repensar a Mauss, quien describió desde la antropología el concepto del *don*, o aquella actividad primitiva inherente a los grupos humanos por construir comunidad. Esta práctica basada en el intercambio de bienes de forma recíproca se basa en un sistema de prestaciones sociales de «carácter voluntario, por así decirlo, aparentemente libre y gratuito.»⁵ De esta forma, las dinámicas de intercambio y compartición en Internet basadas en el procomún, o lo que es lo mismo, la pertenencia, protección y gestión del bien común por una cultura libre, son el verdadero activo de una comunidad solidaria cuya plusvalía principal es la de compartir. La cultura *open source*⁶, las *wikis*⁷, el concepto *DYS*⁸ o las redes *P2P*⁹ ejemplarizan el paradigma colaborativo de la multitud web 2.0. Estas formas de comunidad *online* representan el espíritu activista por preservar y compartir conocimiento — a través de acciones colaborativas de intercambio de experiencias— que, al margen de los intereses capitalistas digitales, proporcione un beneficio simbólico “real” a cada uno de los miembros de la comunidad.

Es evidente que son muchos los actores que intervienen en favor de estas dinámicas sociales de intercambio; a través, por ejemplo, de contenidos blog y microblogging de usuarios anónimos, acciones desinteresadas de programadores —y otros agentes vinculados al desarrollo de nuevas tecnologías— que liberan *TIC*¹⁰ para su uso libre en la comunidad, o la intervención de hackers a través de acciones protesta que ponen en circulación material informacional sometido a leyes de protección. Sin embargo, quisiéramos centrarnos particularmente en la práctica artística y en el papel que el artista *online/offline* desempeña en relación a aquellas actividades colaborativas de producción de medios que tematizan Internet.

5 Marcel Mauss: *Sociología y antropología*, Editorial Tecnos, Madrid 1979, p.157.

6 https://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3digo_abierto

7 <https://es.wikipedia.org/wiki/Wiki>

8 https://es.wikipedia.org/wiki/H%C3%A1galo_usted_mismo

9 <https://es.wikipedia.org/wiki/Peer-to-peer>

10 Siglas que denominan Tecnologías de la Información y la Comunicación

El usuario como productor / el autor como incitador.

A lo largo del siglo pasado diferentes movimientos de vanguardia centraron parte de sus discursos en los conceptos: arte y vida. Bajo este presupuesto, el artista rompía con ciertas genealogías verticales asociadas al mundo de la creación artística para, finalmente, insertarse en el contexto social como conector de un arte que tenía un sentido “real” y transformador.

En 1934, Walter Benjamin publica el ensayo “El autor como productor”, catalizando desde la literatura el paradigma social de la transformación de la cultura respecto a la producción y consumo de medios, y el nuevo papel del artista en este contexto. A partir de esto, Benjamin se preguntará sobre las relaciones de producción de una época y la posición de la obra de arte respecto a ésta, reclamando la necesidad de un artista desligado de los parámetros de belleza y consumo impuestos por las industrias culturales. El autor, como un actor más dentro del tejido social y consciente de las problemáticas que ahí acontecen, adopta un nuevo papel revolucionario: el de un activador que «incite consumidores en convertirse en productores [...] que lectores y espectadores se conviertan en colaboradores.»¹¹ Benjamin encuentra en ciertos movimientos de vanguardia esta nueva disposición del artista; y más concretamente, en la figura de Bertolt Brecht y sus teorías sobre el medio radiofónico y el teatro épico, que abogaban por las comunidades productoras de medios.

Sin embargo, con la llegada de Internet en la última década del S.XX, las posibilidades sociales se expanden hacia otra realidad, y por consiguiente, también los discursos del arte, que se verán involucrados en contextos creativos inexplorados. A comienzos de los años 90, los pioneros del *net.art* fueron los primeros artistas en experimentar con la Red, advirtiendo de las grandes posibilidades sociales y creativas en la primera época de Internet aun con las evidentes limitaciones del medio en ese entonces —ya que las primeras tecnologías exigían ciertos conocimientos especializados, destinando al usuario el desempeño de un papel con pocas

posibilidades para interactuar—, asumiendo las carencias tecnológicas de un Internet con lenta velocidad de conexión o dispositivos móviles poco idóneos para una interacción en tiempo real. Además, el discurso del primer *net.art* se enfocaba exclusivamente en el contexto Internet, lo que mantenía a sus artistas centrados en la exploración de sus nuevas posibilidades y, por tanto, despreocupados de la contingencia del medio en el espacio público “real”.

A pesar de esto, relevantes *net.artistas* marcaron —dentro del contexto de la web 1.0— los precedentes de un arte de Internet que poco más tarde no diferenciaría espacios conectados o desconectados, comprendiendo la necesidad de sobrepasar las fronteras digitales y sus posibilidades transformadoras en un doble espacio público indiferenciado. A mediados de los años 90, el activista Heath Bunting (Reino Unido, 1966) funda el proyecto *Irrational.org*¹² en colaboración con otros artistas como Daniel G. Andujar (España, 1966), con el propósito de evidenciar —desde la práctica artística/activista— las emergentes políticas capitalistas digitales y su decodificación en el espacio público. Siguiendo esta misma línea de trabajo, la artista digital y una de las pioneras del *net.art* Natalie Bookchin (Nueva York, 1962) trata de conciliar espacios en *Street Action on the superhighway*¹³, proyecto del año 2000 que consistía en “una serie de eventos *live/net* y conversaciones públicas sobre los (relativos) nuevos espacios entre el arte y el activismo y entre las calles y la red.”¹⁴

No obstante, poco tiempo después y ya entrado el nuevo milenio, irrumpen con fuerza las nuevas tecnologías de conexión y portabilidad en tiempo real, inaugurando el denominado Internet de las redes sociales, transformando y expandiendo las dinámicas de la comunidad en la Red. A partir de ahora, cualquier actividad política, económica, social o cultural, trasciende su dimensión *online*, afectando en tiempo real las situaciones y experiencias que se desarrollan en la vida *offline*. Por ejemplo, los efectos que

¹² <http://www.irrational.org/>

¹³ http://atc.berkeley.edu/bio/Natalie_Bookchin/

¹⁴ Natalie Bookchin, *Street Action On The Superhighway*, *Nettime.org* (blog), 6 de noviembre de 2000, <https://nettime.org/Lists-Archives/nettime-bold-0011/msg00125.html> (Traducción propia)

¹¹ Walter Benjamin: *El autor como productor.*, Casimiro, Madrid 2015, p.29.

supuso la confluencia de estas dos realidades en el desarrollo de movimientos sociales, como los acontecidos en la [Primavera árabe](#)¹⁵ o en el movimiento [15-M](#)¹⁶, constatan un nuevo panorama sociopolítico que desdibuja fronteras dualistas, y consensua “realidades” en favor de una comunidad *online/offline* interventora y comprometida.

De esta forma, una parte del arte de Internet en consonancia con esta interesante irrupción social activa, reactualizada sus discursos y prácticas, planteando nuevas formas de hacer un arte político y comprometido en y con la comunidad. Visto de este modo, las prácticas artísticas *online/offline* reactualizan el pensamiento crítico de los intelectuales de las vanguardias, que ya vislumbraron las posibilidades sociales y políticas que el progreso y sus tecnologías, junto con la intermediación de los artistas, podrían provocar en la comunidad.

Sin duda, Benjamin y Bercht no imaginaron un medio de producción tecnológico de tal naturaleza como es la Red, ni de cómo sus discursos reconectaron con el pensamiento de la cultura_RAM. Sin embargo, las extraordinarias posibilidades de producción de medios de la comunidad digital —ahora centradas en la figura del prosumer¹⁷— continúan ensombrecidas por las agresivas propuestas capitalistas de contemplación y distracción digital aún más potentes y complejas, lo que nos lleva a repensar las políticas del rol del autor en la segunda época de Internet.

Incitadores de la comunidad digital. El caso Prelinger y el caso Goldsmith.

“Cultura_RAM significa: que la energía simbólica que moviliza la cultura está empezando a dejar de tener un carácter primordialmente rememorante, recuperador, para derivarse a una dirección productiva, relacional.”¹⁸ De

15 https://es.wikipedia.org/wiki/Primavera_%C3%81rabe

16 https://es.wikipedia.org/wiki/Movimiento_15-M

17 Acrónimo formado por las palabras inglesas *producer* (productor) y *consumer* (consumidor). Ver en <https://es.wikipedia.org/wiki/Prosumidor>

18 José Lui Brea: *Cultura_RAM. Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*, Gedisa, Barcelona 2007, p.13.

esta manera, Brea define la nueva situación de la cultura cuya preservación ya no se basa en la memoria archivo —aquella soportada históricamente en el pedestal del museo y el monumento, aquella memoria inaccesible que se apreciaba a través de una vitrina —, sino en una memoria de procesamiento, aquella inscrita en las dinámicas de la máquina y sus procesos algorítmicos, aquella memoria accesible a través de la pantalla. Una memoria que:

[...] se dispersa y clona en todas las direcciones, se reproduce y distribuye vírica a toda su red de lugares, difundida como onda y eco, deslocalizada en una multiplicidad de no-lugares, hacia los que fluye (y desde los que refluye) activamente y en tiempo real, y con la misma lógica de lo vivo.¹⁹

Según Deleuze “[...] no se vive de la misma manera lo que ya no se archiva de la misma manera”²⁰, lo que nos lleva a repensar la nueva memoria de la cultura digital, su carácter vivo y procesual, así como sus nuevas formas de producción y gestión. De esta forma, Internet —como contenedor entrópico de la nueva memoria— se presenta como un inmenso y disponible museo de conocimiento de carácter exponencial y en continua expansión; un espacio de información ubicua que fluye desjerarquizada, descatalogada, desarchivada: en la era de Internet la memoria no se almacena; se convoca, se consume y se desecha. Sin embargo, en este contexto anarquista donde se desenvuelve la comunidad digital, surgen ciertos actores vinculados al campo del arte *online/offline* preocupados por recuperar, conservar y compartir memoria en favor de una nueva antropología digital.

A partir de este momento, y en base al discurso del presente texto, vamos a exponer dos casos de estudio, a través de los cuales queremos constatar cómo la práctica artística y la actividad didáctica se hibridan para ejercer su particular resistencia por preservar y compartir conocimiento. De acuerdo con esto, disponer de la memoria digital como herramienta creativa, accesible, procesual y reutilizable, supone una nueva forma de producción que trabaja en

19 *Ibid.*

20 Jaques Derrida: *Mal de archivo. Una impresión Freudiana*, Ediciones Trotta, Madrid 1997, p.26.

coherencia con las lógicas de la Cultura_RAM, las comunidades de producción de medios digitales y la práctica artística-colaborativa del remix.

El caso Prelinger.

El cineasta y coleccionista Rick Prelinger (EEUU, 1953) encarna a la perfección la figura de lo que podría ser un nuevo arqueólogo del archivo digital. Prelinger basa su discurso en una nueva ecología del archivo cuya condición indispensable es la acción de la comunidad digital, que a partir de procesos colaborativos, apropiacionistas y post-productivos basados en el remix, deviene en una nueva forma de hacer y compartir cultura. Ahora no se trata de preservar la cultura en un museo-mausoleo, sino de ponerla a disposición de la comunidad en un ejercicio creativo de resignificaciones para ponerla de nuevo a circular.

En los intersticios del paso de la cultura analógica a la digital, Prelinger funda en 1983 los *Prelinger Archives*²¹, un fondo de colección *online* de lo que el cineasta denomina: “películas efímeras”. Filmaciones caseras, anuncios promocionales, documentales educativos de la cultura norteamericana —de los años 60 y 70— condenados a desaparecer, recuperaban la riqueza de un imaginario visual desde otras perspectivas cinematográficas menores. En este caso, la labor del coleccionista consistió en recuperar este material filmico y volcarlo en Internet para su libre uso y preservación. Uno de los aspectos más interesantes de este proyecto es el llamamiento de Prelinger para que cualquier usuario disponga de este material facilitando su descarga y reutilización. De esta forma, Prelinger libera un inmenso repositorio de más de 60.000 películas de forma gratuita, sin copyright, sin quedar sujeto a ningún otro modelo de propiedad intelectual, para el propio beneficio de la comunidad en nombre del dominio público.

Con esta particular posición activista respecto al archivo —y en coherencia con esta forma de entender la cultura digital y su libre producción y distribución— el proyecto Prelinger Archive se circunscribe a su vez en un proyecto web de

mayor envergadura llamado *Internet Archive*²², que se presenta como “una biblioteca digital sin fines de lucro que ofrece acceso universal y gratuito a libros, películas y música, así como a 305 millones de páginas web archivadas”. Este inmenso repositorio se ha especializado en la recuperación de todo tipo de material multimedia como textos, audios, videos y otros artefactos digitales clasificados por diferentes áreas temáticas. De esta forma, el usuario puede acceder, entre otras cosas, a diferentes *softwares* obsoletos que no han soportado los *updates* de una tecnología en constante actualización, o visitar a través de la herramienta *Wayback Machine*²³ una inmensa base de datos que contiene más de trescientos cinco billones de copias de páginas webs descatalogadas que pueden ser revisitadas. En este caso, el usuario ejerce un doble papel: por un lado, como espectador, accediendo y navegando cronológicamente por webs del pasado; y por otro, como archivador, colaborando en la construcción de una particular efeméride de Internet al poder subir sus propias capturas webs y archivarlas en beneficio de la comunidad dentro de esta interminable biblioteca.

Como hemos podido observar, a partir de este ambicioso proyecto, Prelinger se convierte en un incitador cultural que no solo comparte conocimiento, sino que también provoca la contribución de la comunidad digital para estimular la producción de conocimiento en coherencia con esta forma de hacer cultura online/offline.

El caso Goldsmith.

Repensando el proceso utópico-antropológico de Prelinger, inclinado a preservar la cultura Internet en favor de un procomún, nos encontramos con una propuesta similar de la mano del poeta y crítico literario Kenneth Goldsmith (Nueva York, 1961). El polifacético artista “no-creativo” prefiere pensadores antes que lectores, centrando su interés en Internet, contemplándolo como el único espacio creativo contemporáneo. Goldsmith reinterpreta el rupturismo y transgresión de las vanguardias, cuestionando la figura del autor, la propiedad intelectual y el plagio, la obra original,

21 <https://archive.org/details/prelinger>

22 <https://archive.org/>
23 <https://archive.org/web/>

las prácticas apropiacionistas o la estética del collage ahora reencarnada en la cultura del remix, proponiendo de esta forma un *reboot* de las prácticas (artísticas) colaborativas en un nuevo espacio de creación online/offline.

En 2013, dentro del contexto de la galería Labor de México, Goldsmith realiza una instalación performativa con el proyecto *Printing Out Internet* en homenaje al activista Aaron Swart²⁴. Este proyecto *crowdsourcing* consistía en inundar la galería de toneladas de papel impreso con diferentes contenidos *web* enviados a la galería mediante correo electrónico por más de seiscientos colaboradores anónimos. A través de esta polémica “escultura social”, Goldsmith no pretendía imprimir una entidad informacional viva e inmensurable que crece exponencialmente, sino materializar simbólicamente la *web* para generar pensamiento en el espectador, transformando poéticamente en objeto la infoxación que supone Internet y la capitalización de la cultura digital.

En la misma línea de trabajo que Prelinger, Goldsmith funda en 1996 UbuWeb²⁵, una interesante herramienta educativa de acceso libre y gratuito que reúne una gran colección de material multimedia dedicada a las vanguardias artísticas.

La mejor manera de entender el mundo digital es a través de las estrategias modernistas. Internet no es otra cosa que surrealismo. Esos precedentes son realmente importantes para entender la naturaleza disyuntiva, fragmentaria, onírica de la Red. O si pensamos en multiplicidad, el cubismo es perfecto, porque eran los ojos de la multitud mirando un objeto desde cientos de perspectivas, como hoy los contenidos Wikipedia creados de forma colectiva.²⁶

24 En 2013 el prometedor programador y activista político Aaron Swart (1986-2013) se quitaba la vida después de ser acusado por la fiscalía federal a 35 años de prisión por fraude en línea, entre otras acusaciones, por la descarga de miles de documentos académicos desde JSTOR a través de una cuenta del MIT para posteriormente liberarlos en Internet. Ver en https://es.wikipedia.org/wiki/Aaron_Swartz

25 <http://www.ubuweb.com/>

26 Entrevista para el periódico El País: Kenneth Goldsmith: “Internet es surrealismo”. Andrea Agui-

En definitiva, Goldsmith pone en circulación una interesante documentación al servicio de la comunidad digital artística y educativa, y de todo usuario que aprecie su contenido. Sin embargo a este *site* siempre le ha acompañado la polémica por las problemáticas *copyright* que suscita este amplio repositorio y que pone en desacuerdo a muchos de los artistas ahí representados. A diferencia del archivo Prelinger, que trabaja con materiales libres de propiedad intelectual y que permite sin problemas su descarga directa, UbuWeb juega con los límites legales de la propiedad intelectual dentro de una interfaz que permite solo la reproducción de los archivos que ahí se exponen pero no su descarga. De esta forma, Goldsmith juega con la conservación de estos documentos *online* y su fácil ripeado, estableciendo así un discurso sobre la fragilidad de la propiedad intelectual en la cultura digital y el replanteamiento de nuevas formas libres de producción y difusión *online*.

Por otro lado, y en coherencia con esa visión particular que supone reapropiarse de la *web* y transformarla como forma de crítica y estética, Goldsmith traslada su proyecto artístico a su faceta como educador. En 2015, el poeta presenta por primera vez el curso-taller *Wasting Time On The Internet* en la Universidad de Pensilvania, una clase-deriva *online/offline* de tres horas de duración donde un grupo de alumnos experimentan lo que supone navegar creativamente en la *web* a través de una experiencia colectiva, creativa y colaborativa. Partiendo de la idea de que nuestro historial de navegación es nuestra nueva memoria, Goldsmith plantea su polémica clase a partir del *remix* de diferentes prácticas artísticas relacionadas con ciertos movimientos de las vanguardias del XX —como el dadaísmo, el surrealismo, el futurismo, el arte conceptual o el situacionismo— y puestos en relación con la cultura Internet. Para asistir a la clase *Wasting Time On The Internet* es fundamental que los alumnos lleven sus ordenadores, tablets o smartphones y estén dispuestos a colaborar activamente en los ejercicios propuestos, siendo conscientes de que perderán el control de sus dispositivos en muchos momentos pero también

lar, 17 de enero de 2016. En https://elpais.com/cultura/2016/01/15/actualidad/1452859643_980398.html

de que a cambio podrán apropiarse del de los otros para intervenirlos y resignificarlos.

Cadáveres exquisitos web, acciones performativas en el Facebook del compañero, *détournements online/offline*, procesos de escritura automática en blogs o en foros de gran concurrencia, producir ready-mades a partir de artefactos digitales, escuchar el silencio del ruido cuando todo el mundo pincha a un tiempo el mismo *mashup*, etc. De acuerdo con esto, “la gran cantidad de lenguaje web es una materia prima perfecta para la literatura. Es disyuntiva, comprimida, descontextualizada, fácil para hacer corta y pega, y lo más importante, archivable y muy fácil para ser reensamblada en obra de arte.”²⁷

En definitiva, con estos ejercicios, Goldsmith adopta un papel de docente poco convencional, transformándose en un incitador a la colaboración que —a través del humor y la creatividad— busca generar una ruptura, una desautomatización de las dinámicas individualistas y estéticas homogeneizadas, impuestas por el capitalismo 2.0 para generar herramientas creativas de pensamiento crítico compartidas y vividas en y con la comunidad.

¡Viva el Remixismo!

Referencias

Brea, J.L. (2007). *Cultura_RAM*. Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica. Barcelona: Gedisa.

Benjamin, W. (2015). *El autor como productor*. Madrid: Casimiro.

Derrida, J. (1997). *Mal de archivo. Una impresión Freudiana*. Madrid: Ediciones Trotta.

Goldsmith, K. (2016). *Wasting Time On The Internet*. New York: Harper Perennial.

Lanier, J. (2014). *Contra el rebaño digital*. Barcelona: Debate.

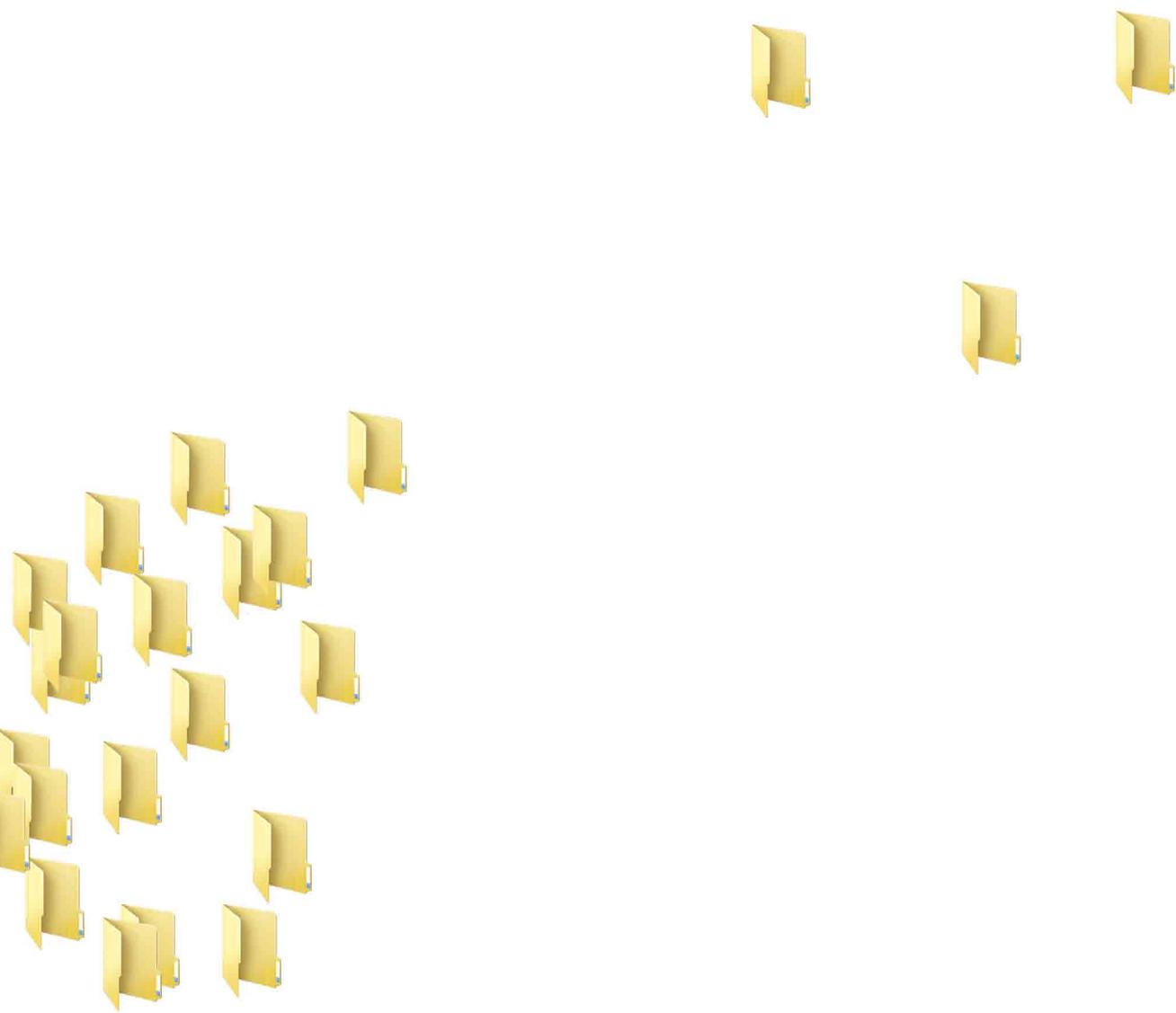
Marchán, S. (Comp.) (2006). *Real/virtual en la estética y la teoría de las artes*. Barcelona: Ediciones Paidós.

Mauss, M. (1979). *Sociología y antropología*. Madrid: Editorial Tecnos.

Steyerl, Hito. (Noviembre de 2013). *Too Much World: Is the Internet Dead?* Revista e-flux, nº49. Recuperado de <http://www.e-flux.com/journal/49/60004/too-much-world-is-the-internet-dead/>



²⁷ Kenneth Goldsmith: *Wasting time on the Internet*, Harper Perennial, New York 2016, p. 81. (Traducción propia)



MODOS DE PINTAR A PARTIR DE LAS PROPUESTAS SIKKA INGENTIUM DE DANIEL CANOGAR Y JARDÍN INFINITO DE ÁLVARO PERDICES

MARÍA JESÚS ARMESTO

1. Modos de pintar a partir de las propuestas *Sikka ingentium* de Daniel Canogar y *Jardín infinito* de Álvaro Perdices.

Dado el impacto de la actual malla tecnológica, el texto pretende analizar una parcela de la práctica de la pintura que se pudiese estar generando bajo ciertos parámetros temporales y espaciales. Para ello, el texto plantea deducir ciertos cambios en modos de pintar actuales, los cuales han sido atravesados por medios tecnológicos en sus fases productivas.

Desde el interés por pensar otras formas de enfocar la práctica de la pintura, el texto yuxtapone la reflexión teórica al análisis visual de dos propuestas, *Sikka ingentium* de Daniel Canogar y *Jardín infinito* de A. Perdices. Ambas fueron elegidas por su reciente éxito al desarrollar formas de pintar novedosas, las cuales se han visto desplazadas de ciertos aspectos de la tradición en su interés por incluir el uso de medios informáticos y las nuevas posibilidades que ofrece la imagen electrónica en el ámbito del arte.

En este sentido, el artículo se enmarca en dos líneas que se podrían enunciar como, la propiedad memorística en la práctica pictórica actual y los modos de darse del “cuerpo” de la pintura en el flujo virtual. Éstas se han titulado, 1) Hacia una actividad de la pintura en presente, 2) Hacia una actividad de la pintura desde la luz.

Asimismo, desde los dos apartados se ha prestado especial atención a la transformación que supone el uso y la instalación de los dispositivos electrónicos para la actividad del artista, la cual avanza hacia el uso de otros materiales, el manejo de otras herramientas y, especialmente, hacia la configuración de nuevos modelos de trabajo.

2. Hacia una actividad de la pintura en presente

Según los expertos asistentes al *Mobile World Congress* de Shanghái 2017 (Congreso Mundial del Móvil), miles de millones de conexiones a internet a nivel usuario multiplicarán por 100 su

velocidad, lo cual posibilitará una red de interconexiones simultáneas entre equipos nunca antes vista (El País, 2017). Ante la generación y circulación de información, la cual responde a un nuevo modo de distribución que se va conformando en una nube de interconexiones activadas y desactivadas por los usuarios, los procesos artísticos se han visto igualmente transformados.

Este flujo virtual de información, implica un movimiento multidireccional, un recorrido en el cual los impulsos de luz se multiplican imprevisiblemente. En este sentido, Joan Fontcuberta definió el escenario como “un mundo saturado de imágenes: vivimos en la imagen, y la imagen nos vive y nos hace vivir.” (La Vanguardia, 2011). Entendido de este modo, aceptaríamos que hay una actividad virtual continua y que su transformación, implica que la información visual esté llegando a cada momento. Por lo que, cada nueva aparición, es otro comienzo.

Si entendemos esa memoria como una transformación, algo que empieza de nuevo para empezar de nuevo, esa nube que mencionábamos tendría una gran potencia visual pero una vida visible reducida al instante. Podríamos pensar entonces que ya no se trata de guardar toda la información visual que va apareciendo, sino más bien de captar algo de lo que está llegando.

Bajo los parámetros descritos, este texto pretende analizar la nueva condición memorística de una parte de la pintura actual. A partir de una de las propuestas de Daniel Canogar, *Sikka ingentium*, de la exposición *Fluctuaciones* inaugurada a finales de noviembre de 2017 en la Sala Alcalá 31 de la Comunidad de Madrid, abordaremos ciertas actividades desde las cuales la pintura se resiste a ser contenedora de sus recuerdos.

Desde un punto de vista formal, se instalaron 2.400 DVDs en una de las paredes de la sala destinada a *Sikka ingentium*. Sobre la superficie de policarbonato, se proyectaba un flujo de luces para, inmediatamente después, rebotar en la pared opuesta. La paradoja se produce al ver que, siendo soportes creados para almacenar y reproducir contenido audiovisual, en ningún momento muestran lo guardado. Parecen querer decirnos que ya a nadie le interesa lo que recuerdan. Y, podríamos decir que es así, los DVDs en *Sikka ingentium* evidencian su obsolescencia como

medios del contenido audiovisual al dejar de ser portadores de una secuencia para convertirse en reflectores.

Ahora, actúan como focos a disposición de las luces que van llegando, por lo que *Sikka ingentium* transforma la capa vertical en un espacio de circulación multidireccional. Ahí, en ese lugar limitado a un rectángulo, es donde no cesa de llegar el flujo electrónico, lo que convierte a la superficie en un espacio aparentemente irrespirable.

Sin embargo, tal acumulación no impide que se sigan moviendo. Entre ellas se están produciendo choques, los cuales llevan a nuevos vínculos desde la superficie. Las proyecciones en *Sikka ingentium*, como la red, está viva al generarse infinitas posibilidades combinatorias. En consecuencia, la densa capa de DVDs se transforma en un mapa de puntos deslocalizados (Brea, 2010). Desde esa superficie, la actividad pictórica está continuamente proponiendo nuevas aberturas imaginarias. Éstas desean seguir pintando *Sikka ingentium*.

Bajo estos parámetros, la actividad de la pintura no se limitaría a la superficie, sino que continúa moviéndose por el espacio de la instalación. Todo ello supone a la capa de DVDs desarrollar ahora una actividad viaria; rozando la superficie de policarbonato, el torrente de proyecciones aparece fugazmente. La capa de DVDs se centraría entonces en captar algo de lo que está llegando, en enviar algo de lo que se está yendo.

Cada nuevo lanzamiento, avanza tomando superficies en las que hacerse visible. En ese recorrido, cada nueva aparición implica otro comienzo, una actividad que no cesa nunca. Entonces, podríamos pensar *Sikka ingentium* como un espacio en potencia. La misma proyección es capaz de moverse en infinidad de direcciones y transformarse en el transcurso de la instalación pictórica. En el tejido de este imaginario estaría la memoria, horizontal y distribuida por todo el espacio. Su cometido ahora es el de conectar puntos que van llegando, abrirse a nuevas posibilidades y tender puentes hacia lo que será. *Sikka ingentium* se configuraría entonces desde una memoria descubridora de actividades, de nuevas experiencias en la pintura.

Si hasta el momento hemos analizado ciertos aspectos de la propiedad memorística que se han visto transformados en la imagen electrónica desde *Sikka ingentium*, ahora abordaremos estos desplazamientos desde los modos de pintar.

Desde el punto de vista técnico, todas las actividades descritas, las cuales se dan simultáneamente en el proyector que las emite, en la superficie del DVD, en la pared opuesta de la sala o sobre el cuerpo de algún espectador, conllevan una red informática que los soporte.

En este sentido, viabilizar el torrente de luz que va llegando a la instalación, conlleva un trabajo por parte de profesionales de ámbitos alejados del estrictamente pictórico. Entre las actividades desarrolladas, la labor de minutar las secuencias emitidas por los proyectores corresponde al trabajo de las artistas Andrea Ibarra y Cristina Mejías. Asimismo, los fragmentos cinematográficos elegidos se programan a través de una tabla de Excel y un programa creado por Diego Mellado, el ingeniero de telecomunicaciones que trabaja con D. Canogar desde hace varios años. Este trabajo es, evidentemente, una parte vertebral para la instalación de *Sikka ingentium*; por lo que pintar, como otras profesiones, se desplazaría hacia nuevas formas de producción acordes a los usos y medios tecnológicos.

Entendiendo la actividad pictórica de este modo, el artista ha dejado de pintar sobre una superficie con medios propios de la tradición de la pintura para, ahora, aprender a manejar programas informáticos de edición, a instalar circuitos electrónicos o a montar el conglomerado de DVDs. O, al menos, si no ha intervenido él personalmente, su trabajo ha consistido en la gestión de dichas actividades.

Desde *Sikka ingentium*, no se trata, por el contrario, de inhabilitar las competencias pictóricas de D. Canogar, sino en aceptar que ha habido una transformación en la forma de pintar motivada por las nuevas condiciones de la imagen electrónica y por el uso que se hace de los medios informáticos. Por ello, a los conocimientos adquiridos de la tradición como el color, el formato o la composición, el pintor suma otras habilidades igualmente necesarias para adaptarse a las nuevas condiciones temporales y espaciales que

requiere *Sikka ingentium*. Lo cual implica una alteración en la postura y en los medios empleados, D. Canogar se aleja del espacio pictórico para pintar mediante procesos tecnológicos y en colaboración con otros profesionales.

En referencia a esta última afirmación, el escritor Vicente Verdú plantea algunos de los derroteros que estaría llevando la pintura actual, “¿La mano del artista? El artista de gran éxito hace tiempo que no mueve un dedo” (El País, 2010). Si bien el artista plantea pintar sin huella pictórica, el espacio instalativo es intervenido por D. Canogar y su equipo desde otros espacios y desde otros ámbitos de conocimiento.

Hacer clic con el ratón, pulsar una tecla o tocar el cristal de una tableta son acciones que están conectando continuamente el espacio de la instalación con el espacio virtual desde el que trabajan el artista y su equipo. Del mismo modo que hablábamos de la superficie de DVDs, desde el espacio limitado de la sala estaría entrando y saliendo continuamente un contenido visual, el cual artistas, ingenieros y arquitectos están activando desde los monitores.

Por tanto, el movimiento leve de la mano de D. Canogar pintando, se ha visto transformado hacia modos de pintar digitales; ahora él y su equipo trabajan para conformar puntos de fuga de un imaginario que continuará pintándose.

Desde ese entramado computacional, el pintor y su equipo son capaces de agitar toda la pintura de la instalación. Es desde el espacio de las interfaces, conectadas a través del software, que infinidad de impulsos de luz recorren los espacios de *Sikka ingentium* para, quizás, darse en alguna superficie. Toda esta circulación no cesa, sino que *Sikka ingentium* se conforma en una compleja actividad que está operando en presente.

Si, como afirmábamos anteriormente, *Sikka ingentium* comienza de nuevo en cada nueva transformación, se entendería que la instalación siempre está pintándose. Es decir, hay una labor pictórica que está trabajando en cada transformación y, al mismo tiempo, la misma labor se está transformando en cada aparición. Un modo de pintar continuado que implica siempre nuevas formas de hacer, lo que supone que conformar un entramado de formas de hacer y de saberes.

Desde *Sikka ingentium*, podemos afirmar que las capacidades informáticas, artísticas o cinematográficas están latentes durante todo el proceso pictórico y, por tanto, tienen la posibilidad de intervenir, de pintar, cada nuevo comienzo.

3. Hacia una actividad de la pintura desde la luz

En la actualidad y bajo los condicionantes tecnológicos que hemos descrito, la pintura se ha visto transformada en gran medida por el cambio de luz; por un lado, en cómo ésta afecta a la configuración del “cuerpo” de la pintura y, por otro, en cómo los impulsos lumínicos condicionan el transcurso de sus fases productivas.

Si en el primer punto tratamos la propiedad memorística desde una parte de la pintura actual, entendida como nuevas formas narrativas que actúan en presente, ahora nos introduciremos en el “cuerpo” de éstas y en sus modos de darse dentro del flujo virtual dado.

En este sentido, el cambio en el modo de distribución de la luz mediante el uso de medios telemáticos, supone a esta parcela de la pintura interiorizar un foco que condiciona su, ahora, apariencia virtual. A partir de este fenómeno, asistimos al desplazamiento desde aquellos parámetros utilizados en la tradición de la pintura para el análisis de sus fases productivas, instalativas y distributivas, hacia un régimen visual electrónico en el cual la tecnología, capaz de convertir cualquier objeto en una matriz de datos, interviene como desestabilizador del “cuerpo” de la pintura.

Analizaremos esta otra forma de hacer pintura a partir de [Jardín infinito](#), instalación de Álvaro Perdices en colaboración con el cineasta Andrés Sanz y los músicos Javier Adán y Álvaro Rapallo. Esta propuesta artística, haciendo referencia a la obra *El jardín de las delicias*, se pudo visitar en la sala C del Museo del Prado durante el verano de 2016, formando parte del recorrido de la exposición [El Bosco. La exposición del V centenario](#).

Jardín infinito, a la que se accedía por uno de los dos pasillos laterales, se instaló en una sala cuadrada conformando un recorrido alrededor de un bloque central. En este espacio, en penumbra, tan solo iluminado por una entrada de luces dispuestas en pantallas panorámicas que cubrían

la totalidad de las paredes, se configuró como una multiproyección distribuida en 18 canales de vídeo y 16 pistas de sonido.

Si atendemos al punto de vista formal, el interés de A. Perdices y su equipo por mantener ciertos aspectos de la tradición pictórica europea, se hace evidente al haber utilizado fragmentos directamente escaneados de la obra del Bosco. Sin embargo, la paradoja se produce al ver que, si bien las proyecciones digitalizadas mantienen unos esquemas compositivos y una gama de colores idénticos a los de la pintura flamenca, el artista lo ha realizado prescindiendo de muchos de sus elementos, como los colores al óleo, la tabla de roble o la escala en la composición.

Desde el interés por configurar imágenes pictóricas inmersas en la actual red electrónica, A. Perdices y su equipo transforman el “cuerpo” al que tradicionalmente relacionamos con la pintura, en impulsos de luz. Mediante una compleja red de dispositivos mediales, la pintura abarca todo el espacio de la sala C, se espacializa (Brea, 2010). De igual modo podemos pensar que, partiendo de la formalización de una representación estática pintada con sustancias materiales, *Jardín infinito* se configura como un espacio generador de luces en continuo movimiento. Lo que supone asistir a una actividad en la que el artista y el resto de colaboradores, han dejado de limitar la pintura a las dimensiones del “objeto-cuadro” para abarcar un flujo pictórico que se extiende a todo el espacio de la instalación.

Un espacio, sin embargo, de luz pero que aparece a través de pantallas negras. En este sentido, se hace evidente la tensión entre el carácter efímero del torrente lumínico y la opacidad del dispositivo electrónico, lo cual nos hace darnos cuenta de que la relación que conforma los diferentes elementos de la pintura en *Jardín infinito*, también se ha transformado de manera radical. Si tradicionalmente ha sido una unidad permanente e inseparable, desde esta propuesta, podríamos considerarla como fugaz e inestable.

En este sentido, el espacio pictórico de *Jardín infinito* viabilizaría estos movimientos de luz. Un espacio donde, en algún momento, se produce el encuentro entre *cuerpos-luz* (Brea, 2010) y pantalla electrónica. Luces que el mismo instante de su aparición en la superficie, desaparecen; “solo

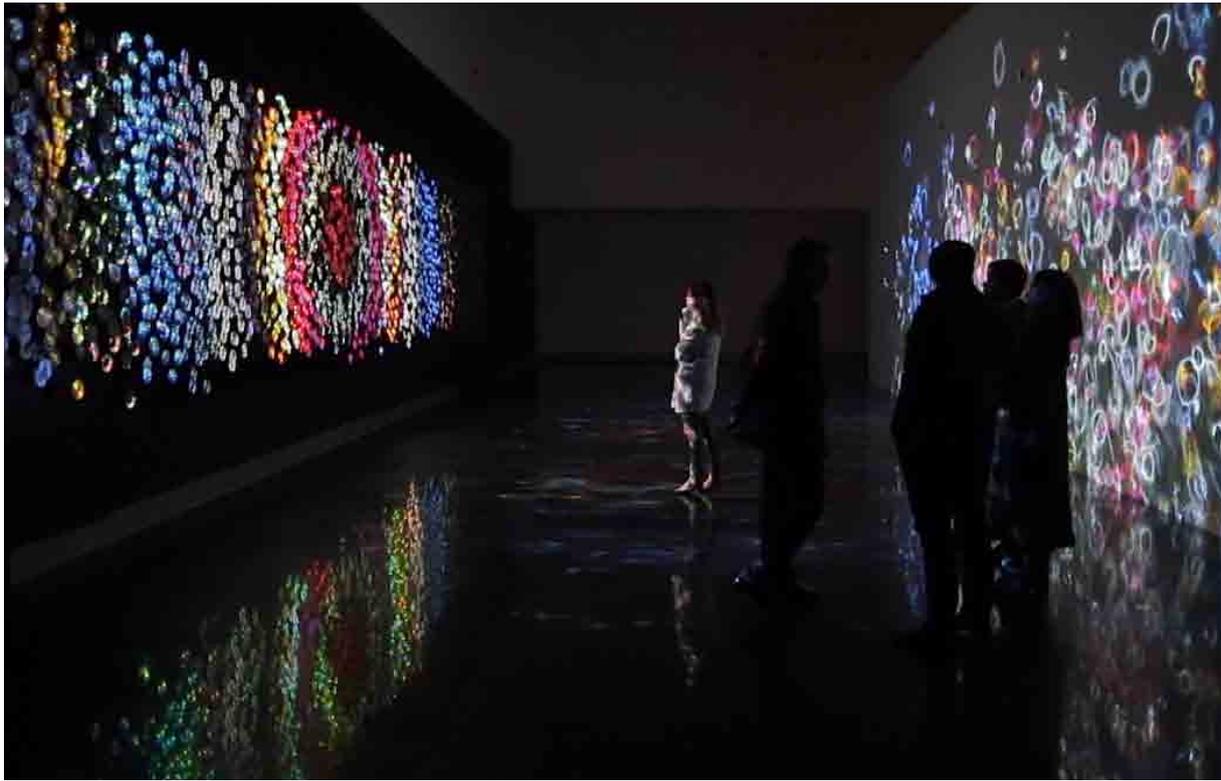


Figura 1. Daniel Canogar, *Sikka Ingentium* de la exposición Fluctuaciones. Instalada en la Sala Alcalá 31 de la Comunidad de Madrid / nov. 2017 - ene. 2018



Figura 2. Asisten sala principal del

están en el mundo yéndose” (Brea, 2010, p.67).

En *Jardín infinito*, los *cuerpos-luz* se encuentran en algún momento recorriendo las pantallas de la sala C. Un recorrido, en todo caso de ida. Cada vez que aparecen en los medios electrónicos, aparecen como otra luz. Quizás en el mismo lugar, pero nunca es una repetición de lo que fue. Entonces, podríamos entender este modo de darse la pintura como un “cuerpo” que transita; infinidad de *cuerpos-luz* que rozan por un instante la superficie electrónica.

Si bien no es la intención de este texto profundizar en la nueva condición transitoria de la imagen pictórica, sí parece importante haber introducido ciertos aspectos para, seguidamente, analizar las transformaciones en los modos de pintar desde *Jardín infinito*.

Aceptando estos parámetros de la pintura, en ningún caso el pintor y su equipo pretenden retener los *cuerpos-luz*, sino que aceptan que estos no quieran un lugar específico donde quedarse y, por tanto, proporcionan los medios visuales en su

nueva forma de darse en el tiempo de la pintura.

En el caso que analizamos, al haber prescindido de la huella pictórica, el trabajo de A. Perdices ahora avanza hacia un movimiento digital en el que, como veremos, confluyen diferentes parámetros. En este sentido, el artista pintaría en el transcurso de la pintura, y lo hace mediante medios electrónicos; por lo que la actividad artística se ha visto igualmente alterada.

Desde un punto de vista técnico, conseguir mover el entramado del “cuerpo” en *Jardín infinito* es una labor a cargo del equipo informático y el cineasta Andrés Sanz. Entre las actividades informáticas desarrolladas se encuentran, la programación de envíos electrónicos desde los ordenadores, el manejo de programas de edición, los procesos de escaneado de objetos para traducirlos a un sistema numérico o la temporalización mediante programas las proyecciones de los cañones.

Si bien, como hemos dicho, es el equipo de profesionales quienes posibilitan las herramientas



tes a la propuesta *Sikka Ingetium* la obra *Sikka*. En esta ocasión instalada en la MUN (Museo Universidad de Navarra) / marz. 2017 - sept. 2017

para que se pueda producir la llegada de los *cuerpos-luz*, el modo en que trabajan estos aparatos es mediante un software. Un corriente incesante de impulsos lumínicos que recorren todo el circuito electrónico. Esa distancia en la que operan, es desde donde las interfaces transforman incesantemente los códigos del contenido visual.

En este sentido, el complejo que supone el buen funcionamiento de la instalación está fuera del dominio del pintor (y de la mayoría de los pintores), del mismo modo que los medios utilizados no se limitan a los procedimientos tradicionales considerados como propios del campo de la pintura. Esto en ningún caso significa minimizar la labor del artista, sino que pintar, como otras profesiones, aun manteniendo ciertos modos de hacer tradicionales, como en este caso el color o la composición, se ha desplazado hacia nuevas actividades que operan fuera del ámbito estrictamente pictórico.

Como hemos visto, para conformar *Jardín infinito* son necesarias las labores informáticas y de montaje, sin embargo, se hace evidente también

que el artista no ha intervenido directamente en ninguna de ellas. Este cambio en los modos de hacer pintura, no implicaría complementar la formación técnica de A. Perdices en otros ámbitos de conocimiento, sino en que éste se haya adaptado a formas de pintar eficaces y acordes al régimen electrónico desde el que se está generando *Jardín infinito*. En este sentido, el pintor, aun sin haber participado en la programación de la propuesta pictórica, sí que ha continuado pintando al encargarse de gestionar las fases o al interactuar con el equipo durante el proceso.

Contrariamente a la compartimentación de campos de conocimiento, la actividad de la pintura en *Jardín infinito* se abre a una red de modos de hacer interconectados (Deleuze; Guattari, 2016). Y esta actividad implicaría tanto a los medios, como a los sujetos que participan pintando. Del mismo modo que al analizar el trabajo desde las interfaces, las cuales conlleva la participación de varios elementos para convertir y viabilizar el flujo visual; también podríamos pensar que, la distancia entre la actividad pictórica y el pintor A. Perdices, genera un espacio en el que se incluyen nuevos saberes capaces de transformar, de seguir configurando *Jardín infinito*.

Resulta interesante cómo el artista no se define autor, sino co-autor, al considerar un trabajo conjunto entre cineastas, músicos y otros profesionales. Es decir, a las habilidades y conocimientos del pintor, se suman al mismo nivel intelectual las capacidades de otros profesionales de ámbitos de la ingeniería o de la música. Lo que hace pensar que, aunque sus formaciones artísticas no sea la estrictamente pictórica o ni siquiera tengan una formación en el ámbito del arte, el resto de co-autores se configura igualmente en el entramado pictórico de *Jardín infinito*. Estos profesionales participan con conocimientos ajenos al mundo tradicional de la pintura pero que, innegablemente, son necesarios para gestionar las fases productivas de la propuesta analizada.

Entendido de este modo, pintar *Jardín infinito* implica un encuentro de conocimientos. La labor de ingenieros, cineastas, músicos y pintores atraviesa en algún momento el espacio de la instalación pictórica. Su trabajo, como la condición de la imagen electrónica a la que nos hemos referido al comienzo, ya no es permanente, sino que interviene en el transcurso de la actividad de



Figura 3. Álvaro Perdices, *Jardín infinito* en la Exposición *El Bosco. La exposición del V centenario*



Figura 4. Álvaro Perdices, *Jardín infinito* del V centenario

la pintura. Estas formas de hacer, distanciadas, aparecen en algún momento, rozan, participan para que la pintura de *Jardín infinito* se siga pintando.

Conclusiones

Si bien la intención de este texto no era la de llegar a conclusiones cerradas, el análisis de la propuestas pictóricas nos ha llevado a producir pensamientos transversales a partir de la hipótesis. En este sentido, el pensamiento lineal se ha sustituido por un tipo de razonamiento intuitivo, que no busca resolver problemas, sino más bien abrir nuevas vías que puedan suscitar interés en la pintura actual.

En el primer apartado, hablamos de la propiedad memorística de la pintura desde el ejemplo de *Sikka ingentium* de D. Canogar entendida como nuevas formas narrativas que operan en tiempo presente. Si entendemos *Sikka ingentium* como una actividad pictórica en transformación, al analizar ciertos cambios de la condición temporal de la imagen electrónica, hemos visto cómo la nueva actividad pictórica del pintor y su equipo se podría entender bajo parámetros idénticos. En este sentido, en el texto afirmamos que hay una labor pictórica que está trabajando en cada transformación y, al mismo tiempo, la misma labor se

está transformando en cada aparición. Un modo de pintar continuado que implica siempre nuevas formas de hacer, lo que supone que conformar un entramado de conocimiento y modos de hacer en los que las habilidades de diversos ámbitos profesionales permanecen latentes en el proceso pictórico y, por tanto, tienen la posibilidad de intervenir, de pintar, a cada nuevo comienzo.

Por otro lado, en el segundo apartado, a partir de *Jardín infinito* de A. Perdices en trabajo conjunto con A. Sanz, A. Rapallo y J. Adán, nos hemos introducido en el “cuerpo” de la pintura, en su modo de conformarse dentro del flujo virtual dado. Si bien el uso de los medios electrónicos para configurar la propuesta ha hecho evidente el desplazamiento de la pintura desde ciertos parámetros de la tradición, este análisis ha servido para comprender cómo el artista gestiona las nuevas fases productivas.

Desde el análisis de los modos de pintar, se ha percibido un cambio desde el momento en que el autor se define como co-autor y, por tanto, considera al mismo nivel intelectual la labor de otros profesionales de ámbitos fuera del estrictamente pictórico. En este sentido, la práctica de la pintura se ha visto transformada en paralelo a los cambios analizados del “cuerpo” de la pintura. Del mismo modo que al analizar *Jardín infinito* desde la actividad de las interfaces, las cuales



ito en la Exposición *El Bosco. La exposición*



Figura 5. Álvaro Perdices, *Jardín infinito* en la Exposición *El Bosco. La exposición del V centenario*

conlleva la participación de varios elementos a fin de transformar y viabilizar el flujo visual; desde el texto se ha pensado que, la distancia entre la actividad pictórica y la labor artística, genera un espacio en el que se incluyen nuevos saberes, los cuales son capaces de transformar, de seguir pintando *Jardín infinito*.

En resumen, los ámbitos de análisis en los modos de producción pictóricos que se han analizado en este artículo, tienen en común la distancia entre la actividad pictórica en la instalación y el trabajo pictórico. Desde ese espacio, hemos visto cómo se desarrolla una actividad colaborativa que requiere diferentes habilidades profesionales, las cuales no están sujetas al ámbito estrictamente pictórico. Analizando la actividad de esta manera, pintar supone generar un espacio de encuentros entre diferentes saberes y formas de hacer, capaces de seguir pintando en el transcurso de la pintura.

Referencias

- Brea, J.L. (2004). *El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural*. Murcia: Cendeac.
- Brea, J.L. (2004). *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Salamanca: Consorcio Salamanca 2002.

Brea, J.L. (2010). *Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, imagen-film, e-imagen*. Madrid: Akal.

Deleuze, G.; Guattari, F. *Rizoma. Introducción*. Madrid: Pre-textos.

Foucault, M. (2010). Las Meninas. En *Las palabras y las cosas* (pp. 13-25). Madrid: Siglo XXI eds.

Enlaces web

Aldama, Z. (2017, junio 29). Todo lo que podrás hacer cuando llegue el 5G. *El País*. Recuperado de, https://elpais.com/tecnologia/2017/06/28/actualidad/1498663252_980126.html [Consultado el 30 de septiembre de 2017]

Brea, J.L. (2007). cultura_RAM, mutaciones de la cultura en la era de la distribución electrónica. *Editorial Gedisa*. Recuperado de, www.jose-fernandez.com.es/wp-content/uploads/.../Cultura_RAM-Brea-Jose-Luis.pdf [Consultado el 15 de febrero de 2017]

De las Heras, R.(2017). Daniel Canogar convierte el DVD en un ave fénix. *El País*. Recuperado de, https://elpais.com/cultura/2017/03/22/actualidad/1490145234_983210.html [Consultado el 14 de diciembre de 2017]

Fontcuberta, J. (2011). Por un manifiesto postfotográfico. *La vanguardia*. Recuperado de, <http://www.lavanguardia.com/cultura/20110511/54152218372/por-un-manifiesto-posfotografico.html> [Consultado el 14 de diciembre de 2017]

ABSTRACTS

Desert. Research project on the saharaoui refugees camps in during the art event: Artifariti 2016, Menhir (Coco Moya y Iván Cebrián)

The landscape created in a picture is a “landscape” because it is enclosed by its margins frontier. The image limit, -the border-, shapes what we understand as a “view”: a particular interval in the continuity of vision. Landscape and frontier are emerging simultaneously in every clip. What is the sound of this surrounding silence-background-frontier which makes possible the figure-noise-territory? The materiality of sound permeates through the picture, from its margins to the interior. It is not moving forward but moving inside. The agence of a sound territory, life sounds territory. Inhabiting a place that exists beyond its margins. Repetition and chorus, a looping sound gesture that colonizes the landscape, reorganizing the space forces and its limits. A Composition that re-territorializes (puts back in movement) an a-colonial landscape, now kept in suspension.

Subframes. How to move images together... , Diego del Pozo Barriuso

Subplots is an ongoing artistic project in the field of digital visual culture that promotes collaborative research and production around the moving image. The focus of this research deals with works that, whether from the field of collective cinema or the visual arts, seek to question the nexus between power and knowledge. Throughout this text, and taking as a thread the discourse of Subplots, we propose spaces for encounters and cross connections between art, education, participatory democracy and daily life.

Ask Not What Art Can Do For You; Ask What You Can Do For Art: Constructing Social Aesthetics in African-American Neighborhoods, Eduard Jobst Andrews Gerda

Artistic practices today are shifting toward a new structure of sense. The artistic proposals included in this new structure vary but they have several common themes. To a lesser or greater degree, they reveal a critical stance regarding current events. They are open ended, which gives them a generative aspect and both the realization and the viewer’s response to them; convey a new sense of sincerity. However, in terms of being politically successful, they are rarely able to do much more than create awareness on identified levels, change individual lives to some small extent through colaborative processes, or launch a project that is continued, over time, by others becoming something other than art. Yet, by treating the analysis of these new artistic structures as if they were normative theory instead of fiction, the potential ability to imagine social transformation expands. It is a way of thinking about hope, acknowledging the autonomy and inventiveness of artistic production, as an ethical commitment in the restructuring of oneself with respect to others in the pursuit of social transformation.

TXP in Istanbul. Footnotes: collaborative practices in complex contexts, Gloria G. Durán

This article tries to capture my thoughts during the process of writing an article for the art collective hablarenarte. The article was about Todo por la Praxis' urban intervention in the city of Istanbul. The intervention was the result of a long process of five months where TXP working with some local collectives in a program by the European Cultural Foundation called Tándem. The main objective of the present article is to bring to the light all the lost ideas that come to mind in a second while transcribing the conversation between Flavia, from hablarenarte, Diego Peris, from TXP and myself. This interview was the base for the article that is being published precisely this February 2018. All the footnotes above deal with different aspects and problematics of the collaborative practices in their artistic, social and symbolical aspects.

Been Crebeira, María Bella

The relation of art with power acquired certain specific conditions from the eighteenth century onwards and, especially, in the nineteenth century. In this period, not only art re-defined its essential parameters yet also did work and life (as a political

concept). Along these centuries two models of modern production were defined -the industrial and the artistic- both tutored by instances of undoubted authority: the factory and the museum. Later on, in the twentieth century, coinciding with the decades of the sixties and seventies, it grew an awareness of the conditions under which power was exercised and of its alienating effects followed by practices of resistance that encouraged to exit the factory and the museum searching for other modes of life. The more recent history, however, uncovers the limitations behind these strategies for transgressing power. The following text, although briefly and acknowledging that the task is complex, points out ways of exploring the specificities of such limitations. At the same time, it is an invitation to practice self-criticism, especially to those who happened to have operated from within collaborative practices calling for the "revolution". Although, and above all, in the background lies a challenge to open a horizon. Knowing that, despite the complexity of the task, we are fully capable to look at the past, present and to use the path traveled to re-compose futures.

Erreakzioa-Reacción. A collaborative DIY project between art and feminism, Azucena Vieit García

Erreakzioa-Reacción, a project born in 1994, will help us to reflect about theory, artistic practice and feminist activism in the Basque Country and in Spain. Its members belongs to one of the first generations that went to University just after the Spanish Transition to democracy and were conscious that there were not a consolidated feminist tradition in relation to theory and artistic practice. Their first projects were shaped in different ways but this paper is centered in its edition of publications (1995-2000) and the organization of different seminars and workshops that has been considered a referent due to its pioneer nature, i.e. *For your Eyes Only* (1997) and *The Repoliticization of Sexual Space in Artistic Practices* (2004). Their aim was to contribute to help and expand similar projects of Do it Yourself collaborative feminist action in the Basque Country and Spain.

The collaborative art located in relation to the playful, Laura de la Colina Tejeda / Daniel Villegas González

This article presents several ways in which collaborative art has been dealt with in the game and the carnivalesque, understanding that in this relationship with the ludic can produce a social benefit through the establishment and recognition of communities. For this, throughout the text, the initial statements of the so-called collaborative artistic practices, the context in which they are inscribed and their result or insertion in the communities where they are carried out are revealed. In order to clarify some issues, we have placed these practices from three very different contexts: those that are inscribed in the institutional framework of art, those that deal with the social and collaborative from the margins of art, and those that overflow it.

«Social dialogue» between artistic practice and academic research, Lorena Lozano

From the perspective of academic research, citizen realm and art practice connections, the article presents "Social Dialogue. Polyphony of the world of industry" as an artistic sight to the industrial sector that facilitates the nexus between the university and the public sphere. The project starts with fragments of interviews carried out by the sociologist Mona Aranea. The artistic collective Econodos translates them in the form of a sound installation opening up possibilities for subjective interpretation. The result amplifies the words of trade union representatives, workers and managers in the field of metallurgy whose testimonies cover the policies of work and those of material objects and energy. Taking this experience as example, it points out the importance of collaborative artistic practices as an alternative to the modernist idea of science as absolute truth and of art as a privileged vision of the avant-garde.

The collective identity of 4chan.org, a contemporary *trickster*?, Xavier Solé Mora

Paper that analyses the *trickster* and Internet trolls. It seeks to answer the question if the collective identity of the trolls can be considered as a contemporary *trickster*. In the introduction this article presents the motivations of both and analyses the importance of anonymity and collective identity in online trolling. Using the heuristic guide of the *trickster* of William J. Hynes, this paper compares the characteristics of the *trickster* (*Ambiguous and anomalous, deceiver/trick-player, shape-shifter, situation-invertor, messenger/imitator of the gods and sacred/lewd bricoleur*) with examples of collaborative practices

of 4chan's community. It describes interventions such as Habbo Hotel's raid, *moot* winning the award as Time's magazine "Most Influential Person in the World" or the trolling action to Tay, the artificial intelligence chatbot of Microsoft. This research concludes affirming that due to the indefinable nature of the *trickster* is difficult to confirm that the collective identity of the trolls can be considered as a new contemporary *trickster*. However, there are some characteristics that match with the trolls behaviour, therefore, sometimes the trolls act as such.

The artist as an inciter. The Prelinger case and the Goldsmith case, Nacho Rodríguez Domínguez

This article proposes to reflect on the relationship between the artistic practices that dialogue with Internet and its creative/mediator role in the digital community within the context of web 2.0. In a world of mixed experiences and sensibilities that circulate naturally through the same online/offline reality, it resists a powerful community commitment based on different collaborative and exchange dynamics for the benefit of a common good that are developed outside the strategies and interests of capitalism digital. However, within this decentralized and anarchistic drive of a new memory, the role of an artist committed and solidary with the community, no longer as creator but as an intermediary or instigator of a new way of apprehending digital culture. Through the analysis of the Prelinger case and the Goldsmith case, two artists who reflect this new way of constructing and sharing culture with and from the community, intends to verify the discourse of this text.

Ways to paint from the proposals *Sikka ingentium* by Daniel Canogar and *Infinite Garden* by Álvaro Perdices, María Jesús Armesto

This article analyses some changes from pictorial strategies at present and we think that they are forming from some new temporal and spatial factors. In this way, this text uses two examples, *Sikka ingentium* by Daniel Canogar and *Jardín infinito* by A. Perdices, to evaluate new ways of painting due to interest to include some activities that are out of artistic area.

BIOGRAFÍAS DE LOS AUTORES

Menhir (Coco Moya e Iván Cebrián)

Menhir es un colectivo formado por la artista visual Coco Moya (Gijón, 1982) y el músico Iván Cebrián (Cuenca 1980). La serie de piezas que han realizado, forman un trabajo abierto que abarca música, instalación y recorrido. Basándose en la noción de geopuntura, donde el menhir altera y transforma el territorio creando un campo de interacciones y afectos mutuos, usan la música como un menhir virtual. Su obra ha sido expuesta en LABoral Centro de Arte, CICUS, Sala de Arte Joven Av. América, Museo de la Evolución Humana, Se Alquila, o Centro Valey. Han publicado "Menhir, Music for mountain" (2016), y han recibido becas como Artifariti 2016 (Com. de Madrid), o la beca Claves (Fundación Daniel y Nina Carasso).

Diego del Pozo Barriuso

Artista, productor cultural y profesor de la Facultad de Bellas Artes de la USAL. Es miembro de los colectivos artísticos Subtramas, C.A.S.I.T.A., y Declinación Magnética. Recientemente ha participado en las exposiciones como *Atlas de las Ruinas de Europa* en CentroCentro Cibeles de Madrid (2016-17), *Anarchivo Sida* en Tabakalera de San Sebastián (2016), *Un saber realmente Útil* en el Museo Reina Sofía de Madrid (2014-15) y *Hasta que los leones no tengan historiadores...* (2014-15) en Matadero Madrid. Ha realizado numerosas exposiciones, tanto individuales como colectivas y programas de video en diversas galerías y Centros de Arte Contemporáneo: Museo Reina Sofía de Madrid, Tabakalera de San Sebastián, Matadero Madrid, La Casa Encendida de Madrid, MUSAC de León, CAB de Burgos, DA2 de Salamanca, Centro Cultural Montehermoso de Vitoria, Nikolaj Kunsthal de Copenhague, Haus der Kulturen der Welt de Berlin y en París en Jeu de Paume, Theatre Chatelet, Centre George Pompidou o el Palais de Tokio entre otros. También es miembro de los grupos de investigación Las Lindes, Península y Visualidades

Edward Jobst Andrews Gerda

Completa el Grado en Bellas Artes y un Máster de Investigación en Arte y Creación por la UCM. Actualmente cursa el doctorado en el mismo centro. Colabora en conferencias y talleres sobre precariedad, paisaje sonoro y performance. Su investigación artística en los últimos años va dirigida hacia la instalación y el Action Art. Examina la noción de las probabilidades entre el arte, la resistencia y la política y sobre la incidencia del arte en horizontes imposibles e imaginarios específicos. Interviene en varias exposiciones colectivas, y sus exposiciones individuales incluyen: Galería L21, A Real Difference, Madrid, (2015) y Yo creo en..., (2015) y Sólo por azar, (2016), en el Museo Sinagoga El Tránsito en el marco del festival Viox Vives, Toledo, entre otros. Asiste a Christian Andersson, Mark Dion, Diango Hernández, Daniel Guzman y Hisae Ikenaga en varios proyectos comisariados por Virginia Torrente. Participa en la exposición Casa Abierta, Sala de Arte Joven de la Comunidad de Madrid (2017) que surge del grupo de investigación Programa Sin Créditos (2016). Realiza labores de voluntariado y apoyo artístico en la Asociación Debajo del Sombrero. Coordina las actividades del Club de Arte de la Universidad Nebrija, Madrid.

Gloria G. Duran

Doctora en Bellas Artes, escritora, investigadora y docente. Su tesis doctoral versa sobre mujeres dandy del período de entreguerras y es autora de tres libros y numerosos artículos sobre el tema. En breve se publicará su libro con conversaciones con diferentes personalidades clave para la génesis del nuevo género de arte público de la ciudad de Madrid al tiempo que escribe su próximo libro en torno a los salones dieciochescos y sus derivas a través del tiempo. En la actualidad trabaja en Intermediae-Matadero Madrid, es también profesora del Máster de Cultura, Comunicación y Ciudadanía Digital de la Universidad Rey Juan Carlos y Medialab-Prado. Ha sido profesora de Arte Público en la Facultad de Bellas Artes de Murcia, y trabajó como profesora en San Francisco en un proyecto de educación a distancia en formación artística para adolescentes con Dominguez Hills College de Los Ángeles en el Wilson Preparatory Academy de Oakland. Ha realizado la tesis doctoral en la Universidad Politécnica de Valencia titulada, Dandysmo y Contragénero. La artista dandy de entreguerras; Elsa von Freytag-Loringhoven, Djuna Barnes, Florine Stettheimer y Romaine Brooks. Ha editado Dandysmo y Contragénero en la colección Infraleves del CENDEAC (2010); Dandys Extrafinos en Papel de Fumar Ediciones (2011) y acaba de sacar Barones Dandy, Reina Dadá. La vida-obra de Elsa von Freytag-Loringhoven con Díaz&Pons (2013)

María Bella

Pensadora y productora crítica dentro del campo curatorial. Afronta su trabajo desde la práctica y la investigación. Puso en marcha el programa de Intermediae en Matadero-Madrid en 2007 y estableció su línea curatorial hasta 2012. Ha formado parte del programa de investigación *Curatorial Knowledge* en el departamento de Cultura Visual de la Universidad de Goldsmith de Londres al que se ha dedicado en los últimos años y en el que es candidata a Doctora con su tesis *Returning life to life: The factory of Cine sin Autor*.

Azucena Vieites García

Licenciada en Bellas Artes por la Universidad del País Vasco. Como artista ha desarrollado un trabajo en torno a las técnicas y los procesos gráficos de la expresión que en la actualidad compagina con su labor docente. Se encuentra realizando su tesis doctoral centrada en las prácticas artísticas *low-fi*. Ha expuesto en numerosas galerías, centros de arte o museos, destacando las exposiciones individuales *Woollen Body*, galería Carreras Múgica (Bilbao, 2015); *Tableau Vivant*, Museo Reina Sofía (Madrid, 2013) o la muestra colectiva *1966/Constelación Gaur/2016 – Kairós*, Museo San Telmo, que se celebró en el marco Donostia/San Sebastián 2016 - Capital Europea de la Cultura. También ha realizado colaboraciones visuales para publicaciones como La Revista de Occidente y ha impartido talleres de arte para diversas instituciones. Cofundadora de Erreakzioa-Reacción en 1994, un proyecto entre la práctica artística y el activismo feminista.

Laura de la Colina Tejeda

Doctora en Bellas Artes. Profesora de la Facultad de Bellas Artes UCM. He dedicado mi trayectoria profesional a estudiar sobre la producción material e inmaterial de las obras artísticas, habiendo quedado patente en artículos, cursos, congresos y grupos de investigación.

Daniel Villegas González

Profesor de la Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño de la Universidad Europea de Madrid. Ha trabajado como artista en el colectivo Fast Food y, posteriormente, de manera individual. Colabora con el proyecto ABM Confecciones. Como investigador ha publicado en diferentes medios específicos como Nolens Volens, revista de la que forma parte del consejo de redacción, Versiones, ArteContexto o salonKritik entre otras. Asimismo, ha producido diversos textos para diferentes catálogos y publicaciones de exposiciones. De manera puntual ha trabajado como comisario.

Lorena Lozano

Artista e investigadora independiente, su estudio explora las relaciones entre seres humanos y su entorno desde las ecologías de la mente, la sociedad y el medioambiente. A través de la investigación y la práctica artística desarrolla y gestiona proyectos que exploran las intersecciones del arte y la ciencia. Es doctora por la Universidad de Oviedo (2017), licenciada en Bellas Artes (Glasgow School of Art, 2007) y en Ciencias Biológicas (Universidad de Oviedo, 1998). Desde 2012 es directora de proyectos en 'Econodos. Ecología y comunicación' y colabora con entidades como Fundación Cerezales Antonino y Cinia, Universidad de Oviedo y Laboral Centro de Arte en proyectos interdisciplinares de investigación artística.

Xavier Solé Mora

Artista visual y profesor de comunicación digital en la Ravensbourne University London. Master en Bellas Artes Digitales en el Camberwell College of Arts por la University Arts London. Licenciado en Publicidad y Relaciones Públicas por la Universitat Rovira i Virgili de Tarragona. Alumni de Fish Island Labs, programa de apoyo a artistas emergentes del Barbican Centre y The Trampery. Colaborador del estudio artístico de Realidad Virtual Mbryonic. Exposiciones seleccionadas: Festival *Kaleidoscope VR First Look* de Los Angeles (2017), festival *OFFF London* (2017), *Interfaces* en el Barbican Centre (2015), *Tech Culture Festival*, Galería 80/81 en Derry (2015), *Tuk-tuk my friend*, Nau Ivanow en Barcelona (2010), Insonora, muestra de Arte Interactivo en Madrid (2009).

Nacho Rodríguez Domínguez

Artista visual e investigador. Graduado en Bellas Artes en el año 2014 y postgrado del Máster MIAC Máster Investigación en Arte y Creación en el año 2015. En 2016 ingresa en el programa de doctorado centrando su investigación sobre las prácticas artísticas online/offline. En 2017 obtiene la ayuda Contratos predoctorales UCM ingresando en el grupo de investigación "Prácticas Artísticas y Formas de Conocimiento Contemporáneas" de la Facultad de Bellas Artes Código Nº 588. Actualmente compagina su carrera académica con la profesional realizando diferentes exposiciones individuales y colectivas desde el año 1997. En 2014 funda el colectivo Les sardines junto al artista Alberto Andrés Lacasta, una transversalización colectiva de la practica artística ,discursiva y formal, a partir de problemáticas contemporáneas.

María Jesús Armesto

Licenciada en Bellas Artes por la UCM (2013) y en Historia del Arte por la USAL (2014). Recientemente, cursó el Máster en Investigación en Arte y Creación en la UCM (2017), experiencia que le sirvió para comenzar a interesarse acerca de una parte de la práctica de la pintura actual atravesada desde su producción por el régimen electrónico.

Impreso en Madrid,
febrero de 2018

RED

www.arte-conocimiento.com
www.re-visiones.net
www.arteinvestigacion.net
www.imaginarrar.net

www.programasincreditos.org
www.ciberiaproject.com
www.medialab-prado.es

