



encontrar para encontrarse

Cuando la *participación* gana importancia sobre el significado.

Para reconstruir lo que también ha sido el juego de la *Mesa redonda para artistas*, realizado en el solar Corona de Valencia, voy a exponer unos recuerdos de lo que supuso la experiencia personal en contraste con una imagen general de relaciones y movimientos. Hélio Oiticica denomina «experiencias ambientales»¹ a obras como el *Edén*, del año 1969, entendiendo que en ellas la importancia se encuentra en ofrecer la oportunidad al espectador de elegir cuál desea que sea el nivel de su implicación con la obra, para generar de esta manera una experiencia personal y única. En el caso de *Edén*, era el lugar el que proporcionaba las materias primas al espectador, para permitirle elegir así de manera individual cómo prefería actuar, relacionarse y qué sentir de su alrededor. En una línea parecida, Dora García, en el Festival de Proyectos Escultóricos de Münster, del año 2007, presentó su proyecto *The Beggar*². En

aris spentsas

Este texto es resultado de una investigación presentada para el Máster de Producción Artística de la Universidad Politécnica de Valencia (<http://artistsroundtable.wordpress.com>) y reúne obras realizadas en los últimos años en Montreal y Barcelona sobre un proceso creativo común (*Time Specific Sculpture*).

¹ Para Hélio Oiticica, una experiencia ambiental incluye todas las posibilidades para la creación artística alejándose de la distinción entre disciplinas.

² *The Beggar's Opera* es la versión de Dora García de la obra de John Gay y Bertolt Brecht, una obra teatral en tiempo

este caso, la artista, como parte de su obra, dio la oportunidad al espectador para elegir si deseaba mirar, hablar o acompañar la «Escultura 06», interpretada por un actor que, para los 107 días del festival, pretendía ser Filch el Vagabundo y de ese modo hacer al público participar con su reacción del proceso creativo de la obra.

En estas ocasiones se generan distintos recuerdos en cada uno de los participantes, y para articularlos es necesario orientarse entre lo que es una imagen del lugar, tu propia reacción y las respuestas de los demás. Es un recuerdo que varía, como la «imagen ambiental»³ que, según Kevin Lynch, es la imagen de una realidad variada y flexible que permite adaptarse a cambios y a nuevas experiencias. De este modo se genera una imagen que se encuentra vinculada con el proceso de orientación en el espacio en que vivimos, que es producida a partir de recuerdos de experiencias anteriores, de relaciones e interacciones con nuestro entorno, además de una sensación de inmediatez (1960: 12, 13). Igual sucede en un proceso de creación artística, en donde la obra se produce a partir de las experiencias del artista, su relación con el material y su entorno, además de a través de unas decisiones instantáneas. Entonces, un recuerdo global de la *Mesa redonda* en este caso puede también formar parte de su propio proceso de creación, colectivo e individual a la vez, como una combinación de deseos y decisiones instantáneas, con un movimiento del diálogo mediante el cuerpo de sus participantes.

En el III Encuentro de Creación Escénica Contemporánea de Valencia⁴ participé con una propuesta específica, la de una experiencia producida por un juego, que partía de una forma de diálogo tradicional (como es una mesa re-

real en el espacio público. Parte de la exposición de esculturas del Project Münster'07, en la cual, en su obra «Escultura 06», era el personaje de Filch el Vagabundo el que estaba interpretado por tres actores, durante todo el festival cada día desde las 10:00h hasta las 20:00h ([www.thebeggarsopera.org](http://thebeggarsopera.org)).

³ Imagen ambiental: «Representación mental generalizada del mundo físico exterior que posee un individuo» (Lynch, 1960: 12).

⁴ El programa completo del Encuentro así como las ideas e intercambios que fueron surgiendo a lo largo de su preparación pueden consultarse en tea-tron.com/lacomunidadimposible/blog.

donda), para alterar sus propias normas, desorientar a sus participantes y producir algo nuevo. En esta mesa redonda, pensada para los participantes de las jornadas, situé juntos a artistas y público para hablar sobre un tema que incluía a los dos: «Qué ofrece el artista a la ciudad y qué ofrece la ciudad al artista». De esta manera, el encuentro obtuvo la forma de un dispositivo, con el cual se pretendió imposibilitar la comunicación, al mismo tiempo que se ofreció una solución mediante la disposición del juego. El espectador y los artistas convivieron en el espacio y el tiempo, cuando se produjo la obra, participando en su proceso creativo.

Como un ejemplo oportuno para explicar el proceso de creación de la *Mesa redonda para artistas* podemos recurrir a dos acciones similares realizadas anteriormente en Montreal: el *Diálogo social-corporal* y el *Va Thinking Map*. Vamos a partir de sus similitudes para hablar sobre el proceso creativo de lo que considero *Time Specific Sculpture* (escultura sobre circunstancias).

La clave para empezar a tratar al espectador como parte de la obra fue la preocupación por situar y relacionar mi cuerpo en relación a su entorno y viceversa; quería buscar el entorno en mi cuerpo, y establecer una experiencia para compartir y hablar con los demás. *Diálogo social-corporal* y *Va Thinking Map* fueron presentados en la Concordia University de Montreal, en Canadá, en diciembre de 2011 y abril de 2012 respectivamente. Planeados y realizados en un contexto de presentaciones de proyectos escultóricos del MFA (Master in Fine Arts) de dicha Universidad y, más en concreto, para un público específico, su tribunal estaba compuesto por cuatro personas, entre ellos artistas, profesores y comisarios.

En la primera acción, durante la presentación de la obra escultórica de Rosana Sánchez Rufete, propuse mantener un diálogo con el tribunal que iba a calificar las obras de los dos. Al mismo tiempo que las esculturas expuestas en el espacio aludían a una experiencia de la ciudad sobre objetos cotidianos que anulaban su utilidad, lo que presenté como obra escultórica fue el diálogo mismo, creado en el mismo momento y con la ayuda involuntaria del propio tribunal. Este diálogo estaba compuesto por preguntas sobre la experiencia

vivida del propio cuerpo de uno en relación con otros cuerpos y estando todos ellos condicionados, de la misma manera, por su entorno urbano. Así, por ejemplo, había preguntas que exigían al tribunal buscar en su propio cuerpo la respuesta, y no en el concepto de la palabra.

Nuestro cuerpo no tiene prisa. Ya sabe que la evolución es tardía. ¿Dónde puedes encontrar un signo de esta evolución sobre tu cuerpo? Más en concreto, la evolución en la naturaleza puede ser visible solo cuando es muy diferente de lo que debía de ser. ¿Puedes encontrar una deformidad en tu cuerpo que insinúe esta evolución?

Continuando cada uno la búsqueda en su propio cuerpo mediante las preguntas, pasaba por conceptos como la exageración, la indiferencia, la culpabilidad, el amor, la belleza... para traducirlos en partes de su cuerpo. Por ejemplo, otra pregunta hacía referencia a la salud:

Cuando en nuestra sociedad la limpieza tiene la misma importancia que la belleza, ¿piensas en alguna parte de tu cuerpo en particular referida a la palabra «limpieza»? ¿Es esta parte de tu cuerpo la que también consideras más sensible cuando piensas en la salud?

Varias preguntas como las anteriores estaban incluidas en un dossier (imagen 1) que se repartió a todas las personas presentes en el espacio de la exposición. Estas hacían referencia a partes íntimas del cuerpo, sin esperar necesariamente respuestas, aceptando también el silencio como una respuesta posible. Durante este acto performativo se creó una situación incómoda, provocada por las reacciones del tribunal que se vio en un rol distinto: en vez de preguntar, eran ellos los que debían responder. Las preguntas realizadas cumplieron su función desorientadora y cambiaron el centro de interés de la presentación de la obra hacia el tribunal. Bajo las nuevas circunstancias, los cuatro participantes en el diálogo, finalmente, negociaron la necesidad de responder y hablar sobre su cuerpo en público, una situación que les llevó a crear juntos respuestas en donde se reconocía un condicionamiento de su entorno sobre el cuerpo.

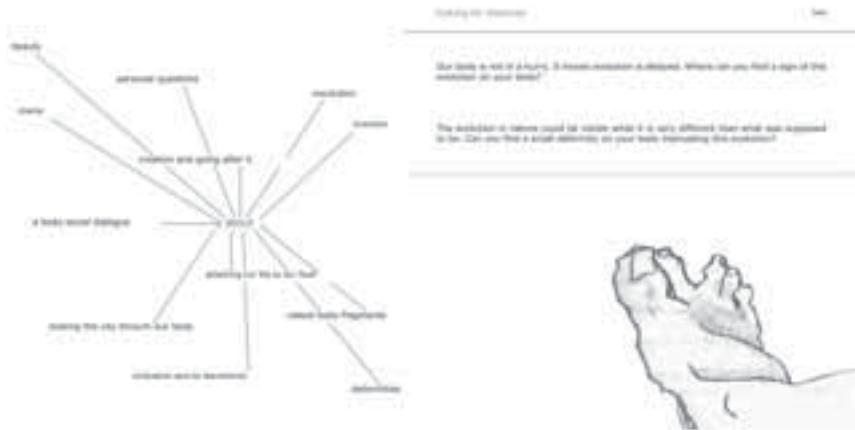


Imagen 1: la portada y una página del interior de libro con las preguntas, repartido durante la acción *Diálogo social-corporal*, Montreal, Canadá, diciembre de 2011.

Hablar en la presentación de mi obra (escultórica) transformaba las palabras en materia y artefactos, los cuales parecían esconder un significado, un contenido o un propósito. Las preguntas fueron introducidas mediante un diálogo, que se mezclaba con afirmaciones sobre mi propio cuerpo. Este empezaba de la siguiente forma:

- Mis manos se sienten muy raras en este momento. No saben cómo actuar o cómo moverse, diría que se sienten culpables.
- Los ojos son mi cuerpo y la evolución, ¿qué podía insinuar la evolución?
- ¿Puedes indicarme una deformidad de tu cuerpo que podamos considerar como un signo de la evolución?
- Mis zapatos son la evolución, como un extremo más de mi cuerpo.
- Y la belleza, ¿existe algo más importante que su naturaleza?
- Los cigarros son la belleza, otra extensión de mi cuerpo, esta vez de mi mano.
- ¿Y lo inmortal, y la creatividad, y la salud? ¡Si ya he lavado mis dientes!

Para preguntar, me acercaba y miraba a una persona cada vez, dirigiéndome directo a ella, esperando su reacción, personalizando la pregunta. Entre cada frase que aparece arriba había una pausa para esperar una respuesta o cualquier otra reacción, y cada pregunta implicaba a una persona distinta, de manera que se podía provocar un diálogo entre todos al final. El conflicto producido por la sorpresa del tribunal frente a la necesidad de responder a unas preguntas sobre su cuerpo consiguió implicarles en el proceso creativo del diálogo, les hizo participar en tiempo real, para encontrarse ante una situación sin respuesta, pero con el compromiso de responder en el mismo momento. Provocar que el espectador responda antes de pensar, esperando poder intercambiar, abandonar y volver a retomar su rol durante la acción, con el fin de sentir el diálogo y relacionarse con los demás fue un motivo más para volver a planear otra acción dirigida hacia el tribunal.

Va Thinking Map proponía, además, al tribunal moverse desde un punto del edificio a otro, realizar un recorrido a partir de pensamientos escritos proporcionados en un mapa no convencional (Imagen 2), distinto para cada uno de ellos, pero que describía un único recorrido. La duración prevista para su realización era de 15 minutos. El espacio en donde se realizaba la acción era el edificio de Visual Arts de la Concordia University, un lugar familiar para los participantes. A ellos se les pidió tomar notas durante el trayecto, para compartirlas con los demás espectadores que estábamos esperando en el punto del destino final.

¿Cómo orientarse y leer al mismo tiempo? Todo empezó por un interés individual por leer y trazar una ruta propia, por reír con los escritos en el mapa y sus reacciones, pero muy pronto se transformó en una preocupación por no perderse o no fracasar, lo que hizo a los participantes unirse para poder llegar todos al final, y ejercer su rol de tribunal. Al transformar las palabras en una línea, estas contribuyeron a conseguir la orientación en un espacio cuyos paseantes ya conocían. Las notas que tomaron los participantes durante su experiencia solamente hacían referencia al espacio y a la necesidad de llegar al final; los dibujos de los objetos sirvieron como pistas para orientarse, un dibujo de un hombre gritando ayuda, la solución al problema de la

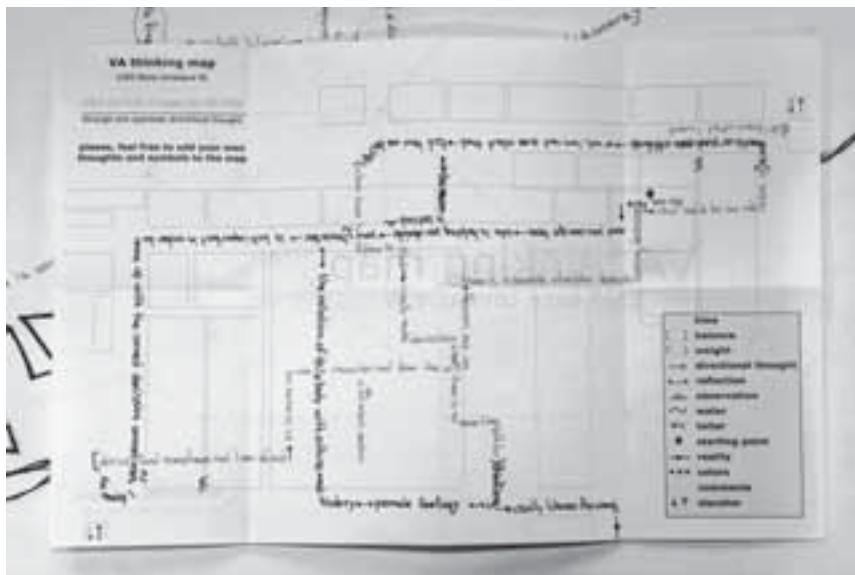


Imagen 2: uno de los cuatro mapas repartidos en la acción *Va Thinking Map*, Montreal, Canadá, abril de 2013.

orientación que simplemente era la de «seguir a Trevor»; y, por último, una negación a entregar cualquier apunte. Ni en la documentación, ni en el diálogo posterior había comentario alguno sobre lo que estaba escrito en cada mapa, sobre los pensamientos personales. El compromiso del tribunal para calificar la obra y hacerlo a tiempo provocó la transformación de una experiencia individual en una experiencia colectiva. El juego fue creando así una experiencia subjetiva y objetiva a la vez, viéndose uno, a la vez, actuando como individuo y hombre social en un mismo espacio-tiempo.

En *Va Thinking Map* el texto escrito perdió totalmente su utilidad y significado, el juego de orientación mediante el pensamiento escrito fue creando, con palabras, un espacio distinto. El dispositivo principal yuxtapuso dos acciones simples por sí solas (leer u orientarse) para alterar la percepción de la lectura y del espacio al mismo tiempo. El mapa fue el artefacto físico del dispositivo, las instrucciones que lleva consigo el espectador, mediante las que

se puede causar un cambio en la percepción del entorno alterando la orientación, si a este hay que añadir el espacio de los pensamientos.

En las dos acciones el dispositivo funciona a través de las palabras, se vuelve visible cuando el habla se transforma en la obra y consigue cuerpo propio. El habla funciona así como un modo de provocar una experiencia de la ciudad, como resultado de unas preguntas extraídas para abordar la experiencia vivencial del propio cuerpo con otros organismos, como una condición de la ciudad. En *Diálogo social-corporal*, a medida que las preguntas van creando una *situación*⁵ peculiar, provocan reacción y es entonces realmente cuando el habla consigue verse, obtener cuerpo y ser la obra. El dossier de preguntas o el mapa que ha llevado consigo cada participante es un recuerdo matérico de la experiencia vivida.

Ambas obras fueron así el precedente de lo que pasó durante la *Mesa redonda para artistas*, cuando, en tiempo real y como en las dos acciones anteriores, pretendí construir relaciones efímeras a partir de un acto público. Una imagen general de este juego en el solar Corona incluiría a los 9 artistas (entre ellos: directores, performers, músicos, artistas visuales, comisarios y teóricos), que se encontraron para crear un discurso bajo la disposición de una mesa redonda. Cada artista ocupaba una silla y estaba lo suficientemente lejos de los demás como para no poder comunicarse sin gritar (la única norma del juego fue la de no gritar). También incluía a los espectadores situados de pie en el medio del círculo que marcaban las sillas, y que actuaban como portadores de la acción y de la palabra de los artistas, generando un flujo de información. Durante el encuentro, las normas de la mesa redonda sufrieron múltiples transformaciones por parte de los artistas participantes, los cuales ingenieran desde un principio y a medida que pasaba el tiempo varias formas de comunicación alternativa, partiendo a veces de la comida, otras de los colores, del azar y las palabras sueltas, del intercambio de sillas o de lo absurdo. Ello añadió a la imagen de la mesa redonda un carácter algo más lúdico, aunque generó también cierta impotencia respecto a la imposibilidad de controlar

⁵ Situación específica durante la cual sucede la acción.

toda la cantidad de información que produjeron. Una vez dicha información traspasó el filtro del público, sufriendo distintas interpretaciones, volvió hacia ellos justo al final de la acción. Y fue cuando se dejó ver el papel del espectador como co-creador del diálogo y de la obra, cuando emergió la fuerza del público sobre la producción artística. De este modo apareció la solución (el diálogo) para el tema propuesto desde un principio.



Imagen 3: *Mesa redonda para artistas* en el solar Corona, diciembre de 2012. Fot. Alma Fernández.

El espacio y el tiempo real confieren un carácter único a la obra, le proporcionan sus características, un lenguaje particular desde el que se desarrolla el diálogo y la acción. En los tres casos, la obra está realizada en un determinado momento para el cual ha sido planeada. Filliou pensaba que el arte está allí donde estamos e interroga los conocimientos de la sociedad en relación a las ideas. Es *entonces donde* prefiero estar. Encontrar una manera de producción artística nómada, que pone en movimiento nuestro territorio, para estar siempre allí donde puede estar la obra. Kaprow, en *La educación del des-artista*,

decía que el arte no se encuentra en el objeto sino en el ojo del que mira. De este modo, el encuentro artístico sucede en la distancia entre el espectador, la obra y el artista, la cual permite conexiones, relaciones, tránsitos y devenires. La duración del proceso creativo es la duración de la propia acción.

Lo que puede suceder cuando el público tiene que participar en una acción artística mediante un procedimiento cotidiano es que se imagine el devenir antes de vivirlo, lo cual imposibilita sentir cualquier cambio. Frente a situaciones cotidianas nos acostumbramos a responder mediante actos reflejos, además «hay una diferencia de niveles en cómo uno actúa en su vida privada y en su vida como hombre social» (Oiticica, 2009: 22). El dispositivo planeado debe sorprender al participante, aprovechar la necesidad para que responda en el momento, para ayudarle a crear una respuesta distinta en cada momento. Fijarse en todo lo que sucede alrededor y dejarse llevar por la *situación*.

En la *Mesa redonda* ideada con motivo del Encuentro de Creación Escénica Contemporánea se reunieron artistas y público para dialogar, relacionarse y compartir intereses. El juego artístico, el momento y el lugar donde se realizó el encuentro potenciaron el habla, que se centró en el problema de la comunicación, para desarrollar una percepción distinta de la realidad. Las normas del juego crearon la necesidad de una continua improvisación de alternativas para posibilitar la comunicación, que resultó sorprender a los espectadores, los cuales querían no solo trasmisir el mensaje sino también entenderlo. El contexto de las Jornadas proporcionó a los artistas y al público la posibilidad de llevarse algo desconocido, a la vez que el solar Corona potenció, como lugar, la idea de experimentación y la creación de un diálogo nuevo entre personas.

En Montreal resultó efectivo intervenir en actos públicos, aprovechando sus particularidades, para provocar la reacción y la participación del público. Augusto Boal decía que para comunicar una idea hace falta concretar lo que quieras conseguir con esta, «una voluntad concreta en circunstancias determinadas» (1998: 123). Bajo el contexto de las Jornadas de Creación Escénica Contemporánea, y con la voluntad de generar un diálogo con la participación

activa del público, se consiguió crear una *situación* de inversión o movimiento de los roles: el público se convirtió en actor y los artistas en espectadores, de manera que el diálogo se movió activamente en el espacio y el habla adquirió cuerpo. De esta manera, *Mesa redonda* se parece al juego del teléfono escañacharrado, al hacer que los artistas pasen la palabra al público para volver a recibirla interpretada por él y así poder hablar sobre el tema propuesto.



Imagen 4: dos de los artistas en acción durante la *Mesa redonda para artistas* en el solar Corona, diciembre de 2012. Fot. Alma Fernández.

«Para conocer al público no se debe preguntar quién es, sino qué quiere» (Boal, 1998: 123), para así poder compartir el mismo deseo. La presentación de proyectos artísticos frente al jurado proporcionaba a la obra unas características específicas. En aquella ocasión, el jurado se encontraba obligado a asistir, observar, generar preguntas sugerentes y comentarios constructivos y creativos, les gustara o no lo que estaba mirando. Era entonces cuando se debía hablar, cuando se hizo posible que se quedaran sin respuesta o que la

reacción silenciosa se convirtiera en respuesta, y la propia pregunta en obra de arte (*Diálogo social-corporal*). En ese momento se trataba de encontrar orientación, no perderse entre espacio y palabras (*Va Thinking Map*).

Después de Montreal, continúo buscando estos momentos de intervención en un tipo de obra que considero como *Time Specific Sculpture*. En el III Encuentro de Creación Escénica Contemporánea participaban artistas y teóricos vinculados principalmente con el teatro, reunidos para discutir y reflexionar sobre el juego, la comunidad y la creación. Las Jornadas fueron el lugar más adecuado para proponer un problema y exigir una solución por parte de los expertos que formaban este encuentro. De esta manera, los artistas implicados estaban comprometidos para responder al problema y participar activamente desde su rol. Además de los artistas que formaron parte de la mesa, que conocían las reglas con anterioridad, lo que les permitió planear sus intervenciones, el público también participó con la intención de entender y preguntar a los artistas sobre el mismo problema, compartiendo así todos juntos una misma voluntad de comunicar.

Antes de empezar el encuentro se esperaba que los artistas, partiendo de su rol, intentaran conseguir la participación activa del público para poder transmitir su mensaje, de modo que les hicieran cómplices en la construcción de una solución. Pero en el momento de la acción se produjo un cambio de roles que pudo afectar a la voluntad de los participantes y al carácter de sus reacciones. «Es cuando la obra como entidad desaparece y se instala en la conciencia del espectador, alterando su percepción cotidiana» (Pérez-Royo, 2009: 249). Una percepción construida por el movimiento de la información que lleva a cabo el espectador, relacionado con su entorno por medio de un simple acto: hablar. Vivir la experiencia invitaba a encontrar una solución propia, transformar la percepción inicial sobre el tema, deseando construir una realidad alternativa o un territorio nuevo.

Mirar hacia un público específico en un tiempo y espacio real es apropiarse de las circunstancias específicas, buscar tu propio lugar de exposición y creación de la obra aprovechando el contexto, el momento único y las caracterís-

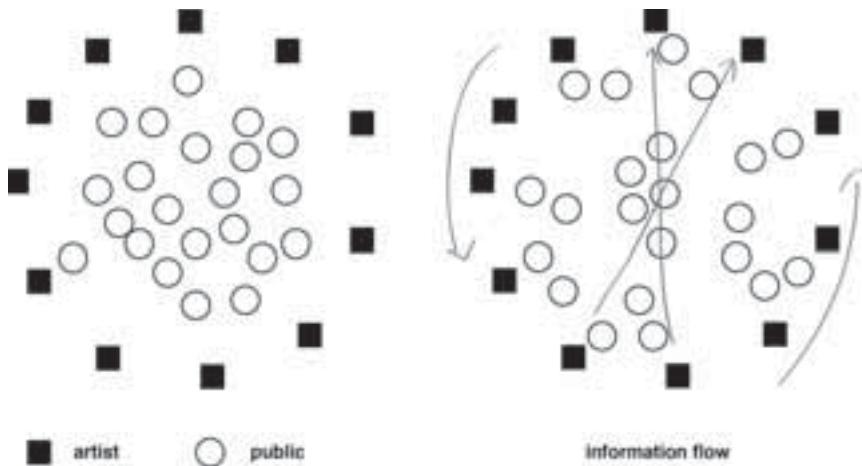


Imagen 5: esquema para la representación de la estructura de *Mesa redonda para artistas*.

ticas de un público particular. De este modo, se trataba de hacer al espectador consciente de su posición en la justificación y creación de una obra de arte, mediante la alteración de experiencias cotidianas para conseguir la unión entre la manifestación creativa y la colectividad, conseguir compartir un deseo. «Encontrar cosas que se ven todos los días pero que nunca pensamos buscar. Es la búsqueda de uno mismo en las cosas» (Oiticica, 2009: 63). El encuentro pareció ser entonces una yuxtaposición de circunstancias, roles y relaciones en movimiento, en el que el público actuó bajo el lenguaje proporcionado por el lugar donde se encontraba, lugar que, en este caso, fue un espacio autogestionado, el solar Corona en Valencia, un espacio tomado por sus vecinos para crear un lugar común y una esfera pública donde se comparten nuevas ideas y reflexiones.

Alrededor del encuentro y de la actividad que sucede en un tiempo y un espacio real se define un dispositivo que, al principio, parte de una estructura y unas normas para transformarse en juego en manos de sus *participadores*⁶.

⁶ Hélio Oiticica denomina «participador» al espectador que asume un papel de participación dinámica en la obra (2009: 59).

Es parecido a un juego hecho para elevar la percepción y para descubrir el arte fuera de los contextos o formas pensados para el mismo. En el solar Corona, durante el diálogo, se podía sentir un continuo movimiento de cuerpos con palabras, trazando el recorrido de un discurso imaginario en su totalidad. Realizado y entendido por partes, cada uno de los personajes aportaba su pieza en el juego, moviendo la ficha o desplazándose como ella en el espacio.

La forma en que estaba planeada la *Mesa redonda para artistas* resultó ser una herramienta útil para la producción de relaciones e intercambios de pensamientos, los cuales provocan movimientos. Una estructura espacial efímera y variada construida mediante los movimientos corpóreos y lingüísticos de sus participantes, un juego que pretende orientar el pensamiento. «El modo en que los pensamientos devienen conceptos es paralelo a cómo la duración se convierte en experiencia espacio-temporal» (Manning, 2009: 3). Esta similitud en la producción de experiencias y de conceptos viene a aparecer y mezclarse en la *Mesa redonda* por sus normas y su disposición en el espacio. Y es así por lo que su proceso de creación colectivo pone en movimiento las ideas para generar experiencias.

Justo al final de la acción uno se podía dar cuenta de cómo el juego dejaba paso a formas relacionales⁷ y comunidades tangibles construidas sobre intereses comunes, pequeños malentendidos o la simple voluntad de seguir charlando, de conocerse y encontrarse. El encuentro como construcción de redes de comunicación y de movimiento tuvo una vida propia y temporal en el lugar de la acción pero también poco después y fuera de la misma.

Para Agamben (2009), un dispositivo es una red de relaciones entre varios elementos dichos o no dichos, como un juego de poder. Una *oikonomia de situaciones* para orientar al usuario, el intermedio entre el público y el resultado final (la obra en este caso). Como en un juego, en la raíz de cada dispositi-

⁷ Según Erin Manning, en su libro *Relationscapes*, las formas relacionales tratan de averiguar cómo el pensamiento en movimiento se articula durante un proceso creativo antes de que surjan los conceptos.



Imagen 6: *Mesa redonda para artistas* en el solar Corona, diciembre de 2012. Fot. Alma Fernández.

tivo está un deseo de felicidad, un deseo concreto que el dispositivo trata de capturar y de proyectar en el espacio. Mediante el juego podemos devolver los conceptos al público para un uso común, convertidos además en el deseo del propio participante. Mediante la experiencia hablada producida por los distintos dispositivos se puede crear un lugar donde ciertas ideas se cuestionen para cambiar la forma de relacionarnos.

Surge una ética de otra clase de manifestación, que se incluye también dentro de la ambiental, puesto que sus medios se realizan a través de la palabra, escrita o hablada, y más complejamente a través del discurso: es la manifestación social, incluyendo aquí fundamentalmente una posición ética (como también política) que se resume en manifestaciones del comportamiento individual (Oiticica, 2009: 60-61).

La implicación del espectador en el dispositivo afecta a la autoría de la obra: el *participador* se hace co-creador de ella. Por otra parte, se pretende compar-

tir un deseo concreto que, mediante el dispositivo, motive al público para actuar de modo imprevisible y por voluntad propia en relación con unas decisiones instantáneas. Es como dejar una oportunidad para encontrar, o no, lo que uno prefiere realizar solo. Así, se trata de buscar la voluntad para aplicar el deseo artístico, individualmente y juntos al mismo tiempo. Para Sócrates era muy importante dejar que el discurso discurra y que sea el propio oyente el que decida en qué momento entrar en la corriente del pensamiento. Las normas del juego son simples y la disposición de los participantes hace que cada uno de ellos pueda entrar a formar parte de la acción cuando lo desea y abandonarla también cuando se cansa, además de poder modificar las normas mismas continuamente. Se genera así un dispositivo con fisuras que puede conseguir una mayor implicación de sus *participadores*.

En *Pensar la complejidad*, Edgar Morin (2010: 138) se fija en las relaciones como acción y no en sus resultados, trabaja con la incertidumbre e intenta concebir la organización como estructura o dispositivo. Estos encuentros generan un dispositivo artístico reproductor, centrado en la acción propuesta y no en un resultado u objetivo, del tal forma que pueda volver a presentarse bajo distintas circunstancias, tener éxito o fracasar, obtener vida propia y escapar de la autoría artística exclusiva y única. Un dispositivo que permite trasladar la experiencia a otros, no para repetirla pero para rehacerla, teniendo en cuenta nuevas circunstancias y un público distinto, como matriz de un encuentro. Así, se trata de formar un dispositivo capaz de actuar, pero no por una razón global, sino por un deseo del artista pasado a manos de otros y la voluntad de meterse uno en su propio cuerpo en el proceso de creación.

En *Mesa redonda*, como en las demás acciones, la importancia se encuentra en el reto de implicar a un público concreto en una acción concreta, una acción cotidiana y simple, como la del hablar, mover, o dialogar. Direccionar la atención sobre una acción o un conjunto de acciones que carece de objetivos, crear así varios resultados individuales, pero un conjunto único de relaciones e interacciones, desear actuar con los demás, hablar y desplazarse, leer y orientarse, dialogar, para devolver a los demás la atención proporcionada anteriormente por cada uno. Una atención provista de intencionalidad, que hace ne-

cesario saber por qué y cómo actuar, determina la respuesta, reclama pensar más en la razón y menos en la acción (Ferrando, 2012: 73). Cuando se separa el contenido de la acción, cuando no existe un sentido, entonces la atención se centra en el instante, en la acción misma. En Montreal quise deshacer la razón global por la cual uno actúa, haciendo referencia a un puro deseo por el diálogo y el cuerpo. También la *Mesa redonda* proponía un contenido muy concreto (comunicar la solución de un problema) para su discurso, pero al mismo tiempo su propia disposición lo anulaba. Así que para actuar cada participante debía estar atento al instante, a lo que sucedía a su alrededor, dejarse llevar por un deseo para hablar y moverse sin la necesidad de entender en su totalidad lo que estaba pasando.

Los individuos humanos producen la sociedad en y por sus interacciones, pero la sociedad, en tanto que todo emergente, produce la humanidad de estos individuos aportándoles el lenguaje y la cultura (Morin, 2010: 136).

El dispositivo parece crear un lugar para la acción, un imaginario social para el espectador, como una experiencia personal, sometida a la propia acción y por el mero hecho de hacer. La obra realizada está determinada solamente por la actividad creadora propuesta y los encuentros van generando un diálogo mediante el cual se vive la experiencia. En *Va Thinking Map* la experiencia se produce a partir de un texto escrito, usado finalmente para orientarse, buscando algo significativo en su relación con los textos, ellos y el espacio, algo que desmantelará un propósito para la acción, aunque realmente este propósito no exista. Lo que queda es el diálogo, las relaciones, los movimientos y, quizás, un encuentro.

La atención a acciones insignificantes, o el hacer sin la necesidad de saber por qué, abre la oportunidad a que cada uno personalmente pueda crear una percepción distinta, una nueva manera de hacer. Implicarse sin saber en un hacer colectivo en donde se crea una finalidad nueva donde no existía ninguna mediante todas las reacciones individuales, todas las nuevas percepciones y el propio deseo de los participantes (Ferrando, 2012: 121-139). Una finalidad

nueva que, al crecer, durante el encuentro, genera comunidades tangibles y flexibles basadas en la importancia de actuar sin la preocupación de que existe un contenido general, disfrutar para generar un diálogo, que es la clave de las tres acciones. La acción del habla transformada en movimiento y en relaciones, con forma escultórica, desconectada de su contenido y significado. Usada solo por su forma, como materia prima, el habla en las tres acciones consigue un resultado libre de contenido, señalando la potencia que tiene la acción misma de los que hablan, y del lugar en que se produce el habla.

Para Hélio Oiticica (2009: 64), una experiencia ambiental sería, por ejemplo, un juego de fútbol, con 22 jugadores vestidos de color, y jugando con una pelota de color, en donde el campo será elegido y las balizas pintadas por el artista. Sería la creación de una propuesta para la participación del espectador. Hay que imaginar cómo el espectador se introduce en la acción para vivirla (jugando) y cómo reacciona para poder llevarla a cabo, teniendo en cuenta que no hay rivales, ni normas. El espectador tendrá que inventar una nueva forma de jugar, una nueva percepción sobre el juego. En este tipo de juego parece ser más importante generar experiencias y vivirlas que el contenido de ellas mismas. Es entonces importante reclamar un encontrar para encontrarse, hablar para hablarse, mover para moverse, leer para orientarse, jugar para jugarse...

Bibliografía

AGAMBEN, Giorgio (2007), «¿Qué es un dispositivo?», *Sociológica*, 73 (mayo-agosto, 2011), pp. 249-264. <http://www.revistasociologica.com.mx/pdf/7310.pdf> (15.10.2013).

BOAL, Augusto (1998, 2001), *Juegos para actores y no actores*, trad. Mario Jorge Merlino Tornini, Barcelona, Alba, 2002.

FERRANDO, Bartolomé (2012), *Arte y cotidianeidad hacia la transformación de la vida en arte*, Madrid, Andora.

GALERIE NATIONALE DU JEU DE PAUME, Projeto Hélio Oiticica, Witte de With (2009), *Hélio Oiticica*, México, Alias.

LYNCH, Kevin (1960), *La imagen de la ciudad*, trad. Enrique Luis Revol, Barcelona, GG Reprints, 1998.

MANNING, Erin (2009), *Relationscapes movement, art, philosophy*, Boston, MIT Press.

MORIN, Edgar (2010), *Pensar la complejidad: crisis y metamorfosis*, trad. Ana Sánchez, Valencia, Universitat de València.

PÉREZ ROYO, Victoria (2009), «Caminar entre arquitecturas invisibles. Comentario de *Here whilst we walk* de Gustavo Ciríaco y Andrea Sonnberger», en Fernando Quesada y Amparo Écija (eds.), *Cuerpo y arquitectura*, Cairon, 12, Madrid, Revista de Estudios de Danza (Universidad de Alcalá de Henares), pp. 241-250.