



la aventura
de aprender

CÓMO HACER

una performance



 **intef**

INSTITUTO NACIONAL DE
TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE
FORMACIÓN DEL PROFESORADO

DE
DO



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL
Y DEPORTES

MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES

Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial
Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)
Recursos Educativos Digitales

La **Aventura de Aprender** es un espacio de encuentro e intercambio en torno a los aprendizajes para descubrir **qué prácticas, atmósferas, espacios y agentes hacen funcionar las comunidades**; sus porqués y sus cómo o en otras palabras, sus anhelos y protocolos.

Este proyecto parte de unos presupuestos mínimos y fáciles de formular. El primero tiene que ver con la convicción de que **el conocimiento es una empresa colaborativa, colectiva, social y abierta**. El segundo abraza la idea de que **hay mucho conocimiento que no surge intramuros de la academia** o de cualquiera de las instituciones canónicas especializadas en su producción y difusión. Y por último, el tercero milita a favor de que **el conocimiento es una actividad más de hacer que de pensar** y menos argumentativa que experimental.

Estas guías didácticas tienen por objetivo **favorecer la puesta en marcha de proyectos colaborativos que conecten la actividad de las aulas con lo que ocurre fuera del recinto escolar**.

Sin aventura no hay aprendizaje, ya que las tareas de aprender y producir son cada vez más inseparables de las prácticas asociadas al compartir, colaborar y cooperar.

<http://laaventuradeaprender.intef.es>

Antonio Lafuente
para INTEF

NIPO (formato html) 164-24-001-7 <https://intef.es>
NIPO (formato PDF) 164-24-002-2
NIPO (formato web) 164-24-010-3
DOI (formato web) 10.4438/LADA_164240103
DOI (formato PDF) 10.4438/LADA014_2024
Por Elia Torrecilla Patiño para INTEF

Obra publicada con licencia de Creative Commons Reconocimiento-Compartir Igual 4.0

Licencia Internacional.
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Derechos de uso

El texto de esta guía ha sido creado expresamente para este artículo.

Foto de portada: Performances. De Elia Torrecilla con licencia [CC-BY SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:
Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado
C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid.
Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09
Correo electrónico: lada@educacion.gob.es

ÍNDICE

Introducción	4
Materiales	6
Pasos	7
Consejos	22
Recursos	23

QUIÉN HACE ESTA GUÍA

Esta guía ha sido elaborada por **Elia Torrecilla**, artista e investigadora.

Elia Torrecilla desarrolla un proyecto artístico interdisciplinar a través del cual explora las relaciones del cuerpo con el espacio, por ello su trabajo gira en torno a la *performance*.

Compagina su actividad como artista e investigadora y en su producción combina la investigación práctica y teórica como parte de su experiencia vital.

Es Doctora en *Arte: Producción e Investigación*. Imparte docencia universitaria, ha realizado estancias internacionales (de investigación y de producción artística) y participado en diversos proyectos de Investigación I+D, el último de ellos trata de recuperar los antecedentes del arte de acción de la vanguardia histórica española (Proyecto I+D ref. HAR2014-58869-P, concedido por el Ministerio de Economía y Competitividad).

Lleva a cabo talleres creativos en los que la *performance* se funde con otras disciplinas. Actualmente se encuentra coordinando la I Edición del Festival Internacional de *Performances* Mínimas Urbanas en Vídeo “Cuerpo Urbano en Acción”.



INTRO DUCCIÓN

“La *performance* es un acto vivo, hecho por un ser vivo, delante de personas vivas”

Jochen Gerz

En esta guía se muestra cómo encarnar el arte en acción y hacer prácticas performativas, detallando las formas de idear, diseñar y ejecutar una acción artística colaborativa y comunitaria.

La ciudad se muestra cada vez más como un escenario de la prisa y las calles en espacios de tránsito, destinados a las compras y al consumo, donde la mercantilización del tiempo ha difuminado el valor de los pequeños detalles que dotan de sentido a una cotidianidad marcada por la rutina.

En este contexto, lo que en esta guía se propone son unas instrucciones para llevar a cabo un conjunto de “*performances* mínimas” o “micro-acciones” que tienen como objetivo profundizar en la superficie urbana para recuperar la poética de lo cotidiano a través de la presencia del cuerpo (humano) en un espacio (urbano) que es experimentado como un laboratorio artístico.

PERFORMAN...QUÉ?

Para centrarnos en la práctica colaborativa del arte de acción, resultará útil acercarnos tanto al concepto de *performance* como al de *happening*.

Una performance es una práctica artística híbrida, amplia y compleja que no resulta fácil definir debido a la propia indefinición del término, en cuyo origen encontramos el verbo parfournir (lograr, cumplir o ejercer completamente una acción).

Aunque existen innumerables maneras de llevar a cabo una *performance*, en esta guía abordaremos la *performance* colaborativa en el espacio público, de tal manera que esta constituya un medio para visibilizar y resignificar los usos y las relaciones que establecemos con los espacios y los cuerpos. Salir a las calles a explorar, descubrir, jugar y romper la monotonía en grupo y de forma lúdica para experimentar la ciudad como un espacio de encuentro.

Por ello, nos gustaría invitaros a abrir una pequeña puerta a través de la cual adentrarse en el amplio mundo del arte de la *performance* y empezar a conocerla a través de pequeñas acciones. Queremos hacer una llamada a la acción, a un principio de acción que se expandirá a partir de la investigación y la experimentación propia.

Después pasó a ser sustantivo, *performance*, que si recurrimos a su traducción al castellano, vemos que la más extendida tiene que ver con “actuar o interpretar”, sin embargo no debemos confundir la *performance* con el teatro, aunque diversas prácticas como el teatro experimental se aproximan y se llegan a (con)fundir. En la teatralidad suele utilizarse un escenario y una puesta en escena que es practicada por actores y actrices

que interpretan un guion. En cambio, el performer por lo general no es un actor ni interpreta a un personaje, sino que se muestra tal cual como persona: podemos decir que el teatro representa y la performance presenta.

El “arte de la **performance**” o el “arte de acción” -que muchas veces se utiliza como sinónimo-, está vinculado a las prácticas corporales y es un arte híbrido que mezcla formas diferentes. Aunque el arte de la **performance** tiene numerosos antecedentes dentro del mundo del arte (futurismo, dadaísmo...), fue en la década de los años 60 del pasado siglo cuando esta comienza a extenderse y a tener un alcance internacional.

La **performance**, lo performático, se encuentra a mitad de camino entre el juego y el arte y trabajarla de una manera lúdica nos permite explorar el entorno que nos rodea, acercarnos a la ciudad y repensar su cotidianidad. La ciudad es un lugar de encuentro, un escenario que se convierte en un “campo de acción” perfecto para ocuparlo y

EL HAPPENING

Dentro del arte de la **performance** encontramos el **happening**, creado por el artista Allan Kaprow en la década de los años 60. En su texto *How to make a Happening* (2009), propone prestar atención a los estímulos que ofrecen los espacios que practicamos en nuestra vida cotidiana para tenerlos en cuenta y trasladarlos a la creación artística.

Allan Kaprow utiliza el término “**happening**” como “un **collage** de sucesos en lugares encontrados”; como un conjunto de eventos llevados a cabo en más de un tiempo y lugar determinados. Más allá del escenario puramente teatral, más allá del museo y de la galería de arte, él propone que este arte pueda tener lugar en un supermercado, en una calle, en una carretera o en la cocina de algún amigo.

Para Kaprow, si un **happening** es secuencial, el tiempo puede extenderse a más de un año y realizarse de acuerdo con un plan previamente diseñado, pero sin necesidad de ensayo, audiencia o repetición. El **happening** nos descubre zonas indeterminadas que se sitúan entre el arte y la vida.

En la vida cotidiana todas las personas representamos una especie de obra teatral en la que actuamos con diferentes roles que responden a los distintos comportamientos de las personas en una realidad determinada: hacemos un papel en la escuela, otro cuando estamos en familia, otro

hacer un acto de presencia a través del cuerpo, que es nuestra herramienta de trabajo, ya que nos permite expresarnos y comunicarnos con el otro. Debemos expandir el cuerpo, exponerlo y explorarlo: en el momento en que situamos nuestro cuerpo en la ciudad, estamos construyendo sentido, proponiendo reflexiones y posibilitando una retroalimentación por parte de los otros. La **performance** es un proceso, un acto, una práctica, un evento, un modo de transmisión, una manera de estar en el mundo e intervenir de una manera que no suele ser la habitual o convencional.

A diferencia de una exposición tradicional donde se exhiben objetos en un espacio, la **performance** tiene lugar en vivo y es el propio artista el sujeto y objeto que conforma la obra de arte de una manera presencial y efímera. A finales del s. XX el arte comienza a interesarse por cuestiones relacionadas con la inmediatez, lo efímero, lo interdisciplinar, lo contextual y lo relacional.

diferente cuando estamos con amigos... Además, para cada papel que desempeñamos, utilizamos un vestuario diferente: es decir, nos construimos a nosotros mismos.

Esto es precisamente lo que Erving Goffman explica en su libro *La presentación de la persona en la vida cotidiana* (1956). Para él, las personas somos una especie de actores dramaturgos y define las actuaciones de los individuos en sus interacciones de su vida diaria como si fuera una obra de teatro en la que todos llevamos nuestras propias máscaras. Goffman define la **performance** como “la actividad total de un participante dado en una ocasión dada que sirve para influir de algún modo sobre los otros participantes”.

Bartolomé Ferrando en su libro *Arte y cotidianidad* (2012) ofrece una serie de apuntes para transformar la práctica común en un hecho artístico, y resalta la importancia de prestar atención a lo aparentemente insignificante, a lo que apenas tiene importancia para desarrollar una mirada atenta que transforma la vida en una sucesión de instantes vivos, y esto es precisamente lo que proponemos en esta guía. En ella, queremos compartir algunas claves que nos han sido útiles en experiencias previas, donde propusimos unas jornadas dedicadas a la realización de acciones y destinadas a personas, familiarizadas o no, con el arte de la **performance**.

MATERIALES

PARA LA PLANIFICACIÓN

Lápices, rotuladores, papeles, revistas u objetos varios relacionados con las propuestas (*performances*) que queramos desarrollar. Disponer de

un mapa físico o virtual nos servirá para elegir la localización y en su caso el recorrido a realizar durante la sesión de *performances*.

PARA LA ACCIÓN

✓ CUERPO(S)

Nuestro cuerpo es la herramienta principal para llevar a cabo una *performance*. Reunir un grupo de personas con ganas de experimentar y descubrir para generar un laboratorio de experimentación de *performance* colectiva

✓ ESPACIO(S)

Fijar una localización donde llevar a cabo las *performances* nos permite centrar el contexto y centrar nuestras ideas y motivaciones.

✓ TIEMPO

Establecer una duración de la sesión dedicada a la realización de *performances* nos facilita la organización.

✓ MATERIAL DE REGISTRO

Disponer de teléfonos móviles con cámaras será suficiente para documentar las diferentes *performances*, de esta manera tendremos material para realizar un archivo de las acciones realizadas por cada sesión.

PARA LA RE-ACCIÓN

Lápices, rotuladores, papeles y aquellos materiales/objetos que hayamos utilizado durante las acciones nos resultarán útiles para plasmar nuestras reacciones, una vez acabada la acción.



PASOS

Los pasos que se detallan a continuación no son la única manera de llevar a cabo una *performance* ni mucho menos, pero lo que nos gustaría es ofrecer un itinerario para que podáis realizarla de la manera más libre, abierta, colectiva y participativa posible. Como decimos, el mundo de la *performance* es infinito, por lo que vamos a proponer algunos ejemplos que hemos realizado nosotros mismos en clase con el alumnado, para hacerlo más concreto, y, a partir de ahí, proponer una serie de variaciones que nos pueden dar algunas claves sobre cómo aplicarlas a vuestras propias ideas. Como nuestra intención es acercarnos al arte de la *performance* a través del juego, lo primero que hicimos, inspirándonos en el *Unnoticed Art Festival*¹, fue diseñar unas reglas a seguir:

- Un/a artista propone una acción, otra/s persona/s la realizan (el/la que propone, incluido).
- La acción debe estar inscrita en el espacio urbano y en el ámbito de lo cotidiano.
- La/s persona/s que la llevan a cabo deben transcribir su experiencia.

1 Enlace web de Unnoticed Art Festival:
<https://unnoticedartfestival.com>





ORGANIZAR

Fijar un día, un espacio, una hora y disponer de tiempo -para la primera toma de contacto serán suficientes dos o tres horas-. Esto es algo que se debéis decidir teniendo en cuenta la disponibilidad del grupo. Como decíamos, el espacio a “accionar” o nuestro “campo de acción” es algo que debe ser objeto de reflexión ya que no es lo mismo realizarlo en un lugar céntrico y turístico que en un barrio de las afueras o en estado de degradación... El espacio escogido puede ser tanto un punto fijo, como una plaza pública, un mercado municipal..., o bien un recorrido que abarque varios espacios, tantos como acciones propongáis.

Grupo WDC (Walker Citizen, Damian von Rosemarín y Camomille de Rodríguez). De Elia Torrecilla con licencia [CC BY-SA 4.0](#)

Respecto a la duración de las acciones, cuanto más las extendamos, más experimentaremos un desdoblamiento del tiempo en la ciudad. Existen diferentes maneras de comprender y utilizar el tiempo en la *performance*, que pueden ir desde un instante, hasta un año o una vida... pero lo importante es hacer un acto de presencia "aquí y ahora", valorando el momento y el acontecer de los hechos. La decisión de la duración vendrá determinada por el concepto a trabajar, por ejemplo, en un espacio por donde la gente se desplaza con prisa o corriendo -pensemos en una calle comercial-, podríamos hacer un homenaje a la pausa recurriendo a la no-acción y quedarnos inmóviles, durante diez minutos, en mitad de la acera.

Por otro lado, hay artistas que extendieron la duración de las *performances*, como las realizadas

por Tehching Hsieh² en su serie "One Year *Performances*" (1978-1979) que, como su propio nombre indica, fueron desarrolladas durante un año entero. Sus *performances* son una exploración de sí mismo como un laboratorio creativo para repensar el valor de la libertad y cuestionar la relación hombre-tiempo-espacio.

Y siguiendo a los artistas Fluxus³, una *performance* puede durar desde un instante (por ejemplo, apagar y encender la luz), hasta una vida entera. Ellos comprendían que cada individuo constituye una obra de arte en sí mismo, que el mundo es una gran exposición y que la vida se puede entender como una composición artística global.

2 https://en.wikipedia.org/wiki/Tehching_Hsieh

3 <https://proyectoidis.org/fluxus/>

PLANIFICAR

Para planificar una *performance* resulta útil diseñar un plan de acción y servirse de dispositivos gráficos como partituras, anotaciones, dibujos, diagramas o esquemas. Desde el punto de vista artístico, el término “partitura” (o guión de *performance*) remite a aquellas instrucciones necesarias, basadas en el tiempo, para llevar a cabo una acción. Por otro lado, encontramos el mapa o la cartografía como una forma para planificar una acción en términos de espacio.

Una vez hayáis fijado el espacio donde os vais a encontrar y, en su caso, el recorrido a realizar mientras activáis las acciones, recomendamos que os hagáis con un mapa y señaléis tanto el punto de encuentro como la línea del trayecto a realizar.

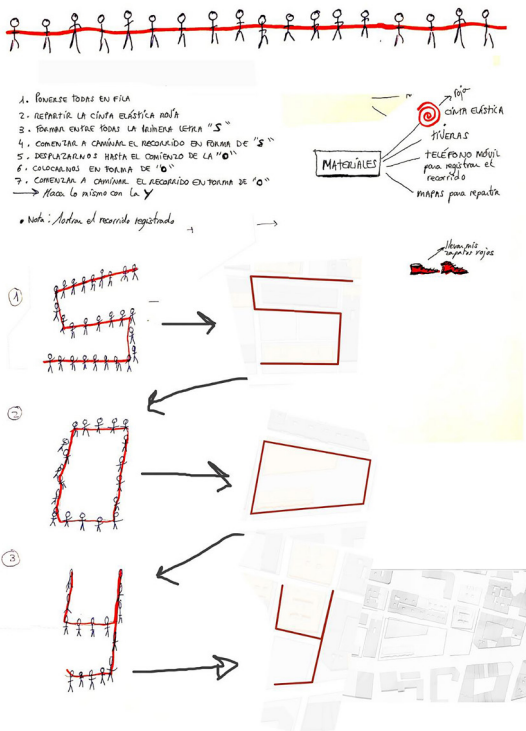




Ejemplo de un plan de acción basado en una cartografía digital donde figura el recorrido a realizar junto con la numeración de las acciones señaladas en el mapa. De Elia Torrecilla y Miguel Molina con licencia [CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Partitura para la Acción **SOY(aquí)_variación colectiva**

Elia Torrecilla
"Museari Queer Art"
Las Naves (Valencia)
30 agosto 2019



En este caso, y como parte del juego, recomendamos recurrir a la planificación de las acciones a través de sencillas instrucciones que detallen la acción a desarrollar y que sea clara y concisa para que cualquier persona pueda llevarla a cabo. Lo ideal es que cada miembro del grupo que hayáis reunido diseñe algunas propuestas escribiéndolas en un papel o sobre algún un objeto. La elección del soporte es totalmente libre, pero debe estar relacionado con vuestra idea. Cada persona puede aportar más de una propuesta, ya que es mejor que sobren, así siempre podéis utilizarlas en la próxima sesión de *performance* que organicéis.

Ejemplo del diseño de una acción, esbozando los pasos a seguir, los materiales necesarios. De Elia Torrecilla con licencia [CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

ENCONTRAR MOTIVACIÓN (IDEAS)

PUEDA SERVIR DE AYUDA EMPEZAR A SEGUIR LAS INSTRUCCIONES DE OTROS, (RE)ACTIVÁNDOLAS, (RE)ACTUALIZÁNDOLAS...

Muchas veces una propuesta artística se considera algo original y exclusivo de un/a artista, una creación suya propia. Sin embargo, el término “activación” se nos puede ofrecer como una forma de rescatar obras realizadas en el pasado -o presente- para recuperarlas⁴, activarlas, actualizarlas y proponer, a partir de estas, nuevas experiencias.

Para romper el hielo, podéis recurrir a libros como *Pomelo* de Yoko Ono⁵ donde encontraréis instrucciones de acciones utópicas, como su “Pieza de vuelo” que consiste en “despellejar dos mil globos y hacerlos volar por el aire” (Primavera, 1964) o “Pieza ciudad” que invita a “Caminar por todos los charcos de la ciudad” (Otoño, 1963).

También recomendamos que visitéis el “banco de ideas” creado por el artista holandés Frans van Lent⁶, a través del cual invita a realizar *performances* ideadas por otros artistas contemporáneos. Por ejemplo, esta de Sarah Boulton (#086) que consiste en “situarse debajo de un puente de forma momentánea y aplicarse bálsamo labial. Son-

reír”. Como vemos, se trata de una acción mínima que se centra en la experiencia propia, en saber que un acto cotidiano como echarse vaselina en los labios, puede convertirse en una experiencia estética y artística.

NOTA: ¿Y qué pasaría si en lugar de una persona echándose bálsamo labial debajo de un puente, fueran cincuenta? ¿Y si esas cincuenta personas pasan, de una en una, se echan bálsamo labial, sonríen, y se van? ¿Y si esas cincuenta personas que pasan de una en una, fueran vestidas iguales?

Allan Kaprow, el creador del *happening* que mencionamos al principio, renunció a la autoría exclusiva de sus partituras, dejándolas abiertas como ideas para ser reinventadas por otras personas. Él no consideraba esto como una copia de sus trabajos, sino como una oportunidad para que otros pudieran participar en la reinención de sus propuestas: dar una segunda vida a acciones ya inventadas y proponer variaciones para crear las vuestras propias.

JUGAR CON LOS CONVENCIONALISMOS

Como decíamos antes, para Erving Goffman (1956) la sociedad es una puesta en escena y en ella las personas actuamos en nuestra obra de teatro cotidiana donde todas llevamos nuestras propias máscaras. Como motivación proponemos trastocar y trasgredir esas máscaras y esos roles que utilizamos en nuestra vida diaria; analizarlos y plantear una reflexión crítica de aquellos roles que nos vienen dados y romperlos, como aquellos comportamientos asociados al hombre o a la mujer. Por ejemplo, la filósofa Judith Butler (1990), quien ha realizado importantes aportes en el campo del feminismo y la teoría *queer*, habla del género y la identidad en términos de representación/*performance*. Butler explica que al asumir un rol de género lo representamos, al margen de los

cuerpos biológicamente masculinos o femeninos, es decir, el rol de género es el producto de imposiciones culturales. También es posible performar una identidad racial o étnica determinada o performar una identidad de clase.

Pensemos en cómo solemos presentarnos hacia el otro, en la imagen que queremos dar a los demás. Estamos rodeados por clichés y estereotipos: la moda, la publicidad... ¡así que te animamos a detectarlos y romperlos! El arte de la *performance* nos permite atravesar esos convencionalismos y jugar con contrastes proponiendo elementos disruptivos, planteándonos preguntas y utilizando la *performance* para ensayar posibles respuestas.

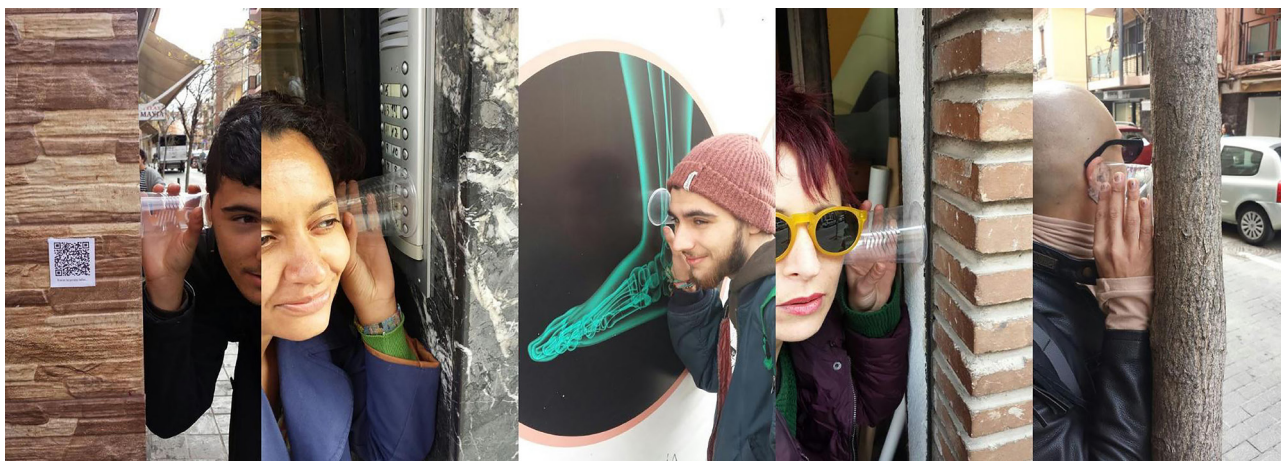
4 Enlace a la publicación: https://www.upv.es/intermedia/pages/laboratori/publicacions_produccions/2012_pioneros_del_arte_sonoro/2012_pioneros_del_arte_sonoro.html

5 Enlace a la versión digital en: https://monoskop.org/images/8/83/Ono_Yoko_Pomelo_Un_libro_de_instrucciones_de_Yoko_Ono.pdf

6 Enlace a The Concept Bank: <https://theconceptbank.org>

NOTA: ¿Qué pasaría si reproducimos las poses de mujeres de los anuncios de publicidad en la calle?⁷ ¿y si hacemos deporte vestidas con traje?

¿y si vamos a clase vestidos como si saliéramos de fiesta y viceversa? ¿y si probamos a ser otro?



Fotografías de una acción realizada con los estudiantes de Arte Sonoro (UPV), titulada *A veces las paredes hablan*: “la acción consiste en escuchar con un vaso lo que las paredes dicen. Se elige una fachada cualquiera que resulte interesante y con los vasos pegados a la oreja y a la pared, se escucha en silencio. Se puede invitar a la gente a escuchar contigo” (propuesta lanzada por María Alfonso, 2017). De Mar Juan (Laboratorio de Creaciones Intermedia) con licencia [CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

MIRA, TOCA, HUELE, ESCUCHA, SABOREA... LA CIUDAD DE OTRA MANERA

La ciudad es un campo de experimentación disponible para todo el mundo y es una gran fuente de inspiración. Tan solo basta con detenerse unos instantes para transformar los movimientos de los transeúntes en una improvisada danza. Si te detienes en mitad de un mercado y agudizas tus sentidos, podrás transformar el acto cotidiano de la compra en un ballet con sus pasos, ritmos y melodías propias.

Fíjate en una parada de autobús: mientras la gente espera, existen unos gestos muy concretos que cada persona realiza. Te sugerimos que prestes atención y trates de detectar esos gestos y los apuntes en una libreta. Esos movimientos característicos y propios que conforman el comporta-

miento de las personas en un espacio concreto pueden servirte como punto de partida para planificar una acción. Por ejemplo: mover la cabeza de un lado a otro de forma repetida; golpear el pie continuamente; mirar constantemente el reloj; mirar una y otra vez el horario del autobús...

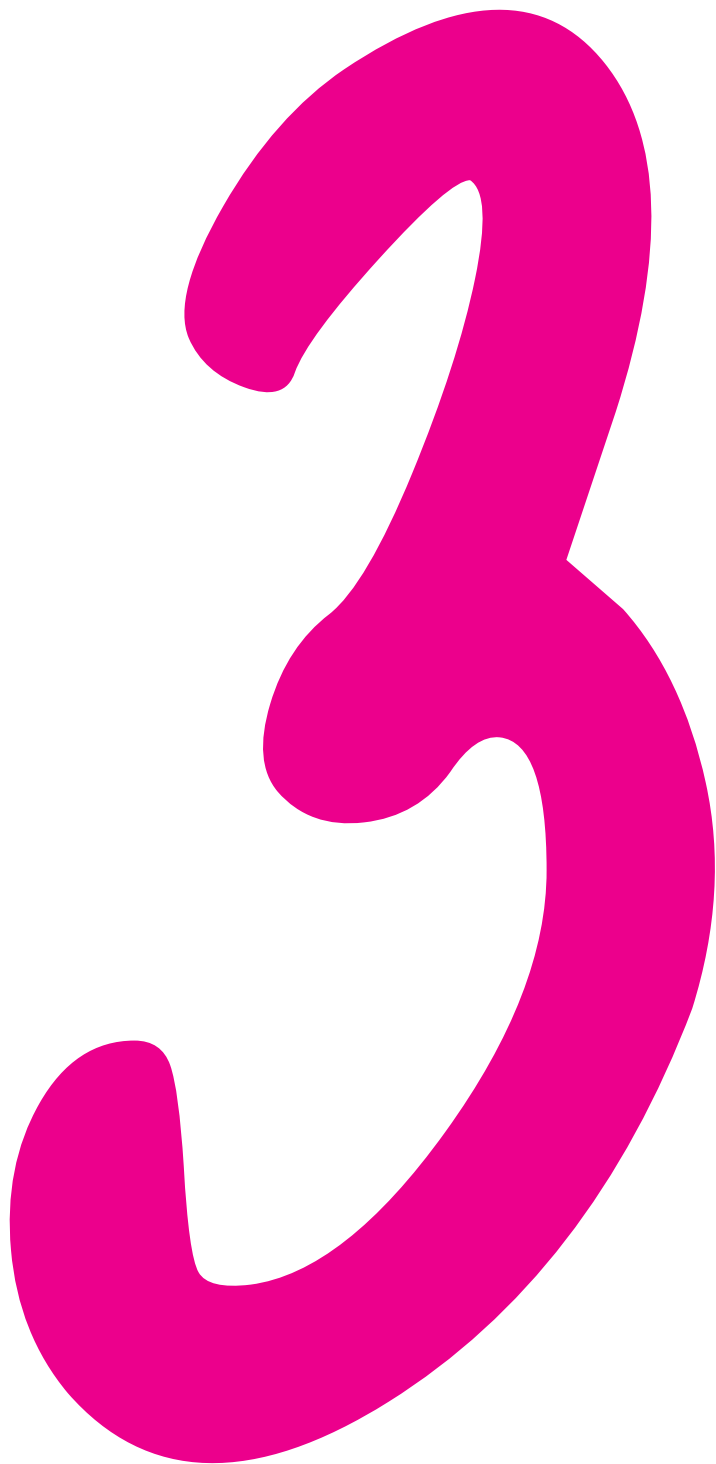
Si tomas estas instrucciones y las llevas a cabo de una forma ordenada, con una conciencia del cuerpo y el espacio, y repites cada movimiento durante un periodo de tiempo que puede venir determinado, por ejemplo, con la llegada de un autobús y que sea esta la que marque el siguiente paso, estarás transformando algo aparentemente tan simple como esperar un autobús, en un acto performático.

Grupo WDC. *Coreografía urbana "Bus Stop"*, Valencia, 2016. De Elia Torrecilla con licencia [CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

7 Enlace al vídeo de Poses de Yolanda Domínguez: <https://www.youtube.com/watch?v=GPEcdcmnAA0>

PERFORMAR

Una vez hayáis fijado un punto de encuentro (y en su caso el recorrido) y una hora, es momento de comenzar a activar las acciones que habéis ideado o elegido, diseñado y planificado. Un buen modo de comenzar es introduciendo todas las propuestas en un sombrero, un cubo, una caja, una bolsa..., mezclarlas todas e ir sacándolas a lo largo de la jornada. Si algunas de las acciones están pensadas para un espacio concreto, las separáis a un lado para activarlas cuando lleguéis a ese punto. Aquí solo se necesita una mano "inocente" que elija la primera propuesta y 1, 2, 3.... **¡ACCIÓN!**



Sacando las propuestas de un cubo durante la "DERIVA DADAISTA GADITANA. ACCIONES IDIOTAS CALLEJERAS (TALLER)" impartido por Elia Torrecilla y Miguel Molina dentro del curso DADÁ: CIEN AÑOS LARGOS HACIENDO EL IDIOTA. Del 8 al 10 de julio de 2019 UNED CÁDIZ.
De Miguel Molina con licencia [CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

También podéis esconder las propuestas por la ciudad para luego realizar un recorrido en forma de yincana mientras las activáis. Luego podéis dejarlas en el mismo lugar como una invitación a que otras personas las lleven a cabo. En una de nuestras sesiones decidimos diseñar nuestras acciones en formato digital y las subimos a una plataforma web en abierto (por ejemplo un blog) y

codificamos cada una de las propuestas en forma de códigos QR⁸ que imprimimos en papel adhesivo y pegamos por las calles del barrio escogido para hacer las *performances*. Durante el trayecto fuimos escaneando con nuestros teléfonos móviles cada código QR que luego permanecieron en el lugar para que otros pudieran realizarlas.

De Elia Torrecilla con licencia [CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

En el momento de llevar a cabo las acciones es importante tener en cuenta que durante la realización de una *performance* debemos ser plenamente conscientes de nuestros 5 sentidos: oído, vista, tacto, gusto, olfato. Debemos tener presente que cuando trabajamos con nuestro cuerpo este posee muchas connotaciones, el cuerpo es la herramienta de trabajo en una *performance*, a través del cual experimentamos, exploramos, cuestionamos y transformamos. Por tanto hay que tener una atención plena a nuestra expresión corporal: la respiración, las posturas... Por ejemplo, si utilizamos la voz, debemos cuidar nuestro lenguaje, la voz, el tono, su modulación, así como nuestros gestos y movimientos.

Asimismo, es importante pensar en lo que comunica el vestuario que escogemos que debe ir en sintonía con nuestra propuesta. Son muchos los artistas de la *performance* que recurren al empleo

de una vestimenta negra como algo neutro o bien prefieren prescindir del vestuario o bien presentarse con un vestuario específico. Dependiendo de lo que se quiera comunicar, uno escogerá ir con un traje concreto o fabricarse un atuendo ex profeso para la acción.

En este caso, como se trata de comenzar a romper el hielo realizando *performances* mínimas en el espacio urbano de forma colectiva, recomendamos haceros pasar por unos transeúntes más, para que, al realizar esos gestos mínimos, se despierte la curiosidad de los viandantes por parecer uno de ellos y que, al sorprenderlos con vuestra acción, se pregunten ¿quién es? ¿por qué hace eso?

NOTA: ¿Y qué pasaría si entre acción y acción realizáramos el recorrido muy lentamente, dando pasitos muy cortitos?

8 Página web para crear códigos QR: <https://es.qr-code-generator.com>

Acción realizada por el Grupo WDC titulada *Sendero de la esperanza*, llevada a cabo en el Barrio del Cabanyal (Valencia, 2016)⁹. De Elia Torrecilla con licencia [CC BY-SA 4.0](#)

OBJETOS

Durante la realización de *performances* podemos interactuar con objetos y transgredir su uso cotidiano para darle nuevas utilidades. Por ejemplo, casi todas llevamos con nosotras un teléfono móvil ¿qué acciones podríamos llevar a cabo con este dispositivo? Potenciando sus posibilidades, un teléfono podría servirnos como instrumento sonoro haciéndolo sonar, o una cámara de fotos destinada a fotografiar elementos insignificantes, como en esta acción propuesta por la estudiante Adriana Barral Peliz:

ELOGIO DE LA IRRELEVANCIA

(Acción desapercibida, Valencia, 2016)

“Pon el móvil con sonido y saca fotos

a la vez que dejas que el sonido de la captura suene.

Saca fotos a cosas irrelevantes repetidamente.

(ej.; a una baldosa, a una esquina, a un chicle del suelo...)”.

Propuesta de Adriana Barral Peliz

Laboratorio de Creaciones Intermedia
(Asignatura de Arte Sonoro, Miguel
Molina, Elia Torrecilla, 2016). De Elia
Torrecilla con licencia [CC BY-SA 4.0](#)

RE-ACCIÓN: ¡HICIMOS FAMOSO A UN CHICLE ABANDONADO!

⁹ Enlace al vídeo de la acción: <http://eliatorrecilla.com/Sendero-de-la-esperanza-Cabanyal-2016>

NOTA: ¿Y qué pasaría si cambiamos un teléfono móvil por un bote de champú? ¿y si utilizamos el bote de champú como “objeto” de compañía?

De Elia Torrecilla con licencia [CC BY-SA 4.0](#)

"PERFORMING" LA VIDA: TRASLADAR LA PERFORMANCE A CUALQUIER ACTO

En ocasiones resulta de gran interés performativizar algún evento o acto público, teniendo presente que el arte puede potenciar la reivindicación y aplicarse, por ejemplo, a una manifestación. A este respecto cabe pensar en la intención de la acción que se va a llevar a cabo, pongamos por caso si se trata de una propuesta activista. Así, si conoces algún acto que vaya a realizarse en tu barrio o ciudad, como puede ser una manifestación para la peatonalización de las calles, es interesante, siempre desde el respeto y tras haberse informado antes debidamente, proponer algún acto performático. En una ocasión, en colaboración con el artista activista Domingo Mestre¹⁰, propusimos hacer una variante del Paseo de Jane¹¹ aprovechando una manifestación que se hacía para

peatonalizar el Barrio del Carmen en Valencia. Decidimos invitar a las manifestantes a llevar una silla para que durante el recorrido se la pusieran sobre sus cabezas y, en cada parada de la manifestación, nos sentáramos en ellas para finalmente ocupar una calle y comernos un bocadillo, haciendo de la calle nuestro salón-comedor. De este modo, la gente que nos veía manifestándonos con una silla en la cabeza sentía todavía más interés e inquietud por saber el motivo de la marcha.

Se trata de hacer uso de una estrategia artística para demandar o reivindicar diferentes cuestiones.

NOTA: ¿Y qué pasaría si... performativizamos una reunión, una excursión, una clase o una conferencia¹²?



De Rubén Olalla con licencia [CC BY-SA 4.0](#)

¹⁰ Página web del artista: <https://serpientededoscabezas.wordpress.com/sobre/>

¹¹ En una de las guías puedes aprender cómo hacer un Paseo de Jane: http://laaventuradeaprender.intef.es/documents/10184/64759/Guia-LADA_Como-hacer-un-paseo-de-jane

¹² Poner enlace a la guía “Bailar una conferencia” de Gloria G. Durán.

DOCUMENTAR

El arte de la *performance* es un arte efímero, que solo tiene lugar “aquí y ahora” por lo que muchos artistas optan por su registro. Durante la “puesta en acción”, recomendamos que alguien registre las acciones (fotografías, vídeos, grabación de sonido...), y para ello será suficiente disponer de un teléfono móvil con cámara incorporada. Aquí es importante el papel de la/s persona/s que registran, ya que la grabación debe ser lo menos invasiva posible y en este tipo de micro-acciones callejeras debe tratar de pasar desapercibida para no interferir en la *performance* ni para llamar demasiado la atención de los transeúntes; que no piensen que es algo preparado para una filmación, ya que le quitaría naturalidad y parecería falsa.

La documentación que se extraiga puede luego ser mostrada en diferentes formatos y en ocasiones los objetos, fotografías, textos, vídeos... etc., funcionan como una pieza artística en sí misma. Además, el hecho de documentarlas es interesante para luego visionarlas de forma conjunta y tener otro punto de vista de la experiencia. En los vídeos, muchas veces uno puede percatarse de aspectos que en su momento pasaron inadvertidos, como la reacción de los transeúntes. Con todo el material que hayáis ido recopilando, podéis elaborar un archivo que servirá como memoria de cada sesión y que podéis utilizar en el siguiente paso: la re-acción.

Banquete final: Como cierre de la sesión siempre es divertido terminar con un pequeño banquete performativo: un picnic al aire libre, un local, una terraza, una casa... cualquier espacio que se preste a tomar un pisolabis e improvisar algunas acciones grupales mientras compartimos la experiencia de cada uno.

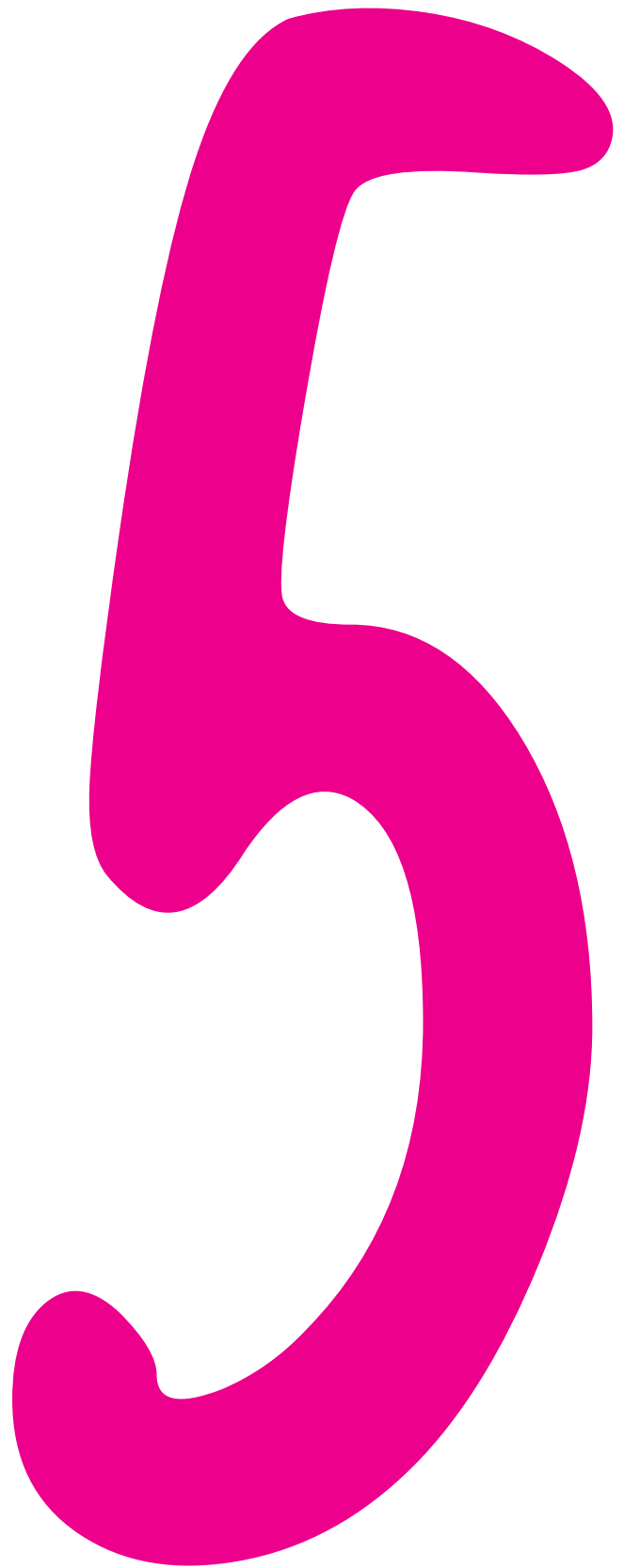
NOTA: ¿Qué pasaría si activamos el sonido de todos los utensilios que están sobre la mesa y creamos un menú-concierto? ¿y si preparamos una mesa y en ella distribuimos comida solo de color rojo? ¿y si hacemos un banquete silencioso con aplausos en vacío o por el contrario uno en el que todos los comensales hablen sin parar, todos al mismo tiempo?



RE-ACCIONAR: PENSAR Y VALORAR LO ACONTECIDO

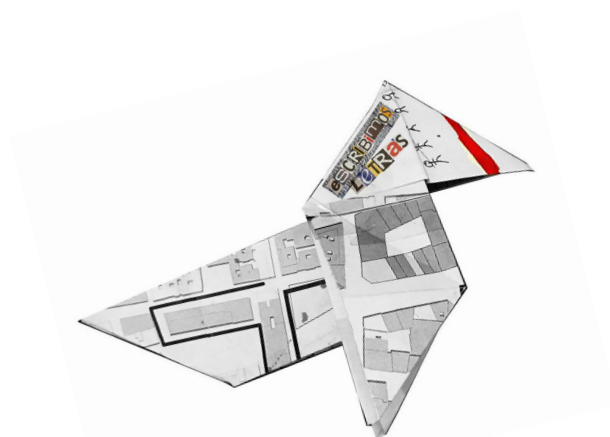
Recomendamos que tras la realización de una *performance* se realice un ejercicio de valoración y reflexión, tanto para repasar las cosas que han funcionado y las que podrían mejorarse, y que nos servirán de ayuda para próximas acciones, como para recoger las diversas reacciones de las personas.

Puesto que lo que se propone aquí es la realización de *performances* puramente experimentales, consideramos que una acción no debe ser juzgada en términos de éxito o fracaso, como dijo John Cage en 1955, no son “errores” a rectificar, sino simplemente “resultados desconocidos”, que nos pueden descubrir otras aportaciones imprevistas que se pueden aprovechar para el futuro.



Por "re-acción", entendemos todo aquello que ha quedado de la *performance*, ya sea el *feedback* de la gente que por allí pasaba, los objetos resultantes o sobrantes de una acción... etc. Esto, junto con la documentación, el mapa con el recorrido y las propias instrucciones de las propuestas configuran un testimonio que puede ser recogido en

formatos varios (como las cajas realizadas por el grupo Fluxus), una publicación en formato libro¹³ o hasta un fanzine¹⁴ que recoja la experiencia colectiva a través de mapas, dibujos, esculturas, objetos, libro-objeto, poemas, audios, fotografías, vídeos, o papiroflexia, como estas re-acciones transformadas en pajaritas de papel.



De Elia Torrecilla con licencia [CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

De Elia Torrecilla con licencia [CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

REFLEXIONAR: ¿Y QUÉ PASARÍA SI...?

Como decíamos antes, no es lo mismo que una *performance* sea llevada a cabo por dos personas que con veinte o con cincuenta. Realizarla todas al mismo tiempo o pasar de una en una repitiendo la misma acción una y otra vez. O bien poner en práctica una misma acción en diferentes horas y diferentes espacios: hacer una *performance*

de día, no tiene las mismas connotaciones que hacerla de noche, igual que hacerla en el centro de la ciudad es muy diferente a realizarla en un barrio periférico. Es importante que, tras el visionado de los vídeos, se genere una reflexión sobre estas cuestiones para experimentarlas en sus diferentes variantes en próximas sesiones.



De Elia Torrecilla con licencia [CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

13 Ejemplo en el siguiente enlace: <https://issuu.com/intermedia0/docs/accionesdesapercibidaspdf>

14 http://laaventuradeaprender.intef.es/documents/10184/71399/Guia-LADA_Como-hacer-un-fanzine

3 PERFORMAR

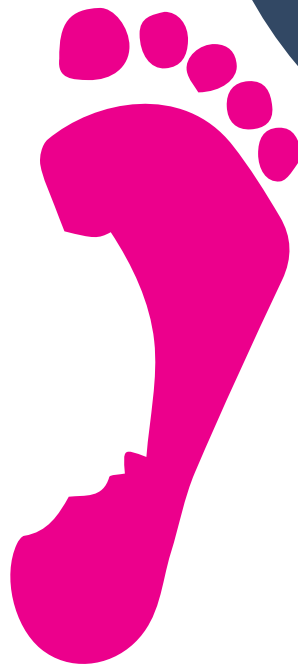
4 DOCUMENTAR

2 PLANIFICAR

5

RE-ACCIONAR:
PENSAR Y VALORAR
LO ACONTECIDO

1 ORGANIZAR



RESUMEN

CONSEJOS

"(...) Ha de hacerse con gusto, ingenio, diversión; tiene que ser como jugar" (Kaprow, 2007:44).

En una *performance* no existe el fallo ni la equivocación, ya que cualquier imprevisto es enriquecedor y puede ser incluido en la acción. Hay que dejarse llevar, dar rienda suelta a la imaginación trabajado la horizontalidad: performar en el plano de la vida, donde todas las personas que lo habitamos somos iguales.

SIN PREJUICIOS, VERGÜENZA O SENTIDO DEL RIDÍCULO

Aconsejamos estar dispuestos a quitarnos esa "mochila" que todos llevamos encima con nuestras experiencias previas.

JUGAR Y EXPERIMENTAR CON VARIACIONES

de escala, de tiempos, de vestuario... contrastar espacios (turísticos y periféricos...). Informaros y documentaros sobre el contexto que vais a intervenir con vuestras *performances*, para hacer un uso responsable del mismo.

UNA LLAMADA A LA ACCIÓN

Fijar una fecha, una hora y un lugar y lanzar la convocatoria (boca a boca, redes sociales...) para improvisar *performances* de forma conjunta enriquecerá la experiencia.

INTERACCIÓN

El arte de la *performance* tiene lugar independientemente de la participación o presencia del público y los espectadores desaparecen para formar parte de la acción.

EVITAR LA TEATRALIDAD

Sobreactuar o hacer algo teatralizado se asocia inconscientemente a lo falso. Trabajad con la ambigüedad del término *performance*, en un espacio intermedio marcado por la diferencia, cuestionando los roles y máscaras que utilizamos.

¡PRECAUCIONES!

La *performance* es un acto artístico vivo. Muchas veces no se es consciente de la peligrosidad de una acción, por eso se aconseja siempre compartirla o consultar a especialistas sobre posibles medidas de seguridad.

RECURSOS

• LIBROS

FERRANDO, Bartolomé. *El arte de la performance. Elementos de creación*. Ediciones Mahali, Valencia, 2009.

KAPROW, Allan. *La educación del des-artista*. Ediciones Árdora, Madrid, 2007.

TORRECILLA, Elia; MOLINA, Miguel (coord.) *Acciones Desapercibidas. Performances mínimas urbanas y soleadas después de la tormenta. Valencia, 20 de diciembre de 2016*. Ediciones Desapercibidas, Valencia, 2017.
Disponible en: <https://issuu.com/intermedia0/docs/accionesdesapercibidaspdf>

• ARTISTAS Y PROYECTOS

“Unnoticed Art Festival” de Frans van Lent: <https://unnoticedartfestival.com>

LABOLSA: Revista de acciones y videocreación: <http://revistalabolsa.com/index.php>

PERFORMANCELOGÍA. Todo sobre Arte de *Performance* y Performancistas:
<http://performancelogia.blogspot.com/2007/04/sobre-performanceloga.html>

NOMAD *PERFORMANCE*: <https://nomadperformance.art/>

LABORATORIO DE ACCIONES INTERMEDIA:
<https://www.youtube.com/user/intermedia0/videos>

• INVITACIONES AL JUEGO Y A LA PERFORMANCE

LACALLE, Julián. MONTEVERDE, Julio. *Invitación al tiempo explosivo. Manual de juegos*. Sexto piso, Madrid, 2018.

ONO, Yoko. *Grapefruit*. Munternaum Press, Tokio, 1964.
https://monoskop.org/images/8/83/Ono_Yoko_Pomelo_Un_libro_de_instrucciones_de_Yoko_Ono.pdf

THE CONCEPT BANK de Frans van Lent: <https://theconceptbank.org>

VV.AA. (2019). *Fluxus escrito. Actos textuales antes y después de Fluxus*. Argentina: La Caja Negra.

