

Experiencia Estética y Arte de Participación: el Juego, el Símbolo y la Fiesta.

Javier Abad Molina y Ángeles Ruiz de Velasco Gálvez

Palabras clave:

Educación Artística, juego creativo, experiencia estética, performance, participación, objetos mediadores, alteridad, creatividad, transformación e inclusión.

Índice:

1. Introducción.
2. Arte y juego. Estética y ética.
3. Espacios de juego, espacios de vida.
4. La performance como juego de identidad y memoria.
5. Implicaciones educativas de la performance.
6. Los objetos en la performance: evocadores de presencias y ausencias
7. Los “objetos relacionales” de *Lygia Clark*.
8. Arte de acción y arte de participación.
9. *Antoni Miralda* y *Gabriel Orozco*, rituales de celebración y participación.
10. De la participación lúdica a la creatividad.
11. Conclusiones.
12. Bibliografía.

1. Introducción.

*“El arte no se crea, el arte se participa”.*¹

A partir de esta idea, la expresión artística puede ser planteada como acción lúdica, proceso de simbolización y fiesta participativa donde se recupera la comunicación activa como alianza inseparable entre la estética y la educación.

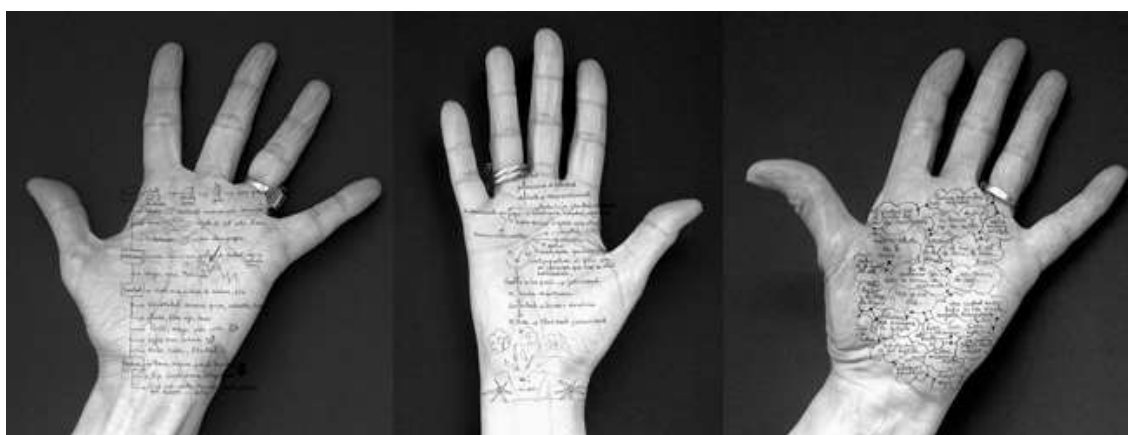
Para prevenir formas de violencia y exclusión, físicas y culturales, es importante construir una significativa educación estética (que es ética a la misma vez) como medio de integración intercultural y social. En este contexto, se instalan las formas culturales del juego y las capacidades creativas de transformación personal y social, donde lo imaginario, lo lúdico y el placer estético se tornan posibles. Para ello, planteamos una reflexión sobre los significados de una Educación Artística basada en modelos significativos de valores.

¹ Frase tomada de una intervención urbana anónima.

Indudablemente el juego genera participación, inclusión, comunicación y reflexión desde una experiencia compartida en todo contexto humano a través de la mediación educativa de las propuestas y manifestaciones del arte contemporáneo como la *performance*, la instalación, la escultura social, el arte corporal y de acción, el arte comunitario o arte relacional, etc.

De hecho, partimos de experiencias donde la presencia del juego y el elemento lúdico están muy presentes en el arte actual como forma de cuestionar e interpretar la realidad, reelaborándola en pensamiento estético. Es importante precisar que hacemos referencia al arte por placer y al arte que enseña, al arte que cura y al arte que transforma, implicando simultáneamente las percepciones del entorno social, el enriquecimiento de la vida interior de la persona y la profundización de sus conocimientos.

Como resumen, la idea fundamental de esta propuesta está basada en el reconocimiento y desarrollo del carácter estético del juego con las múltiples posibilidades que ofrece en el ámbito educativo a cualquier edad, para reconocernos a nosotros mismos en los otros al compartir significados y finalmente, planteamos la *participación* como el lugar donde se recupera la comunicación de todos con todos, entendiendo que comunicar no es informar sino generar inclusión, haciendo común lo que antes era particular y aislado. Tomaremos finalmente como referencia, las propuestas performativas de tres artistas contemporáneos en los que hemos basado el planteamiento de nuestras experiencias: *Lygia Clark*, *Antoni Miralda* y *Gabriel Orozco* y las realizadas desde la aportación personal y colectiva de diferentes proyectos de arte comunitario realizados con estudiantes universitarios y otros colectivos. En la gestación y desarrollo de estos proyectos, el arte sucede y es metáfora de vida.



Proyecto de Arte de Participación "*Lugares de la Memoria*" (2004). Estudiantes universitarios de educación y adultos dibujaron en la palma de sus manos el mapa de los acontecimientos más importantes de sus vidas, creando una cartografía íntima de experiencias, emociones y recuerdos. Centro Universitario "*La Salle*" de Madrid (UAM). Gestión del proyecto: *Javier Abad*.

De esta manera, nos adherimos a las recientes propuestas del organismo ELIA², fundamentando la Educación Artística en el enriquecimiento de la diversidad cultural y en un necesario compromiso con los discursos culturales del “otro”. En su propuesta, las artes creativas tienen que ser reconocidas por lo que son: una de las mayores formaciones del pensamiento humano, que contribuyen a la experiencia viva, paralelamente con la ciencia y la filosofía. Por lo tanto, *“la Educación Artística, no sólo tiene una responsabilidad educacional, sino también cívica para hacer frente a los retos de la humanidad y para responder creativamente y críticamente, al impacto de la cultura científica y la tecnológica. El valor comercial del arte permanecerá en un segundo término, comparado con el beneficio de los aspectos creativos, sociales y humanos”*³.

2. Arte y Juego. Estética y Ética.

“La cultura humana brota del juego y en él se desarrolla” J. Huizinga.⁴

El juego es una tendencia innata del ser humano y representa por antonomasia el movimiento y la libertad como realización y visualización de mundos de posibilidades. El juego es así una función elemental en la vida del ser humano. La misma génesis de la cultura ha tenido y tiene ahora, componentes lúdicos como expresión constante de su propia existencia y la visibilidad de todas las realidades (re)inventadas. Cuando se juega por cualquier causa o finalidad que no es productiva o tiene expectativas de rentabilidad y en cualquiera de sus formas, se incluye la razón y la inteligencia, ordenando y disciplinando los movimientos y los ritmos, pudiendo repetirse esta acción tantas veces se quiera, y así, obtener distintos logros. El espectador también participa, completando el juego con la interpretación, ligada a su interior lúdico.

Además, según distintos autores, el juego, como proceso intelectual superior, fomenta el desarrollo de habilidades personales y sociales (tanto en la infancia como en adultos) como el pensamiento creativo, la coordinación, la memoria, el respeto, el diálogo, la libertad, la voluntad, la negociación y el consenso, etc. Para ello, es necesario “abandonarse” al placer del juego y dejar por un momento nuestras actitudes de vigilancia, normatividad, inhibición, control, etc.

Especialmente, nos interesa el juego como fenómeno y manifestación cultural que trasciende en la memoria y en el conocimiento, más allá de su función biológica (más

² ELIA. European League of Institutes of the Arts. (Liga Europea de Institutos Artísticos).

³ Del manifiesto de ELIA para la Educación Artística en Europa. Del texto aprobado durante la conferencia realizada en Estrasburgo el 11 de noviembre de 1992.

⁴ HUIZINGA, J. *Homo Ludens*. Emecé, Buenos Aires (1954/ 2004) Pp. 7-8.

cercano a la teoría “reiterativa” de *Schiller* que pretende que el juego sirve para la producción de diversos elementos de la vida individual y de la cultura) y como inductor de experiencia estética y desarrollo de las capacidades creativas para la educación a través del arte. Por lo tanto, en los acontecimientos de juego que prestan atención a procesos sociales desde la reflexión y la participación, la experiencia artística puede estar al alcance de todos desde la educación porque aparece ligado a todo proceso humano estrechamente unido a la vida y a la inseparable experiencia de lo cotidiano. Según *Winnicott* (1997), en esta necesaria experiencia vital, “*el jugar ha de tener un lugar y un tiempo*”⁵, de esta manera, el juego se hace universal.

En este sentido, la propia naturaleza del juego sirve como reflexión para la creatividad artística y como mediador a través de la metáfora para intervenir y transformar, por lo tanto, la realidad misma. En el juego se da una iniciación al aprendizaje a través del arte, pues el arte es su lugar de su verificación. Ello nos induce a pensar, por lo tanto, que juego y arte no pueden confundirse, aunque estén en íntima relación. Por ello, cualquier actividad artística que tuviera una estructura que impida crear nuevas posibilidades o que inhiba la espontaneidad, no tendría realmente esta vinculación con el juego. En esta conexión, nos interesa la dimensión del juego para mostrar e instruir en los valores de una cultura, manifestados y practicados a través de la acción y el pensamiento lúdico, mientras que el concepto artístico del juego responde a una necesidad estética fundamental del ser humano.

Como señala *Bruner* (1984), el juego es una proyección del mundo interior y se contrapone al aprendizaje, en el que se interioriza el mundo externo hasta llegar a hacerlo parte de uno mismo pues en el juego transformamos el mundo exterior de acuerdo con nuestros deseos, mientras que en el aprendizaje nos transformamos nosotros para conformarnos mejor a la estructura de ese mundo externo⁶.

Otro autor de nuestro interés, *Dewey*, fundamentando la experiencia artística como algo inherente al ser humano desde la experiencia vital, señala las dimensiones políticas del juego como transformación individual y cultural. De hecho, se refiere a una forma de entender la vida como juego y “*actitud política y estética de resistencia*”⁷. En este marco de participación democrática, el juego, para ser tal, tiene que ser placentero, gratificante y libre. *Dewey* (1944) distingue dos modos de la experiencia estética. El primero, pasivo, consiste en una contemplación pura y simple, y sólo conduce a perfeccionar las percepciones. El segundo, si bien consiste asimismo en la contemplación, se caracteriza por los intereses del individuo.

⁵ WINNICOTT, D. *Realidad y juego*. Gedisa. Barcelona, 1997. p. 64.

⁶ BRUNER, J. *Acción, pensamiento y lenguaje*. Alianza Psicología, Madrid, 1984.

⁷ En el sentido etimológico de la palabra como referencia al ejercicio de la ciudadanía.

Es ese interés el que, en cuanto fuerza dinámica, permite escoger y considerar los elementos particulares de la realidad. Si esta realidad es vivida de manera distendida, confiada y gozosa, se convierte en camino para percibir a los otros y a las cosas, para escuchar, proponer, abrir la propia sensibilidad al mundo. Esta actitud política en relación al juego, no propone ciertamente banalizar nuestros comportamientos y hacer todo objeto de risa. Muy al contrario, nos dice que la “seriedad” no es la única verdad que puede sostener la vida y que existe otra opción en el juego para generar sentido a nuestros proyectos, ayudándonos a gestionar nuestros instintos hedonistas y egoístas. En definitiva, a convertir la vida en un continuo juego estético que se hace visible y se comparte a través de actitudes éticas.

En este sentido, *J. Huizinga* (1957), expuso en su concepción antropológica del ser como “*Homo Ludens*”, interesantes e imprescindibles teorías sobre el juego “*enraizado con lo estético*”⁸. Define el juego como “*una ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en si misma y va acompañada de tensión y alegría y de la conciencia de ser otro modo que en la vida corriente*”⁹. En sus teorías, se nos muestra el juego como revelador de la presencia de elementos inmateriales que ofrecen este sentido a nuestras acciones y relaciones, ya que todo juego significa algo. Su objeto de estudio es, pues, el juego como una forma de actividad llena de significados y como función social, donde se expresa la idea de la vida porque “*entrar en juego*” significa salirse de lo cotidiano. La esencia de lo humano es ciertamente el juego identificado a través de la creatividad y las manifestaciones del arte. En este sentido concuerda con las ideas de *Schiller*, en las que expresa el elemento estético (*juego Schilleriano*) como factor y valor de cambio en esa concepción dinámica de la vida. El arte, identificado con el juego, es concebido como el “*mejor educador del hombre y como el factor de su liberación a través de una concepción educativa y universal del arte*” (*Schiller*, 1943. p. 42).

En esta exploración del carácter ético y estético del juego, está presente la experiencia de la fiesta como generadora de inclusión y como celebración compartida que rechaza todo el aislamiento de unos hacia otros (*Gadamer*, 1991). La fiesta es comunidad, es la presentación de la comunidad misma en su forma más completa. Así, decimos que “*alguien se excluye*” si no toma parte en ella. De este modo, el que una fiesta se celebre nos dice también que la celebración es una actividad intencionada. Por lo tanto, celebramos al congregarnos por algo y esto se hace especialmente claro en el caso de la experiencia artística. No se trata sólo de estar uno junto a otro como tal, sino de la intención que une a todos e impide dispersarse en las vivencias individuales.

⁸ GADAMER, H.G. *La actualidad de lo bello*. Paidós/ ICE-UAB. Barcelona, 1991.

Ciertamente “celebración” es una palabra que explícitamente suprime toda representación de una meta hacia la que se estuviera caminando. Al celebrar una fiesta, la fiesta está siempre y en todo momento ahí por su carácter temporal que no distingue en la duración de una serie de momentos sucesivos.

Según *Gadamer*, el que una fiesta se celebre nos dice también que la celebración es una actividad que persevera unos rituales estéticos y esto se hace especialmente evidente en el caso de la experiencia artística. No se trata sólo de estar uno junto a otro como tal, sino de la intención que une a todos y les impide desintegrarse o dispersarse en vivencias individuales. El trabajo nos separa y divide, pero el sentido de la celebración de la fiesta nos une porque no hay aislamiento, sino que todo está congregado. Lo cierto es que ya no somos capaces de advertir este carácter único de la celebración y según este mismo autor, no es por azar que todas estas expresiones se asemejen a la experiencia de la obra de arte (*Gadamer, 1991*).

Para la experiencia estética hace falta retroceder hasta experiencias humanas más fundamentales y reflexionar sobre la base antropológica de nuestra experiencia del arte. Esta cuestión, siempre según *Gadamer*, tiene que desarrollarse en los conceptos de “juego, símbolo y fiesta”. La vuelta al concepto de juego en la elaboración de símbolos compartidos con la posibilidad de reconocernos a nosotros mismos en un espacio de libertad, de ambiente para el descubrimiento y el hallazgo. *Winnicott* considera que es jugando cómo se puede manifestar esta capacidad creativa pues en el juego, y quizá sólo en él, el niño o el adulto están en libertad de ser creadores.

Como resumen, aceptamos que arte y juego tienen mucho que ver con una determinada actitud vital. Gracias al juego se puede establecer una relación distinta con el espectador, al igual que en la actividad artística, al que se logra involucrar de forma directa en los proyectos. De esta manera y en conexión con los siguientes capítulos, el artista contemporáneo asume el papel de gestor del juego, catalizador o mediador, más que el de creador, siendo posible a través de distintas formas de arte de participación, lo que tiene importancia mucho más allá del arte por el arte. En realidad, el mensaje se concreta en la idea del *arte por la vida*.

En esta misma idea, *Albert Boadella* expresa: “*Ante la petulancia del término crear, propongo la sutilidad del verbo desvelar. Significa simplemente, devolver a la luz lo ocultado. Se trata de conseguir que aparezca como auténtico aquello que no percibíamos previamente y acaba plasmándose en la obra con la luminosidad de lo evidente. El hecho de que no descubriéramos su presencia hasta el momento de la ejecución de la obra es irrelevante, puede ser a causa del olvido, los tabúes, la dificultad técnica o el simple azar, pero la verdad se halla siempre presente y su contemplación sólo depende de que aparezca alguien o algo que la materialice (...) el*

*artista sería un cicerone que nos hace traspasar lo aparente y la obra surgiría gracias a la habilidad técnica de un individuo dotado para interpretar la realidad profunda que ya existía de antemano. Todo se halla a nuestro alrededor, solamente se trata de encontrarlo. Es el apasionante juego del arte...”*¹⁰



“Escultura social” creada con las manos de los participantes en un juego performativo para crear juntos un espacio-nido, refugio o espacio de protección. Los ovillos de lana sirven como *objetos mediadores* para crear la metáfora de las vidas o destinos que se atan y entrelazan en un proyecto de significados compartidos a través del arte como lugar de memoria y encuentro. Gestión del proyecto: Javier Abad (2004) y estudiantes del Centro Universitario La Salle (UAM).

3. Espacios de juego, espacios de vida.

“El hechicero, el vidente comienzan demarcando el lugar sagrado (...) Por la forma, es lo mismo que este cercado se haga para un fin santo o por puro juego. La pista, el campo de tenis, el lugar marcado en el pavimento para el juego infantil de cielo e infierno, y el tablero de ajedrez no se diferencian, formalmente, del templo ni del círculo mágico. Si aceptamos, la identidad esencial y originaria de juego y rito reconocemos, al mismo tiempo, que los lugares consagrados no son, en el fondo, sino campos de juego y ya no se presenta esa cuestión falaz del para qué y del por qué”. (Huizinga, 1957).

En este nuevo apartado, *Huizinga* vuelve a referirnos hacia lo común entre el juego, el arte y lo sagrado como elementos capaces de sustraerse en el tiempo y conformar un espacio propio, ajeno o libre. Los tres ámbitos se constituyen en un alejamiento de la realidad porque se trata de momentos o espacios en los que las normas que rigen lo habitual quedan temporalmente suspendidas. Basta con pensar en los carnavales, las fiestas de iniciación, los rituales, etc.

9 *“Dejémoslo en juego”*. Albert Boadella. ABC Cultural, 12-9-2002.

Hablaremos ahora del espacio de juego, entendiendo que significa un “lugar” para identificarse e incorporar nuevas experiencias mediante el juego creativo de reinventar la pertenencia al mundo. En este concepto, los límites son también necesarios porque ofrecen un marco mágico que contiene y permite la entrega descuidada de los jugadores. El espacio suele expresarse en las normas tácitas que se fijan antes de jugar. La configuración del espacio también tiene un significado simbólico cuando se crea el necesario sentimiento de pertenencia a un lugar: *“el círculo como continente, la espiral como metáfora del crecimiento o el laberinto como espacio para perderse y encontrarse, son formas que tienen una gran riqueza simbólica”* ¹¹.

Pero el concepto espacio es indisoluble al concepto tiempo, transmitiendo la sensación de estar “aquí y ahora”, conteniendo y preservando la propia acción de jugar. Por lo tanto, el tiempo es un factor importante del juego y lleva implícita la idea de circularidad, lo que quiere decir que el concepto de tiempo en el juego no es lineal. El tiempo está en todas las cosas y en todos los acontecimientos, pero cada elemento tiene su propio movimiento, su propia cadencia, su personal ritmo y su particular modo de desenvolverse en el espacio. Cuando observamos la puesta en escena de un juego, estamos sintiendo ese tiempo que también es el nuestro. Por otro lado, existe otra experiencia del tiempo del todo diferente, y que puede ser profundamente afín tanto a la fiesta como al arte.

También el juego puede ser la mejor estrategia para la comprensión del espacio. Cuando se entra en un espacio del juego, se accede a *“una realidad paralela que se construye a sí misma mediante una actividad simbólica”* ¹². En este sentido, juego y creatividad son sinónimos porque ambos implican la creación del orden a través del caos. Un simple círculo dibujado en el suelo crea inmediatamente un escenario horizontal que delimita y simboliza un espacio de participación y relación con unas reglas de juego por inventar a cada momento, ya que el espacio imaginario emerge y desaparece con el juego. El espacio de juego se transforma mediante las relaciones creadas entre los jugadores, o por “las conexiones que se establecen con los objetos en un espacio “virtual” que emerge y desaparece con el juego que lo crea” ¹³.

Así, en el espacio de juego, la expresión simbólica de los deseos de destrucción permite, si es aceptada por los jugadores, superarlos y encontrar la pulsión vital de una nueva creación colaborativa que es individual y colectiva al mismo tiempo.

¹¹ABAD, J. Escenografías para el juego simbólico. Revista Aula de Infantil, nº 32. Noviembre-diciembre, 2006, Pp. 10- 16.

¹² QUINTEROS, G. *El arte, la imaginación y el juego: fronteras indómitas y espacios mediadores de lo esencialmente humano*. Ponencia. Programa de Formación de Derechos, Necesidades y Posibilidades, UAM, México.

Para elaborar nuevos significados, es necesario destruir la estructura para reconstruir una nueva, recrear el desorden para encontrar un orden nuevo donde “la ficción” compense la realidad desde el comienzo del proceso. En otras palabras, en el proceso del juego como dinámica de transformación, no sólo es posible plantear la representación consciente de una situación real, sino también abrir un espacio en donde las personas puedan “soñarla”, “imaginarla” o “jugarla” de manera libre y creativa. De esta forma el “cómo es nuestra realidad” y el “cómo nos gustaría que fuera”, se visualizan no como dos hechos aislados sino como parte de un mismo proceso gracias al encuentro entre realidad y deseo.

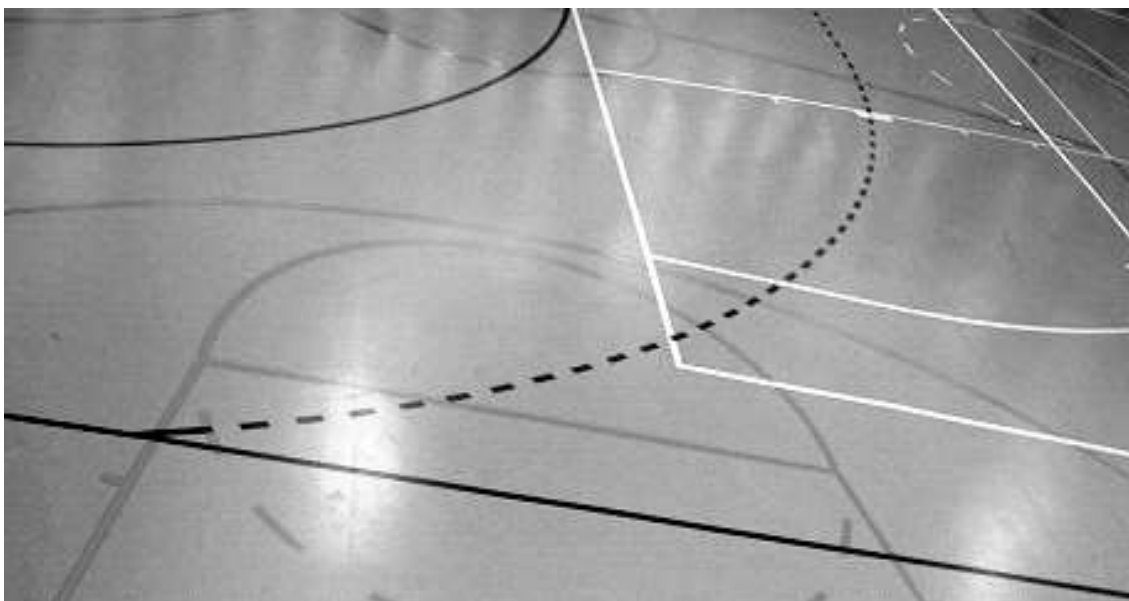


Imagen simbólica de una cancha de juego en un polideportivo (autor: Javier Abad). Como concedores de las reglas de estos deportes, las líneas dibujadas en el suelo condicionan y regulan nuestras acciones, movimientos y actitudes corporales como jugadores. Podemos imaginar otras líneas que comportarían reinventar los juegos y definir nuevas reglas colectivas.

El espacio de juego también puede coincidir con la idea de instalación como *“intervención en un espacio temporal alejada de la realidad, no rentable ni práctica, de carácter dinámico que debe disfrutarse, ya que en toda expresión artística se dan componentes lúdicos e intelectuales”*¹⁴. La acción lúdica está en un estadio anterior del proceso creativo teniendo la peculiaridad de regular los aspectos sociales y educativos. Para apoyar esta idea, podemos considerar que la instalación, dentro de las manifestaciones artísticas contemporáneas, utiliza los objetos y los espacios como mediadores de comunicación y como portadores de significados en el intento de fijar una situación como presente continuo. En la propia simulación de la realidad como metáfora, la instalación utiliza estrategias de presentación de los objetos y su puesta

¹⁴ DÍAZ-OBREGÓN, R. (2003): *Arte contemporáneo y Educación Artística: los valores potencialmente educativos de la instalación*. Tesis inédita.

en escena para enfatizar el espacio simbólico y representar una idea o mensaje intencionado que es posible intervenir desde la acción o la contemplación.

El jugador, al igual que el artista contemporáneo, se identifica con el espacio como escenario para realizar un proyecto estético y para tomar opciones en la gestión de lugares y objetos. La relación con los objetos utilizados en las instalaciones se convierte entonces en una dinámica que permite el acceso a lo simbólico, ya que no se describen hechos, sino que se construyen significados. Por lo tanto, en la concepción espacial de una *instalación* como terreno de juego, el espectador está “dentro de la obra”, la vive e interpreta como el actor que se mueve en el escenario creado para el desarrollo de una acción determinada.

Esta función transformadora del juego (desde dentro o desde fuera) precisa de la participación de todos por voluntad propia, sabiendo que no existen ganadores o perdedores sino jugadores y espectadores y que se juega cuando se decide por parte de todos, compartiendo reflexiones y experiencias. Tenemos algunos ejemplos concretos de estos nuevos territorios de juego creados desde la pedagogía del humor como función social del arte aplicada al mundo laboral y empresarial, que permiten disfrutar y percibir lo cotidiano desde un punto de vista cómico y crítico a la vez. En este caso en concreto, el “juego” recae en la figura del *clown* como “*inductor, revelador o dinamizador de una experiencia, siempre a sabiendas, que va a jugar con el “como” sí, planteando a los espectadores otras reglas del juego que difieren de lo habitual*”¹⁵.

En este sentido, entramos en la idea de la *performance* contemporánea, ya que guarda un paralelismo temático y conceptual con esta forma de desarrollar los aspectos pedagógicos que aceptan la existencia de un creador o creadores heterogéneos, siendo una expresión libre y democrática del juego.

Frente al tiempo vacío, que debe ser “llenado”, existe también el tiempo pleno o el tiempo propio y todos lo conocemos por nuestra propia experiencia vital de la celebración. En esta demarcación del territorio, cada persona puede expresarse significativamente, abriendo un espacio desde el cual puede vincularse con los otros y consigo misma de forma profunda. En este sentido, siempre es posible abrir un espacio de juego, sólo hace falta dejarlo ser.

4. La *performance* como juego de identidad y memoria.

“Yo, la artista, soy los otros” Gina Pane.

¹⁵ COLOMER, M. Círculo de Lingüística Aplicada a la Comunicación 27, 57-51. Universidad Complutense de Madrid, 2006. *Coloclown: radiografía del mundo laboral desde el humor*.

La *performance* es una modalidad del Arte de Acción, como el *happening* y el *body-art*. Como “Arte de Acción” comprendemos las tendencias del arte que coinciden en referirse a acciones del artista en el espacio, bien con objetos, con su propio cuerpo o con otros participantes (Gómez, 2005) ¹⁶.

Una *performance* como juego, es una obra participativa y abierta. Entre sus objetivos más visibles están la disolución de las categorías tradicionales del arte, aunque toma elementos de la mayoría de éstas, dentro de un ambiente multidisciplinar. La acción performativa es un híbrido en forma de representación *no teatral* (aunque comparta algunas características de las artes escénicas) en la que se globalizan diversos aspectos.

Es una experiencia multisensorial en la que participan todos los sentidos, además de percepciones y experiencias sensitivas de movimiento, luz, color, sonido y diferentes efectos visuales y multimedia. El espectador asume también una posición distinta a la del pasivo espectador tradicional. Es decir, exige una actitud más activa y participativa, pudiendo haber respuestas de forma intelectual y física dependiendo de la situación y del contexto donde “sucede” la *performance*.

Frente a las formas teatrales, en la acción no suele existir un argumento o narración tradicional, aunque sí un cierto guión previo. La estructura de una *performance* es abierta, y la duración de ésta no es previsible. Podría durar un solo instante o alargarse mucho más de lo esperado, atendiendo a diversos factores, situaciones, intervenciones o respuestas. Lo mismo ocurre con su complejidad: puede ser un gesto íntimo o un gran espectáculo multimedia, pasando por una acción repetitiva simple.



Performance en la calle Preciados, Madrid (2003). Estudiantes de Educación ofrecen espejos a los transeúntes para captar sus imágenes e identidades y como pretexto para establecer una comunicación.

¹⁶ GÓMEZ, J.R. *Posibilidades educativas de la performance en la enseñanza secundaria*. Arte, Individuo y Sociedad. Vol. 17. (115-132). Madrid, 2005.

El cuerpo del “*performer*” interviene como elemento o como objeto de relación. Cada cuerpo u objeto recorre en la acción su propia trayectoria, provisto de su propio ritmo y de su propio tiempo. Y así, contemplar una *performance*, es ver y oír un cruce de tiempos, es sentir simultáneamente diversos ritmos, también desde el cuerpo del espectador, que se desplaza en acciones que, en la mayoría de los casos, no tienen una secuencia lógica de acontecimientos porque no disponen de un hilo narrativo.¹⁷

Las acciones de las *performances* se pueden representar una o varias veces, normalmente con variaciones, o bien ser una acción improvisada o ensayada. Una acción por si misma es efímera, aunque se repita, debe ser diferente. Si bien es algo visible y tangible, no debe existir transacción comercial alguna, aunque puedan quedar testimonios o “residuos” de la acción en forma de objetos o documentos visuales o sonoros como fotografías, películas o vídeos. La acción puede ser individual o colectiva, y representarse en espacios tradicionales o puede desencadenarse en espacios alternativos (el espacio urbano, un café-bar, etc).



Acción “*Despierta!*” del grupo “*Terrorismo Artístico*” en la Puerta del Sol de Madrid, 9 de junio de 2006. Los participantes habían sido convocados a través de redes sociales. Cada persona debía llevar una almohada para iniciar la simbólica *batalla* a una señal convenida previamente.

Como ejemplo reciente de “*acto performante*” en espacios urbanos (no confundir con teatro de calle o teatro de provocación), podemos citar las acciones de “*Terrorismo Artístico*”. Nos han interesado sus sencillas, pero efectivas acciones a través de expresiones de juego espontáneo (dar almohadazos, besar indiscriminadamente o leer en voz alta) y su manera de generar las convocatorias mediante sistemas comunes de comunicación como el correo electrónico o mensajes enviados a través de teléfonos portátiles. Las acciones se desarrollan ante la sorpresa general de los viandantes (“*despertados y sacudidos con poesía, sonido, desorden y arte*”), abandonando con naturalidad el lugar del “atentado” y participando posteriormente en foros virtuales de reflexión artística y de intercambio de comentarios a partir de los significados de la

¹⁷ FERNANDO, B. 3º Encuentro Internacional de Performance. Febrero de 2005, IVAM, Valencia.

experiencia. En su página web de referencia ¹⁸, justifican sus acciones performativas y su conexión con la vida cotidiana de esta manera:

“Salimos a la calle a reafirmar nuestra naturaleza, la de seres libre y con una necesidad de expresarnos a través del arte, un arte sublime. Nuestra revolución nace del origen, es inherente al ser humano, nuestra revolución es el arte, que es la vida... nos afirmamos totalmente legitimados para llevarlo a cabo por medio de nuestras armas estéticas, visuales, sonoras, olfativas, sexuales, táctiles e interpretativas sin contemplar entre ellas ninguna de carácter estrictamente violento. Como todo movimiento artístico abogamos por una superación definitiva del lenguaje artístico tradicional. Este es nuestro “terrorismo”. Este es nuestro Arte”.

Su forma de concebir la performance se manifiesta mediante “el atentado artístico”. Otras frases de su manifiesto son: *“El Terrorismo Artístico debe ser fugaz, intenso, espontáneo y anónimo. Terrorismo Artístico es y será libre e independiente. Terrorismo Artístico se expresa a través de Atentados Artísticos, que tendrán una forma libre, ya sean performances, acciones o expresiones plásticas, teatrales, artísticas o humanas. Terrorismo Artístico está formado por cualquier persona, estando abierto a cualquiera sin necesidad de tener ninguna preparación artística, ya que el arte no se aprende, se lleva dentro. Está formado por personas como tú, con una necesidad de gritarle ARTE¹⁹ al mundo en forma de una performance o atentado artístico”.*

5. Implicaciones educativas de la *performance*.

Como ya hemos descrito, la *performance* contemporánea transcurre entre actos de representación y acciones de transformación, basando su existencia en la confluencia de tiempo, cuerpo y lugar. Sus posibilidades pueden ser realmente interesantes y tienen enormes virtudes pedagógicas según los distintos niveles educativos, ya que plantea una propuesta amplia de comunicación y dinámica grupal a través del juego de significados compartidos: *la vida es performance, la performance es vida*.

De esta manera, el arte de acción puede contribuir a promover la reflexión y la actitud crítica en contextos escolares o académicos, valorando formas de expresión diferentes a las habituales y ampliando e intensificando su experiencia estética. Los alumnos deberán adoptar en todo momento una actitud activa, siendo creadores, público y participantes a un mismo tiempo, en un continuo intercambio de roles. Se potencia la

¹⁸ www.arterrorista.blogspot.com Texto-presentación en su web: *“en el año 2006 un grupo de personas fueron acusadas injustamente por una alineación que no cometieron. Estas personas escaparon y ahora actúan como Terrorismo Artístico. Si usted tiene una vida gris puede contactar con ellas”.*

¹⁹ Escrito también en mayúsculas en el manifiesto original.

experiencia grupal para la libre expresión de sus sentimientos, vivencias o ideas, con la posibilidad de explorar un medio de expresión, su propio cuerpo, y el apoyo de objetos mediadores de comunicación que poseen ciertas características sensoriales y simbólicas. Se favorece de esta manera, la participación, la cooperación, la solidaridad, la alteridad y el respeto a través de una metodología integradora para despertar conciencias y afianzar valores. Se trabajan asimismo contenidos como: la desinhibición a través del juego, la expresión corporal, la autoconfianza, la aceptación, la inclusión, la conciencia espacio-temporal, etc.



Acciones performativas de juego y participación con pelotas de la playa. Este objeto lúdico sirve como mediador de comunicación (la acción de la mirada, el ritmo del “tuya-mía”) y aporta elementos estéticos de color y movimiento. Un componente más de la simbología de la acción para intercambiar y guardar es la “memoria” o aire expelido de cada participante que queda así guardado en el interior de cada pelota (gestión del proyecto: Javier Abad, 2005).

Nos interesa la práctica de la *performance* educativa, como acumulación de acciones en un lugar de encuentro (contextos escolares o académicos). Ésta funciona como metáfora de vida y transformación donde se pasa de la confrontación a la participación, aislando hechos de la vida cotidiana o de su contexto más próximo.

6. Los objetos en la *performance*: evocadores de presencias y ausencias.

Desde nuestra infancia, los objetos son fuente de evocación y sustituto de figuras referentes que son recordadas mediante un objeto que pertenece a ellas o que ha sido “investido” otorgándole esas propiedades sustitutivas. Parece evidente que en el caso de una instalación artística se trataría de conferir una dignidad especial a los objetos en el espacio investido a través del arte.

Para comprender correctamente el sentido de esta idea, la palabra inglesa instalación puede traducirse al castellano de dos formas distintas. Por un lado como instalación, la más usual, y por otro como investidura, tal como se utiliza el término “invertir” en un sentido más trascendente de la palabra, es decir, como una forma de conferir dignidad o importancia a algo o alguien muy especial (Larrañaga, 2001).

A su vez, se invierte también al espectador o espectadores como eje y fundamento de la experiencia artística, incorporándolos al proceso de una construcción representativa y desencadenando unos determinados procesos de percepción e interpretación. Los objetos no sólo están en contacto con el cuerpo, sino que forman parte de la historia del cuerpo porque el sujeto hace uso de ellos y en esa función los incorpora como mediadores de comunicación, de conocimiento y de incorporación de experiencias.

Estas experiencias (corporales, sensoriales, de movimiento, etc.) quedan grabadas en la historia de nuestro propio ser-estar en el mundo y esta historia se revive cada vez que los sujetos se disponen en situación de evocar dichas experiencias. Pero es a través de toda nuestra existencia cuando los objetos nos invitan a actuar: transformándolos, modificándolos, apropiándonos de ellos y dejando una huella que modifica su estructura y que nos coloca constantemente en una situación de creación continua a partir de procesos de destrucción-construcción-reconstrucción.

Proponemos, como ejemplo, la posibilidad de realizar estas experiencias sensoriales y performativas con el plástico de embalar o “de burbujas”. Este material posee propiedades interesantes (transparencia, ligereza, sonoridad, etc.) y características significativas: ser metáfora de envoltura corporal o del vestido como “sustitutivo del cuerpo” (piel, placenta, burbuja, nido, refugio, etc.), como elemento simbólico consciente de protección, aislamiento o incomunicación, crea un “espacio sensible” de percepción y sensorialidad, etc. Es también un material que puede ser reutilizado y que puede servir como mediador para la introspección personal y colectiva en procesos de creatividad y construcción de la identidad (el cuerpo como sujeto, como objeto y como alteridad).

Previamente a la acción de la *performance*, se pueden realizar distintos juegos sensoriomotores para explorar las características de este material. Los participantes “juegan” a envolverse, a rodar, pisar y apretar el plástico de burbujas, realizando desplazamientos en el suelo y ocupando todo el aula o sala de juego, creando con ello un espacio lúdico. La utilización del material como metáfora de la piel o de la placenta que envuelve y protege en el vientre materno es expresada muchas veces por los grupos de participantes en la *performance* como envoltura simbólica de fragilidad.



Experiencia sensorial de envoltura corporal realizada con plástico de burbujas como símbolo de la fragilidad humana, metáfora de la piel, placenta, burbuja de protección o lugar de seguridad. El espacio donde se desarrolla la experiencia es también un elemento simbólico que conlleva una carga emocional y es el medio de relación con los “otros”, creando situaciones de juego dramático y de expresión corporal (fotos: Javier Abad, 2005 + estudiantes de Educación).

También hemos utilizado en distintos talleres, siempre como objetos mediadores, ovillos de lana, pelotas de playa y bolas de plástico de colores como objetos investidos de significado y portadores del sentido del juego para crear una escenografía simbólica. La imagen de los cuerpos envueltos por hilos de lana, a modo de crisálida o “tela de araña” sirve de pretexto para establecer un diálogo acerca de una experiencia compartida de transformación y renacimiento. El cuerpo es también un instrumento o mecanismo físico sencillo para actuar sobre la materia y el mundo. Los objetos físicos que transforman un lugar se pueden convertir en objetos mentales capaces de penetrar en el espacio imaginario. De esta manera, “uno” forma parte del “otro” cuando hablamos, a través de los lenguajes artísticos basados en el cuerpo y los objetos, de posibilidades y no de realidades.

La realización de la experiencia tiene además connotaciones plásticas por el uso del cuerpo y del hilo como generador de una imagen creada por líneas y recorridos sobre el soporte corporal. Además, el hilo como objeto tiene una poderosa carga simbólica y conforma multitud de imágenes: es metáfora de la unión y la separación, reconocemos el camino de vuelta siguiendo un hilo, decimos de nuestras vidas, por su fragilidad, que penden de un “*hilo invisible*”, y fue un hilo grueso lo que nos mantuvo en contacto con el exterior durante nuestra gestación en el vientre materno, etc.

De igual manera se crean “imágenes vivas” que suscitan y evocan acciones como envolver, maternar, contener, proteger, reencontrar, etc. Los participantes en el taller obtienen de esta manera, vivencias intensas y placenteras a la vez, en la relación íntima entre el cuerpo y el objeto asociado a la experiencia. En las siguientes imágenes, se realizan diferentes acciones performativas de juego compartido y movimiento basadas en la obra de la artista brasileña *Lygia Clark*:



Imagen de una de las partes de un taller de *performance*. Los participantes crean una escultura con sus cuerpos cubiertos de hilos de lana desmadejados por otros participantes. Se crea una experiencia sensorial y simbólica para ser analizada como metáfora de vida y transformación.



El juego de la caída de las pelotas puede producir placer o displacer ante una situación no prevista y controlable basado en la confianza en el otro. El juego, como un acontecimiento estético, crea una experiencia que perdura en la memoria de los participantes. El jugar adquiere nuevos significados a través de la utilización del objeto pen la experiencia cultural²⁰.



Juegos creados con pelotas en escaleras y distintos espacios (experiencias lúdicas de caída, rodamiento, tacto y peso). Instalación final como “memoria” y testimonio de la acción realizada. Fotos: Javier Abad.

²⁰ WINNICOTT, op. cit p. 63.

7. Los “objetos relacionales” de Lygia Clark.

“El arte es el cuerpo”. Lygia Clark ²¹

Muchas de las experiencias de *performance* las hemos realizado tomando como referencia la propuesta artística de *Lygia Clark* y el uso simbólico y estético que realizaba con distintos objetos y materiales. Para esta artista brasileña (Belo Horizonte, 1920-1988) el arte es un ritual que permite al espectador, además de participar, también descubrir y recomponer su propia realidad física y psíquica. Como otros artistas de su generación, fue consciente del proceso de alienación, *fetichización* y mercantilismo que sufre el objeto artístico en el mundo contemporáneo, por lo que propuso un cambio profundo del arte como acto de vida, con implicaciones hacia la filosofía, la psicología, la ciencia, la cultura y la vida en general. *Lygia Clark* intentaba a través de su obra liberar al sujeto, adquiriendo una marcada dimensión social y política, buscando soluciones individuales a problemas colectivos.

En su obra, el espectador se convierte en “paciente” de una terapia a través del arte, creada para cualquiera que esté dispuesto a experimentar una forma de conocimiento interior en el proceso de reinventar la propia existencia. Con los “*objetos relacionales*”, sus últimas obras, la artista se acerca todavía más a este objetivo. Pequeñas bolsas de plástico o tela llenas de aire, de agua, de arena o poliestireno, tubos de caucho, rollos de cartón, trapos, medias, conchas, miel, saliva y otros muchos objetos inesperados se desparramaban por el espacio poético que creó en una habitación de su casa y que denominaba su “consultorio”.



Imágenes de rituales que *Lygia Clark* utilizaba como inductores de experiencias sensoriales y simbólicas a nivel individual y colectivo: maternaje, integración, unificación o percepción y conciencia de los límites corporales a través del contacto y posibilidades de distintos objetos.

²¹ CLARK, L.: *Lygia Clark*. Catálogo exposición. Fundación Antoni Tàpies. Barcelona. 1977.

Lygia Clark hablaba de sus “*objetos relacionales*” como objetos que pueden expresar significados diferentes para diferentes sujetos o para un mismo sujeto en distintos momentos, integrándose en la parte viva de la persona a través de ese nuevo significado. Formalmente, estos objetos y materiales no presentan analogía con el cuerpo, pero crean con él relaciones a través de la textura, el peso, el tamaño, la temperatura, la sonoridad y los contrastes: lleno-vacío, cálido-frío, pesado-ligero, etc. El “*objeto relacional*” en contacto con el cuerpo hace emerger la memoria y las experiencias que lo verbal no consigue detectar. Por ello, la relación establecida entre los objetos y el cuerpo no se logra a través del significado o la forma (imagen visual del objeto), sino a través de su imagen sensorial como algo vivido por el cuerpo como “lugar de la experiencia”.

A partir de la propuesta artística de *Lygia Clark* podemos considerar que las sensaciones corpóreas propiciadas por objetos investidos de significado y con ciertas características sensoriales y simbólicas pueden ser el punto de partida para realizar experiencias de juego dramático, expresión corporal y planteamientos próximos a la performance y al arte corporal.



Propuestas de *performance* en el aula basadas en los “*objetos relacionales*” de *Lygia Clark* utilizando los significados simbólicos de hilos de lana a partir de distintas sensaciones (tacto, peso, presión o temperatura) y experiencias significativas del propio cuerpo y de otros cuerpos (foto: Javier Abad, 2005).

Por contraste, debemos mencionar otras propuestas de artistas que trabajan desde la *performance* y con la mayor ausencia posible de objetos. Este es el caso de *Marina Abramovic*, que centra su trabajo artístico en la investigación de las fronteras físicas, mentales y espirituales del ser humano, del control que uno puede ejercer sobre su propio cuerpo, y eso hace que se someta a experimentos que física y mentalmente ponen a prueba sus limitaciones. En este planteamiento de acciones performativas, los participantes reflexionan sobre su creación usando el mínimo material posible²².

²² Proyecto “*Cleaning the house*”. Marina Abramovic. CGAC, 2002.

²² ÉTIENNE SOURIAU, “L’esthétique et l’artiste contemporain”, *Leonardo*. nº 1. 1968. p. 67

8. Arte de acción y arte de participación.

“El arte, dentro de una sociedad, es el conjunto de los trabajos que aspiran a satisfacer las necesidades estéticas de esa sociedad”. Étienne Souriau ²³

Del arte se ha esperado tradicionalmente que nos proporcionara objetos e imágenes perdurables que contribuyeran a incrementar el número de experiencias que puede provocar el mundo, aunque a veces el arte contemporáneo insiste en una separación entre los objetos productores de experiencia estética y el ritual de dicha experiencia. Por ello, ¿y si fuera en el proceso-proyecto donde realmente reside la experiencia artística? El arte contemporáneo parece basado en la determinación del uso que se haga del cuerpo, de los objetos y de las acciones y en las manifestaciones del arte de acción. Tal identificación intenta producir consenso, instaurando e intensificando un lenguaje común de comunicación e inclusión social donde el artista debe empujar el protagonismo hacia la participación social.

Estas manifestaciones se suceden desde finales de los 60 hasta hoy en día, dentro de lo que se ha venido a llamar *“arte de acción”*. Es en esa evolución, del objeto al acontecimiento, donde aparece el cuerpo como vehículo y soporte. Estos permiten incorporar la noción de experiencia ampliada que propone el acto de la celebración. La primacía de lo visual existe, pero se hará jugar en entornos en los que todos los sentidos resultan inseparables. Según *Gina Pane*, ya no debe considerarse a los artistas como *“decoradores de paredes”*, su función implica un importante elemento de decoración, el artista no sólo debe estudiar grupos, sino reunirlos para la iniciación en un nuevo lenguaje corporal que rompa con la tradición y que este lenguaje sea accesible a cualquiera²⁴.

El artista de la acción desaparece detrás de las cosas y los acontecimientos, que se representan a sí mismos y son reinterpretados por los espectadores o participantes. Estos artistas ya no esperan que el arte nos sorprenda en una sociedad profundamente transformada, sino que se plantean la experiencia artística como un fenómeno estético de integración en la vida cotidiana. Tienen en cuenta el impacto de los medios de comunicación, la distribución de la información, la importante función de lo lúdico y el espectáculo, la incitación al placer y de animación de los sentidos. Los signos y los objetos transportan las tensiones creadas por formas y usos, ritos y finalidades. Para ello, el artista se introduce de manera eficaz en un ecosistema humano para provocar actos de conciencia. La participación va desde el estado lúdico a la fase de verdadera creatividad, en función de las relaciones de los individuos.

²⁴ POPPER, F. *Arte, acción y participación. El artista y la creatividad hoy*. Akal. Madrid, 1989. p.44.

³⁵ *Ibid.* p. 176.

En el “arte de acción” se crea la ruptura entre el objeto artístico y la obra compuesta esencialmente por ambientes, acontecimientos y acciones que es, por naturaleza, efímera y que exige la participación activa del público. El artista hace surgir todo el potencial que contienen los objetos y los signos empleados para abolir las instancias personalistas en la creación contemporánea. Quizá por ello, la función social del artista sea la de sublimar la vida cotidiana.

No obstante, hay que destacar que, cuando los artistas aspiran a provocar una participación “total” del espectador, una participación de los sentidos y de la conciencia, no son obstaculizados por las limitaciones que les imponen unos códigos y unas tradiciones en el sentido general de estos términos. Lo que éstos proponen al espectador es el desenlace de su propio compromiso existencial y en esta medida incorporan a su propuesta artística elementos de la vida cotidiana.

Popper comenta sobre el juego, en el sentido estrictamente “lúdico” como primer estadio concebido en el compromiso del espectador, es una acción realizada sin tener en cuenta un fin como forma de “utopía”, cuyo vínculo con el juego está claramente unido a su gratuidad. Pero esta dimensión no es quizá absoluta si consideramos que, tanto la actividad lúdica como las utopías pueden ser consideradas, en cierta medida, como “*experiencias preparatorias*”²⁵. Experiencias que invitan a contemplar de manera activa, descifrando la naturaleza del espacio y la relación que se establece con su imaginación y su pensamiento. En este sentido la participación del espectador en el ambiente creado no sólo es física y sensorial sino intelectual.

9. Antoni Miralda y Gabriel Orozco: rituales de celebración y participación.

La obra del artista catalán *Antoni Miralda* se basa en la creación de rituales, acciones e intervenciones. Cada proyecto que realiza se desarrolla en torno a un elemento o imagen, al que confiere entidad visual y plástica a través de distintos elementos y soportes: comida, color, ropa, música, audiovisuales, etc. *Miralda* abrió una nueva dimensión de la comunicación artística planteando el arte en plena calle, en acciones colectivas de carácter pacífico, estético, festivo y conmemorativo. Concibe el acontecimiento como un espacio de intercambio, como un lugar de combinación entre la creación personal y la celebración colectiva. El lenguaje y ritual de la celebración es universal, comparte la forma de ver y entender el mundo ²⁶.

Miralda utiliza un lenguaje artístico que invita a la participación. Una “obra abierta” que crea complicidad entre público y artista, transformando al espectador en actor implicado en el placer de la fiesta, en el deseo de ritualizar ciertos comportamientos

²⁶ MIRALDA, A. Obras 1965- 1995. Fundación La Caixa/ IVAM, 1996.

contemporáneos, motivos sintéticos, significativos y populares trasladados al ámbito del arte, arte que reúne distintos niveles de cultura con objeto de instaurar un lenguaje común en lo social. Para sus proyectos en distintas partes del mundo, realiza una investigación del sustrato cultural. Existe pues, una voluntad de universalidad, de transgredir fronteras, de abarcar y llegar a diferentes culturas y latitudes. Ritual, ceremonial, fiesta, etc., todo es pensamiento simbólico para propiciar la experiencia y el intercambio cultural.



Fragmentos de performances realizadas por *Antoni Miralda*. Catálogo de La Caixa-IVAM, 1996. Miralda trabaja con los significados interculturales de los sentidos, los ceremoniales y el vestido. El tejido tiene “memoria” porque sirve como elemento de transformación e identidad.

Las propuestas de *performance* a partir de la obra de *Miralda*, estaban basadas en la realización de una celebración imaginaria (fiesta, ofrenda, homenaje, banquete, protocolo, conmemoración, etc.) utilizando la poética de los objetos y el cuerpo como vehículo de comunicación y soporte. Esta celebración implica la creación de una ceremonia que será realizada con la participación de todos, utilizando la estética y los rituales de las expresiones festivas. Es decir, vamos a conmemorar algo que no ha tenido lugar, anticipando el acontecimiento e imaginando como sería su celebración a través de los objetos, distintos materiales, la comida, el lenguaje, la música, el color y la participación, como un recurso de enriquecimiento colectivo y de inclusión.

El ritual y la fiesta suponen un trabajo de equipo y la incorporación necesaria del espectador como actor y partícipe en la mediación del acontecimiento. La función social de la fiesta es de intercambio cultural y participación popular, reúne personas en torno a una mesa, por ejemplo, como un incentivo de aproximación y comunicación que enlaza lo universal de todas las culturas. Todo responde a la idea de un mundo libre y en paz que celebra la fiesta y el cuestionamiento de cualquier manifestación contraria a ella.

La supervivencia del recuerdo de la celebración (o memoria colectiva del acontecimiento) necesita del objeto para evitar la desaparición y perdurar en asociaciones de significado. Los “objetos- residuales” (en la terminología del *arte de acción*) o fragmentos de lo realizado, se reparten entre los participantes como “souvenir” o prolongación simbólica del acontecimiento. Todo ello, sumado a la participación espontánea de los participantes, hace del acto creativo una experiencia irreplicable donde la fiesta, el color, el sonido, la comida y el alimentarse pueden ser un acto cultural de identidad y de comunicación. Todos estos elementos interactúan para dar forma a una visión lúdica de la cultura popular en una aproximación existencial, directa y espontánea a la vida.

Reveladoras son también las manifestaciones de *Gabriel Orozco*, artista mexicano que no utiliza el juego como sinónimo de diversión sino como proceso de indagación hacia el conocimiento, reconociendo que gran parte de su trabajo viene de los recuerdos de la infancia. En su proceso de trabajo entrega una mirada sobre el mundo reciclando objetos con gestos simples. En una gestión conceptual, mezcla la dimensión material de la obra con una determinada realidad cultural, para darle al objeto o al lugar escogido toda su complejidad. Como muchos artistas de su generación utiliza medios muy livianos, flexibles, que pueden entrar fácilmente en el flujo de la vida cotidiana. *Gabriel Orozco* Introduce una nueva relación con lo real, mediante la cual, más que captar un instante vivido, realiza un montaje significativo de la realidad. En una reciente muestra en nuestro país, se editó un catálogo del que aportamos estas interesantes líneas como reflexión acerca del juego como *re-creación*²⁷:



“*Piedra que cede*” (1992) y “*Charco fractal*” (2005). Obras del artista mexicano *Gabriel Orozco* realizadas a partir de la experiencia vivenciada a partir de la acción lúdica de la colaboración de otras personas que juegan rodando pelotas impregnadas en pintura sobre una tela blanca.

²⁷ Conversación con Miguel Ángel Ramos. *Gabriel Orozco en Villa Iris*. Conversaciones, Santander, Fundación Botín. 2005, pp. 5, 6 y 7.

“El aburrimiento es muy importante para mí: desde niño me acuerdo muy bien de llorar cuando me aburría, llorar de desesperación. Mi madre me decía ¿Por qué lloras Gabriel? Porque estoy aburrido. Entonces ella trataba de entretenerme con algo y no funcionaba hasta que llegaba un momento que algo pasaba, ella o yo empezábamos por inventar una situación y la observación de ese momento. Empezabas a recrearte en ese momento. Tal vez cuando estás aburrido te encuentras dentro de una sensación de desaparecer, de estar desaparecido con la situación. Nadie protagoniza la situación, pero en el momento en el que puedes recrearte en la situación, en que puedes recrearla, estas volviendo a existir. El juego puede ser ese mecanismo de recreación, en sentido literal”. “En el arte no sólo hay tan solo un dejar de estar aburrido sino una responsabilidad o cuando menos un desafío para que ese proceso de desaburrimiento y decisión de uno mismo genere situaciones que desaburran a los demás, despierten consciencia o los recreen más allá del mero entretenimiento. Para mí, este es un tema importante en el arte: ir más allá de la terapia personal del entretenimiento, de entretenerse hacia encontrar cómo eso que haces se convierte en un proceso de comunicación y de recreación de otro, de recreación de lo otro (...) Una de las posibilidades que ofrece el arte en relación con el lenguaje a través del juego, es la de deconstruir, desestructurar, analizar, dividir, fragmentar las palabras grandes, las palabras genéricas, envolventes, como la palabra crítico, o la palabra arte, o la palabra vida, la palabra lenguaje (Gabriel Orozco, 2005).

10. De la participación lúdica a la creatividad.

“habitamos un universo que no juega, donde la corriente del juego no fluye más, o lo hace muy mal, entre el mundo adulto y el de los niños. Entonces, si se quiere que la infancia reencuentre ese juego al que nos invita –no una categoría específica de actividades, sino una cualidad posible de todas las ocupaciones humanas-, resulta claro que es a los adultos a quienes corresponde cambiar o reinventar sus propios juegos”. R. Renaud ²⁸.

Actualmente, la importancia del espectador dentro de los entornos pluriartísticos es cada vez más importante y recurrente en las nuevas manifestaciones del arte contemporáneo. Aunque estos entornos se mantienen sobre todo en un nivel “simbólico”, demuestran sin embargo la necesidad de una intervención humana dentro del amplio contexto de la cotidiana existencia, necesidad igualmente sentida en otros campos del arte. Esta intervención necesaria del público en niveles que van desde el simple juego a la auténtica creatividad colaboran en la construcción del contenido cultural de nuestro entorno.

²⁸ RENAUD, R. “A modo de introducción” en Jaulin R. comp. juegos y juguetes, Siglo XXI, México, 1981.



Video-instalación “*El hilo invisible*”. Centro Universitario La Salle. Proyecto: *Javier Abad* (2006).

Por ello, implicarnos de manera completa en todo lo que hacemos en nuestra vida cotidiana es una respuesta natural al mundo que nos rodea, pero ciertamente esto no debiera tener nada de extraordinario, porque es consustancial a nuestra propia existencia. Quizá, lo realmente importante es, la experiencia que tenemos cuando jugamos a “vivir” nuestra vida (como el artista que juega con el juguete que es la vida). Ya sea en el juego o en una actividad “menos seria”, si lo hacemos de manera creativa (la creatividad derivada de la *libertad individual* de *Beuys*)²⁹, experimentaremos y participaremos de las maneras de sentir la resonancia con el mundo como actitud estética y transformadora. En este sentido, el propio *Beuys* aclaró que con su fórmula “*todo ser humano es un artista*” como participante del “*arte total*” se refería a la transformación del cuerpo social, en el que todo hombre y mujer no sólo puede participar, “*sino que debe participar para que consumamos la transformación lo más rápidamente posible*”. *Beuys* aceptaba ser llamado artista con la condición de que se considerara a cada persona otro tanto y que manifestaba su convicción en la existencia de una capacidad ciudadana para la creación.

En este sentido, el grupo “*Fluxus*” en los años 60 desarrolló una propuesta artística basada en un empeño de participación lúdica más ético que estético en estrecha

²⁹ No podíamos olvidar en este capítulo el magisterio activista de *Beuys*, que ofreció un mensaje universal al arte desde la libertad individual y la condición de artista.

relación con la corriente del happening, creando manifestaciones alternativas en las que se daba especial importancia al carácter efímero de la obra, a la simultaneidad, al humor, al absurdo como posicionamiento político y a la desaparición de la idea de autor. La actitud de los participantes de “Fluxus”, que rechazaban la separación entre el arte y la vida les llevó a la acción política, mientras otros entraban en el campo de la investigación pura. Ciertamente sus objetivos no eran estéticos sino sociales como una forma de anti-arte que se alza, sobre todo, contra la práctica profesional del arte, contra la separación artificial entre productores y espectadores, en contra del objeto artístico como mercancía falta de función, etc. En definitiva, contra la separación entre el arte y la vida³⁰. Otros proyectos similares se han movido en términos de *arte nómada*, desplazándose de un lugar a otro provocando acciones y desarrollando ejemplos de estética del trabajo cooperativo o una estética desde la práctica del arte como bien social y concebido incluso en las tareas ordinarias de la vida, quizá como un proyecto utópico sobre una función social del arte en cualquier contexto.

Por lo tanto, podemos observar también un paralelismo entre juego y utopía, claramente unidos estos conceptos desde la gratuidad respectiva. Pero esta dimensión de gratuidad no es quizá absoluta si consideramos que, tanto la actividad lúdica como los programas de las utopías, pueden ser considerados, en cierta medida, como experiencias preparatorias de la experiencia artística³¹.

Con una intención semejante contemplamos los principales estadios que han llevado al espectador desde una fase preliminar de percepción a la posibilidad de una creatividad total y plena, a través de la participación lúdica, la autonomía del comportamiento, la participación total y la acción creadora. Ya hemos dicho que la percepción es una condición esencial para una participación y una creatividad verdaderas. Esto es lo que se desprende de las nuevas formas de participación, como de la observación de los nuevos comportamientos requeridos por algunos entornos visuales y polisensoriales.

Según *Paolo Bonaiuto* sobre “Creatividad, productividad y percepción”. Según este autor, ninguna integración (o percepción, verbalización y “constructividad”) puede ser considerada sin una adecuada estimación o un desarrollo paralelo de la visualidad y de la motricidad de manipulación y de locomoción³². Para ello, distinguimos elementos creativos y productivos en la misma actividad perceptiva ya que la percepción inventa, prevé y penetra. La percepción pertenece pues al primer estadio del compromiso del espectador y una manera de “empoderar” la contemplación que desvela significados.

³⁰ De la revista “Homoartisticus”, nº 9 . Pp 5 (2003).

³¹ MALDONADO, T. *Environnement et idéologie*, Paris, 1972, pp. 2-23.

³² Paolo Bonaiuto, “Creatività, Produttività, percezione”, *Recerca e progettazione*, Venecia, 1970, p. 173.



Proyecto *Metros Cuadrados*, Arte Urbano a través de la participación de colectivos ciudadanos de Alcobendas (Madrid). Autores: *Alfredo Palacios y Javier Abad* (2006). Los niños y las niñas del Consejo de la Infancia, personas de los Centros de Mayores y Asociaciones de Inmigrantes ofrecieron palabras basadas en los sentimientos, percepciones o recuerdos que asociaban a espacios de la ciudad, creando una nueva topografía de la experiencia urbana de Alcobendas.



Proyecto *“Metros Cuadrados”*. Arte Urbano a través de la participación de colectivos ciudadanos de Alcobendas (Madrid). Todas las palabras fueron escritas sobre los suelos de calles y plazas, delimitadas con cinta adhesiva para convertirse en hitos de un mapa imaginario y redimensionar la ciudad en *“metros cuadrados”* a través de estos mensajes y sus significados. En una escalera que da acceso al casco antiguo de Alcobendas se situaron las palabras ofrecidas por los colectivos como índice o mapa de reconocimiento de la identidad.

Por ello, estamos a favor de un arte que adopta las formas propias de la vida. La *performance*, como forma de participación exige una apertura de espíritu libre, para cuestionar tanto el mundo sensible como el mundo real, creando una relación de intensidad con el mundo que nos rodea porque se trata de hacer prevalecer en plena

realidad el derecho de la persona a la vida psíquica. La *performance* articula sueños y acciones colectivas, reinventándose en cada ocasión en la transformación de los mensajes, del tiempo y de formas al lenguaje de los signos. Alude al descubrimiento de las posibilidades del cuerpo y de los objetos, ofreciendo una posibilidad de transformación, de cambio o de ruptura. Como expresaba *Claes Oldenburg*: *“Estoy a favor de un arte que se desarrolla sin tener ni idea de lo que es el arte, un arte al que se le da la oportunidad de partir de cero (...) Estoy a favor del arte de las cosas perdidas o que se han tirado al volver del colegio”*³³. Así, como máximo exponente de la creatividad, quizá el juego del arte termina cuando los dos o más jugadores hacen tablas o empatan, sin ganadores o perdedores.

11. Conclusiones

“No creo que el artista pueda cambiar la actual situación del mundo actual. Hay que pensar en otros niveles mucho más realistas, mucho más cerca de la educación y de la acción” Antoni Miralda.



La Ribot (2006) Performance en “Art Basel” Basilea, Suiza. La danza contemporánea se ha convertido es uno de los terrenos más dinámicos y permeables de las manifestaciones del arte. Las clasificaciones de teatro, mimo, danza o música empiezan a desaparecer y todo se convierte en teatro visual, teatro danza, arte visual-performance, artes escénicas (*Live Art*). Los objetos dispuestos por un espacio y una

³³ Manifiesto de Claes Oldenburg, *“Store Days”*. N.Y, 1967.

escenografía que es común a la bailarina y al público, entran en acción interactuando con el cuerpo, dotándolos de sentido total y narratividad teatral. En palabras de la propia artista *“invito y propongo vivir una experiencia de espacio y de tiempo”*

El arte construye metáforas sobre la realidad que abarca desde lo más próximo y cotidiano, hasta todo aquello que tan solo intuimos y que nos cuesta asimilar por su complejidad y magnitud. Hemos mostrado lenguajes del arte que participan del contexto cotidiano y tienden puentes entre lo público y el público, entre la persona y el colectivo, entre la ciudad y los ciudadanos, haciendo de la “actitud” un nuevo proceso de creación, más importante que la producción de “artefactos culturales”³⁴.

Con referencia al arte de participación, la vivencia del público en relación a la obra depende, por un lado, de la configuración última de la obra y, por otro, la del espacio y el espectador mismo, ambas actividades no son excluyentes ni consecutivas la una de la otra, sino que tienen lugar con una simultaneidad que nos hace confundirnos en los procesos. Si como espectadores inmersos en una obra inmaterial sentimos los contornos de un mundo que interpretamos, si estamos en un lugar o en otro es una conquista de la realidad que hacemos gracias al arte y las propuestas de los artistas.³⁵

Aparte de todo lo expuesto anteriormente, quisiéramos aglutinar las ideas más destacadas a las que hemos hecho referencia en este artículo:

a. El arte debería tener también una función y una finalidad primordialmente social porque todo arte apela a lo sensible para hacerse entender como metáfora y como forma de comunicación en la cual el artista puede dar a conocer un punto de vista con conciencia social. El arte es un generador de cambio (aunque no de forma masiva e inmediata). En esa nueva función social también podemos añadir que el artista actualmente ha de explorar, desarrollar, definir, experimentar y perfeccionar los nuevos medios de conocimiento y de comprensión sociales para dar una mayor calidad a la vida individual y colectiva actual”³⁶. Como describe Francesc Torres: *“El arte es la política de lo imposible, el arte como ejercicio de poder es la voluntad individual. El arte es el medio de forzar los límites de lo factible en lo estético, ético o ideológico”*.

b. Lo estético no está dissociado de lo social, desarrollando el tema de la memoria personal, también lo hacemos de la memoria cultural como una manera de mostrar las “micropolíticas” del día a día que se convierten en un terreno en el cual se inscribe la subjetividad. Sólo es la experiencia de lugar, el proyecto y el planteamiento los que pueden convertir lo usual en estético.

³⁴ Del catálogo del 2º encuentro de Arte Experimental de Madrid. Octubre-noviembre de 2003.

³⁵ CHAVARRÍA, J. *Artistas de lo inmaterial*. Nerea, Hondarribia, 2002.

³⁶ AL HANSEN, nota sobre Blank Playground num.2

c. El artista contemporáneo es operario de ideas o gestor de ideas. El artista actual no puede aceptar seguir oficiando de chamán de la tribu. En las nuevas economías de la falsa opulencia sostenida, el artista no puede aceptar que su práctica se inscriba de ninguna manera en los registros del lujo. La transformación de las nuevas sociedades sitúa en primer plano el trabajo inmaterial, la producción de sentido y la afectividad.

d. El juego es un alegato contra la sociedad como maquinaria normativa. El sujeto recobra con las palabras, el milagroso instante de su paso. Ese paso, pasar y pasaje es el juego como la actividad más seria y rigurosa es el juego. Porque en la naturaleza del juego, la variación permanente es el comienzo. De uno a otro nombre, se impone la gratuidad de un mapa del juego.

e. El concepto de juego no agota el significado de la obra artística, sino que aporta nuevos matices (también el sentido del humor) para remitir a un sofisticado universo lúdico y acaso infantil. La noción del arte como juego, desde *Schiller* (desde ciertas propuestas de los sesenta, pasando por las vanguardias), queda como uno de los deseos incumplidos Y, desde luego, una de las reivindicaciones más liberadoras del arte contemporáneo.

f. El arte, por lo tanto, puede inscribirse y definirse como juego, reflexión, humor, emoción, absurdo, compromiso, poesía, conflicto y belleza para realizar un acercamiento a conceptos como espacio, lugar y tiempo, movimiento, memoria y realidad. Es decir, un arte que medita sobre el mundo. Incluso el arte como puro divertimento puede ser válido (proponemos la obra de la artista *Tere Recarens*).

f. En el arte contemporáneo nos referimos a acción poética cuando distinguimos una performance de una acción en el sentido poético de la cultura con referencia a los significados de esta palabra: ejecución, desempeño, cumplimiento, obra, acción, hecho o representación. Artistas de renombre en el panorama del arte contemporáneo como *Acconci, Oppenheim, Burden, A. Rainer, Nitsch, Rosenbach, Abramovic, Horn, Pane, Beuys* o *Schneemann*, establecieron las bases para el desarrollo de unos mecanismos de transmisión artística radical que giraban en torno a la acción, el tiempo y el propio cuerpo. Y siempre, con la interacción del público, la inmediatez comunicativa y la resistencia a ser convertidos en mercancía.

Otro antecedente de todos estos trabajos revisados en este texto se podría rastrear en el denominado *Project Art* (arte de proyectos) que pretende, fundamentalmente la recuperación de la utopía, la creación de un arte que existe en cuanto idea, como proyecto que es pensado, pero que no necesita ser materializado.



Performance de María Cosmes, "Mientras tejíamos" (2006). "En mis acciones el tiempo y el espacio solo adquieren significado en la interrelación con los otros, indagando la manera de comunicarme con ellos y dándoles permiso para comunicarse conmigo, buscando la cercanía emocional y física con el otro. En mis acciones parto de experiencias personales que elaboro y trabajo a nivel mental y comparo con las experiencias de otras personas. Pretendo que mis performances sean una experiencia universal, confiriendo sentido a símbolos propios que comparto con la presencia de los otros".



"Canal gitano", Centro de Arte La Panera (2005): Proyecto de arte social de Antoni Abad. 25 jóvenes gitanos, un colectivo sin apenas presencia activa en los medios de comunicación preponderantes, recorren espacios públicos y privados de la ciudad de Lleida, provistos de teléfonos móviles con cámara integrada. A través de mensajes multimedia y conversaciones telefónicas, coordinan la publicación en tiempo real en Internet de los canales audiovisuales existentes, se asocian en colectivos emisores y deciden la creación de nuevos sitios virtuales.

Durante estas líneas hemos hablado de arte de participación y acción, de arte social y ética del arte, de experiencias compartidas a través del juego y el acontecimiento estético, de proyectos educativos que articulan y usan como manifestación artística la

performance, etc. Por ello, no podíamos dejar de citar, como reflexión final, las palabras de uno de los más reconocidos precursores de esta forma de entender la actitud vital artística, J. Dewey ³⁷: “Una obra de arte es un hecho cuando pervive en alguna experiencia individualizada. Pero como obra de arte, se debe recrear cada vez que es experimentada estéticamente, lo que significa que hasta que este reconocimiento no se produce o no existe más que en cuanto es un trozo de mármol o de tela” (...) “El arte debería ser capaz de contribuir al fortalecimiento de las esferas ciudadanas y la participación de sujetos, formas y espacios diferentes”.

11. Bibliografía referente

Abad, J. Escenografías para el juego simbólico. Revista *Aula de Infantil*, nº 32. Noviembre-diciembre de 2006, Pp. 10- 16.

Acha, J. (1984) *El arte y su distribución*. México, UNAM.

Abramovic, M. (1995). *Marina Abramovic: “Cleaning the house”*. Academy Editions. London.

Aizpuru, M. (1988). *Esther Ferrer. De la acción al objeto y viceversa*. Centro Andaluz de Arte Contemporáneo. Sevilla.

Aznar, S. (2000) *El arte de acción*. Hondarribia, Ed. Nerea.

Baena, F. (2005). *3º Encuentro Internacional de Performance*. IVAM, Valencia, 2005.

Bernárdez, C. (1999) *Joseph Beuys*. Hondarribia, Ed. Nerea.

Bruner, J. (1984). *Acción, pensamiento y lenguaje*. Madrid, Alianza Psicología.

Bruner, J. (1997). *La educación, puerta de la cultura*. Madrid, Visor.

Chavarría, J. (2002). *Artistas de lo inmaterial*. Hondarribia, Ed. Nerea.

Clark, L. (1997). *Catálogo exposición Lygia Clark*. Fundación Antoni Tàpies. Barcelona.

Dewey, J. (1944). *El arte como experiencia*. Méjico, Fondo de Cultura.

Dewey, J. (1995). *Democracia y educación. Una introducción a la filosofía de la educación*. Madrid, Morata.

Fernández, A (199). *Arte Póvera*. Hondarribia, Ed. Nerea.

Gadamer, H.G. (1991). *La actualidad de lo bello*. Barcelona, Paidós/ ICE-UAB.

³⁷ Dewey, J. Op. Cit.

- Gadner, H. G. (1994). *Educación Artística y Desarrollo humano*. Barcelona, Paidós.
- Gennari, M. (1999). *La educación estética*. Barcelona, Paidós.
- Glusberg, J. (1986). *El arte de la performance.*, Buenos Aires, Editorial Gaglianone.
- G, J.R. (2005). Posibilidades educativas de la performance en la enseñanza secundaria. *Arte, Individuo y Sociedad*. Vol. 17. (115-132). Madrid.
- Guash, A.M. (1998). *El arte último del siglo XX. Del postminimalismo a lo multicultural*. Madrid, Alianza Editorial.
- Hart, R. (1993). *La participación de los niños. De la participación simbólica a la participación auténtica*. Gente nueva, UNICEF. Colombia.
- Hernández, M. (1989). *Psicología del arte y criterio estético*. Salamanca Amaru Ediciones.
- Huizinga, J. (1957). *Homo Ludens*. Buenos Aires, Emecé.
- Larrañaga, J. (2001). *Instalaciones*. Hondarribia, Nerea.
- Lebel, J.J. (1967). *El happening*. Buenos Aires, Nueva Visión.
- Marchán Fiz, S. *Del arte objetual al arte del concepto*. Akal. Madrid, 1994.
- Miralda, A. *Obras 1965- 1995*. (1996). Barcelona, Fundación La Caixa/ IVAM.
- Moore, P. (1987). *El juego en la educación*. Barcelona, Herder.
- Orozco, G. (2005). *Gabriel Orozco en Villa Iris*, Santander, Fundación Botín.
- Pppper, F. (1989). *Arte, acción y participación. El artista y la creatividad hoy*. Madrid, Akal.
- Schilleler, F. *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme (1943)*. Paris, Aubier, éditions Montaigne. Citado en WOJNAR, I. *Estética y pedagogía*, 1967, Fondo de Cultura Económica, México.
- Stangos, Nikos (1986). *Conceptos de arte moderno*. Madrid, Alianza Forma.
- Torrance, E.P. (1997). *Educación y capacidad creativa*. Madrid, Morova.
- Winnicott, D. (1997). *Realidad y juego*. Barcelona, Gedisa.