



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

Proyecto de Innovación
Convocatoria 2020/2021

Número del Proyecto: 356

Laboratorio de arte de acción. Desarrollo de materiales docente y estrategias de investigación a través del cuerpo en la enseñanza virtual

Responsable del proyecto:
María Covadonga Fernández Vázquez

Facultad de Bellas Artes
Departamento de Pintura y Conservación-restauración

1. Objetivos propuestos en la presentación del proyecto

El Proyecto de Innovación docente Laboratorio de arte de acción. Desarrollo de materiales docente y estrategias de investigación a través del cuerpo en la enseñanza virtual consiste en la creación de un espacio de experimentación académica de propuestas artísticas en torno al arte de acción y sus variaciones. Se pretende diseñar y poner en funcionamiento una herramienta colectiva, que implique a docentes y estudiantes, para la creación de materiales didácticos aplicables a los contenidos de las asignaturas de Grado y de Máster que, desde una perspectiva transversal, tengan vinculación con el área de conocimiento de lo performático.

El objetivo principal ha sido el desarrollo de metodologías de investigación que permitan a estudiantes e investigadores traducir sus inquietudes personales de creación artística que implique el cuerpo en líneas coherentes, sólidas y bien fundamentadas en el contexto de los estudios universitarios y la investigación académica. Surge de haber observado un creciente interés por esta disciplina en el marco de los estudios impartidos en la Facultad de Bellas Artes, y en el campo de la investigación afín a estos estudios. Además, en la actualidad se da una tendencia por estas prácticas en el ámbito profesional, vinculado con la creación y producción artística. Todo ello hace necesaria la creación de un espacio plural e integrador focalizado en la performance, el arte de acción y las demás prácticas de creación en las que el cuerpo se presenta como el eje de la producción artística.

El carácter multidisciplinar de estas prácticas hacen que puedan aplicarse, no sólo como fin en sí mismo en cuanto a los procesos de creación, sino también como estrategia para desarrollar otros objetivos artísticos o plásticos vinculados a otros procedimientos como son la pintura, el dibujo, la escultura, la fotografía o la creación audiovisual. Por esta razón, creemos importante generar un espacio de trabajo e investigación en el que se ahonde en el arte de acción como medio. En este sentido, ha sido imprescindible que todo el proyecto de innovación tenga un carácter transversal que pueda ser aplicado a distintas asignaturas, de diferentes niveles y en los diversos títulos que se imparten en la Facultad de Bellas Artes.

A lo anteriormente expuesto, se suma el hecho de que, durante el curso 2020-2021 hemos estado ante un nuevo escenario en el que las herramientas digitales se han convertido en el medio imprescindible para la producción y distribución del conocimiento. Pensar el cuerpo, en relación a la experiencia en este nuevo paradigma, supone el nuevo reto al que nos debemos enfrentar también desde la producción artística vinculada a la acción.

Así, los objetivos del proyecto han sido:

- Llevar a cabo un laboratorio de investigación y creación en torno al arte de acción.
- Construir nuevos materiales docentes que sirvan como herramienta transversal para los estudios de Grado y Máster en áreas de conocimiento afines a las Bellas Artes
- Desarrollar metodologías de trabajo que permitan transformar la producción artística que parte del trabajo del cuerpo en estrategias de investigación académica en un contexto de enseñanza en línea.
- Aplicar las características particulares del trabajo de arte de acción o performance a otras metodologías de creación artística.

- Investigar, a nivel teórico práctico, sobre la nueva realidad que se ha precipitado ante una transformación del modelo social y en el que, el cuerpo y la experiencia construida desde las relaciones virtuales, deben ser repensadas y ensayadas desde el ámbito simbólico del arte

2. Objetivos alcanzados

Durante el curso 2021-2022 se han alcanzado en gran medida los objetivos planteados para poner en marcha el laboratorio de arte de acción que se plantea en este proyecto. Mediante diferentes estrategias de carácter performático se han llevado a cabo un gran número de actividades aplicadas en diferentes asignaturas del grado en Bellas Artes y del MIAC.

Contamos por tanto con materiales docentes creados que se pueden usar como herramienta transversal diversas materias de nuestros estudios, tanto aplicables a la forma de docencia presencial como a la virtual, de la cual hemos sido testigos durante el curso en el que este proyecto se ha llevado a cabo. Han sido de especial relevancia los resultados alcanzados en este aspecto, ya que algunas de las prácticas que se han llevado a cabo han sido extraordinariamente útiles para dinamizar la docencia en línea y haciendo uso de los medios digitales no sólo como canal de comunicación docente sino como medio para la creación individual y colectiva.

Contamos con una herramienta creada específicamente y que permanece en uso y abierta a la participación colectiva que es el blog llevado a cabo como actividad de trabajo en si misma y como espacio donde compartir las propuestas y los resultados. Este espacio virtual se presenta como una plataforma de continuidad para que los resultados del Laboratorio de arte de acción puedan ser utilizado por otros miembros de la comunidad universitaria o por agentes interesados de fuera, así mismo, puede seguir creciendo ya que quien haga uso de los materiales o quiera introducir nuevas actividades también puede hacerlo.

En muchas de las actividades desarrolladas y a través del seguimiento continuo del estudiantado que ha participado en ellas, hemos podido observar la extraordinaria eficacia de estas propuestas para conseguir traducir en líneas de investigación sólidas las inquietudes personales del alumnado. A través de la aplicación de diversas formas de performatividad en el trabajo en el aula y en el aula virtual, la conexión de ideas, el desarrollo de materiales, la producción artística o la reflexión sobre el trabajo realizado, se han visto enormemente reforzadas. De este modo, hemos podido observar cómo es una herramienta eficaz no solo como fin sino como medio y metodología de trabajo en nuestras aulas.

Podemos además afirmar que se han puesto en marcha actividades que favorecen muy positivamente las relaciones de grupo y la participación, algo que ha sido especialmente difícil durante los periodos de formación online. La dinamización de las aulas que hemos logrado y lo que esto supone como mejora en la calidad docente, creemos que es de especial relevancia, no sólo por los resultados objetivos en cuanto a los contenidos de las asignaturas, sino por la mejora en cuanto a las relaciones entre el estudiantado y sus docentes, en las dinámicas de grupo o en la participación en el aula.

3. Metodología empleada en el proyecto

Para el desarrollo de PIMCD los objetivos metodológicos fundamentales han sido la horizontalidad y la transversalidad que debían tener todas las acciones desarrolladas a lo largo del proyecto. Partimos de una serie de reuniones iniciales de planificación del trabajo de las personas vinculadas al proyecto, seguidas de encuentros periódicos para el desarrollo de ejercicios que se llevaron a cabo en remoto por las necesidades específicas del desarrollo del curso 2020-21.

En los primeros encuentros del grupo de trabajo se plantean diferentes estrategias sobre las que trabajar:

- Estrategias en torno al cuerpo: el cuerpo como vínculo con uno mismo y con los otros; las diferentes presencias del cuerpo; el cuerpo presente y ausente; el cuerpo social; el cuerpo político; entre otras líneas de trabajo.
- Estrategias en torno al espacio: conceptos como lugar, habitabilidad y ocupación; espacios físicos, simbólicos, públicos, sociales, íntimos y políticos.
- Estrategias en torno al tiempo: a la multiplicidad de temporalidades en referencia a la propuesta, el espectador, y a otras relaciones con conceptos como la memoria y la evocación.

A partir de las prácticas desarrolladas en torno a estas temáticas, se establecería un marco teórico para ordenarlas y desarrollarlas como posibles líneas de investigación. Desde las cuales conformar un material docente aplicable a diversas asignaturas de los grados y Máster que se imparten en la Facultad de Bellas Artes.

Para ello se estableció un calendario de trabajo por el que durante los primeros meses del curso se debían crear las actividades sobre las que trabajar, estas propuestas se llevarían a cabo en diferentes aulas y asignaturas de los estudios de Bellas Artes por quienes hubiesen creado los materiales o por quienes quisiesen usarla en sus aulas, pudiendo hacer nuevas variaciones sobre las propuestas iniciales. Trabajamos por tanto con materiales docentes flexibles que denominamos VARIACIONES.

Los materiales creados se han publicado en un un blog de participación abierta en el que volcar las propuestas y los resultados desarrollados, para que estudiantes, investigadores y docentes que lo necesiten puedan acceder, hacer uso de las variaciones, aplicarlas o crear nuevos recursos para la docencia y la práctica artística. En estos resultados que se formalizan las herramientas que apoyen a la investigación en cuanto a recursos como: desarrollo de conceptos, líneas estratégicas de búsqueda, bibliografía, referencias a artistas y obras afines al marco de estudio.

4. Recursos Humanos

El equipo conformado para este proyecto aúna una heterogeneidad de profesionales que, trabajando desde el ámbito artístico, abordan de forma amplia distintas perspectivas la relación que se establece entre el cuerpo -desde la materialidad y especificidad del mismo, y su sentido simbólico -social y político-. Se han implicado en desarrollo del proyecto docentes imparten diferentes asignaturas, de distintos niveles del grado en Bellas Artes y másteres de varios títulos universitarios, así como estudiantes e investigadores/as en formación.

Miembros UCM:

- María Fernández Vázquez (PDI, Facultad de Bellas Artes, UCM)
- José Enrique Mateo León (PDI, Facultad de Bellas Artes, UCM)
- Laura de la Colina Tejada (PDI, Facultad de Bellas Artes, UCM)
- Santiago Morilla Chinchilla (PDI, Facultad de Bellas Artes, UCM)
- Laura Fernández Gibellini (PDI, Facultad de Bellas Artes, UCM)
- Ignacio Rodríguez Domínguez (Beca Postdoctoral, UCM)
- María Jesús Armesto Martínez (Beca FPI, UCM)
- Elisa Miravalles (Doctoranda, UCM)
- Mar Fernández de las Heras (Estudiante 4º de Grado Bellas Artes, UCM)
- Miguel Rangil (Estudiante 4º de Grado Bellas Artes, UCM)

Miembros externos:

- Elia Torrecilla (PDI, Universidad Miguel Hernández de Elche)
- Alberto Chinchón (PDI, Centro Universitario de Artes TAI)
- Daniel Villegas (PDI, Universidad de la Laguna)

5. Desarrollo de las actividades

El PIMCD *Laboratorio de arte de acción. Desarrollo de materiales docente y estrategias de investigación a través del cuerpo en la enseñanza virtual* ha puesto en práctica una serie de actividades que se pueden consolidar como materiales docentes que integren estrategias de carácter performático y cuyo fin es la implicación del cuerpo como herramienta de trabajo.

Las actividades creadas las hemos denominado VARIACIONES¹ con el fin de mantener un carácter lúdico, transversal y sobre todo flexible para garantizar la posibilidad de mover estas variaciones por los diferentes niveles de estudio afines a nuestra área de conocimiento.

Se han creado estas variaciones bajo la siguiente premisa:

<p>Variación: Propuesta por:</p> <p>Palabras clave:</p> <p>Estructura de partida: (Descripción de la propuesta, que puede ir orientada a la actividad docente, al desarrollo de procesos de creación artística o investigadora, así como cualquiera de sus variaciones o desviaciones. Se puede acompañar con imágenes, dibujos, esquemas, aplicaciones, o cualquier otro material que nos ayude a construir el punto de partida para la variación)</p> <p>Propuesta de desarrollo: (Breve explicación sobre cómo nos gustaría llevarla a la práctica, asignatura, curso, grupo de personas implicadas: artistas, docentes, estudiantes, etc.)</p>
--

Un punto de partida extraordinariamente amplio que nos permita derivar el proyecto hacia la diversidad que pretendemos. Se configuraron así algunas de las actividades que posteriormente se pusieron en práctica y que podrían llevar a cabo quienes las habían ideado o quienes les pareciese interesante para aplicar en sus aulas, talleres, o clases.

Entre ellas aparece la creación de un blog de participación abierta en la que se han volcado todas las propuestas y los resultados obtenidos: [Laboratorio de arte de acción – Bellas Artes UCM \(wordpress.com\)](http://Laboratorio de arte de acción – Bellas Artes UCM (wordpress.com)) Este espacio web queda abierto para quienes quieran seguir participando de este proyecto de innovación, bien sea incluyendo nuevas variación, o ampliando las que existen, poniéndolas en práctica en diversos escenarios, aulas, talleres, etc. y pudiendo compartir de nuevo los resultados.

¹ Se incluyen en el anexo todas las Variaciones creadas en este proyecto con el fin de dar tanto visibilidad como continuidad al mismo.

Variaciones creadas:

Variación 1: Juego y castigo. Variaciones de acciones y tiempo

Propuesta por: María Fernández Vázquez

Palabras clave: acción cotidiana, imposición temporal, combinación aleatoria, cuerpo, espacio, objeto, tiempo

Variación 2: La línea en acción_ conexiones entre dibujo y performance

Propuesta por: Elia Torrecilla

Palabras clave: dibujo, performance, cuerpo, experimentación

Variación 3

Propuesta por: Mar Fernández de las Heras y Miguel Rangil

Palabras clave: conocimiento compartido, banco de archivos editables/transformables, mesa de trabajo digital, performatividad digital.

Variación 4. ¿Qué hacer con el lápiz? *The pencil story* (1972) de John Baldessari revisitado.

Propuesta por: Laura de la Colina y Daniel Villegas

Palabras clave: Dibujo-Acción, giro performativo, campo expandido, metadiscurso, dilución disciplinar.

Variación 5: Gesto. Del lat. *gestus*

Propuesta por: Laura Fernández Gibellini

Palabras clave: gesto, gesto artístico, cuerpo, concepto

Variación 6: “Entrenando lo vivible: tácticas de presencia escénica.”

Propuesta por: Elisa Miravalles

Palabras clave: *Embodied mind*, presente, transformación, cuerpo fenoménico, relación, energía, consciencia

Variación 7: Cadáver exquisito

Propuesta por: Elia Torrecilla (ideada junto a la artista NEA)

Palabras clave: sincronización, grupo, tecnología, vídeo, espacio público

Variación 8: Perder mi cuerpo en internet

Propuesta por: Nacho Rodríguez

Palabras clave: telepresencia, pantalla, cuerpo Google meet, usuario, experiencia, virtualización

Variación 9: Blog de acciones [Laboratorio de arte de acción – Bellas Artes UCM \(wordpress.com\)](https://laboratorio-de-arte-de-accion-bellas-artes-ucm.wordpress.com/)

Propuesta por: María Jesús Armesto Martínez

Palabras clave: arte, blog, participación

Variación 10: Las V Condiciones

Propuesta por: Alberto Chinchón

Palabras clave: proceso docente, relación profesor-alumno, performance, video

Variación 11: El retrato considerado

Propuesta por: José Enrique Mateo León

Palabras clave: práctica pictórica, colaboración, estrategia artística, didáctica

Variación 12: Variación X: Performance de los cuerpos conectad+s

Propuesta por: Santiago Morilla y Teresa Vidente Illoro

Palabras clave: telepresencia, extimidad, pantalla, multipantalla, cuerpos, videollamada, dispositivo, interfaz,/ludicidad, habitabilidad híbrida

6. Anexos

VARIACIONES

Laboratorio de Arte de Acción

Variación 1: “Juego y castigo” Variaciones de acciones y tiempo

Propuesta por: María Fernández Vázquez

Palabras clave: acción cotidiana, imposición temporal, combinación aleatoria, cuerpo, espacio, objeto, tiempo

Estructura de partida:

El juego que se propone surge de una performance llevada a cabo de manera individual en la que se establecen combinaciones de acciones sencillas como: dibujar siluetas en el suelo, comer naranjas a mordiscos, atarse objetos al cuerpo, mirar la pared con una silla en la cabeza, barrer un paquete de harina, taparse la boca, tumbarse en el suelo, delimitar espacios privados, dibujar el tiempo sobre el cuerpo, etc. Estas acciones se combinan de manera aleatoria con tiempos entre 1 minuto y 15, y se deben desarrollar del modo que se considere durante el tiempo que corresponda.

Se establecen, desde un punto de partida lúdico, relaciones entre el juego y el castigo, la vivencia de lo cotidiano desde el deseo o desde el deber, la dilatación del tiempo tangible como propuesta de algo que puede ser placentero o no. Y a través de estas relaciones la puesta en marcha de mecanismos de acción performática que configuran una situación en la que el cuerpo se expone a ese espacio temporal y encuentra desde la experimentación en el desarrollo de la actividad propuesta dificultades o placeres que pueden describir una imagen simbólica.



Propuesta de desarrollo:

Para llevarla a cabo con un grupo de estudiantes se propone realizar tarjetas en las que aparecen escritas las acciones:

Arrastrar algo, comer algo, beber algo, definir espacios privados, dejar huella, hacer conexiones,

En otras tarjetas estarán definidos los tiempos que pueden ir de 1 minuto a 15. En función de los tiempos para la realización de la variación, puede haber más o menos posibilidades de unos tiempos u otros.

Quienes participen escogen al azar una acción y un tiempo para llevarla a cabo. Como posibles variaciones se pueden plantear:

- otras acciones además de las descritas
- que el grupo proponga las acciones y los tiempos que se van a trabajar
- el desarrollo de las acciones puede ser inmediato o programado con un espacio de tiempo para su elaboración, también se puede combinar el trabajo sobre una de las partes anunciadas con tiempo y la otra saberla en el momento de la acción
- puede no plantearse desde una perspectiva de arte de acción o performance sino como pauta de trabajo para cualquier otra formalización

Variación 2: “La línea en acción_ conexiones entre dibujo y performance”

Propuesta por: Elia Torrecilla

Palabras clave: dibujo, performance, cuerpo, experimentación

Estructura de partida:

Se plantea un taller de 1,30-2 h., de duración aproximadamente:

Siguiendo con el objetivo pedagógico de la Bauhaus de trabajar con la concentración, la observación, la intuición y el conocimiento a través de la experimentación para que el alumno encuentre su propia forma de expresión original e individual y una manera de estar en el mundo. Se trata de entender el dibujo como una extensión del discurso artístico y la performance como su motor de arranque, ya que dibujar implica una carga performática, por lo tanto se relaciona con una acción o proceso. El dibujo como trazo y como gesto.

Propuesta de desarrollo:

(Breve explicación sobre como nos gustaría llevarla a la práctica, asignatura, curso, grupo de personas implicadas: artistas, docentes, estudiantes, etc)

En este caso, la propuesta se enmarca dentro de la asignatura de Dibujo Básico I (del Grado de BBAA de la Facultad de Altea-UMH), en la que el estudiantado adquiere conocimientos de encaje y proporciones a partir del dibujo de estatuas y modelo del natural, por lo que el grupo de personas implicadas es el propio estudiantado (pudiendo participar el/la propia/o modelo y lxs docentes).

Antes de empezar hacemos un ejercicio de respiración. Adopta una posición erguida. Lo más recomendable es que te sientes, cierras los ojos y te concentres totalmente en el sonido, Mantén relajados en todo momento los hombros, la nuca, la mandíbula y los músculos faciales.

1. Inspira profundamente. En el momento de espirar, pronuncia las vocales A y O. Realiza el cambio entre ambas vocales de una manera fluida.
2. Dedícate ahora a la vocal U. Pronuncia primero la A y la O y cambia después a la U. Repite mientras espiras A-O-U-O-A.

Este ejercicio es más eficaz por la mañana debido a los efectos estimulantes que tiene sobre el organismo.



Fotografías realizadas por la profesora Pilar Viviente

1. Después de hacer ejercicios de respiración para crear un ambiente, seguir la propuesta de Miró (1940) "Si llega a faltar el material de trabajo": "Dibujar en el vacío del espacio, el gráfico del canto de los pájaros, el ruido del agua y del viento y de una rueda de carro, y el canto de los insectos. Que todo esto se lo lleve después el viento, el agua..."

- para esto, todos harán de viento y de agua intentando esparcir esas líneas dibujadas en el aire. Utilizar todo el cuerpo, él también decía dibujar con una meada. Esto le sirvió para muchos cuadros que dibuja el canto de pájaros o escrituras imaginarias.



2.* Variación:* observar una estatua del aula y dibujarla en el aire mientras mueven sus cuerpos siguiendo las líneas de composición.



3. *Dibujar a través de otro: *Dibujar algún elemento del aula utilizando la mano "ciega" de un participante para realizar los trazos encima del papel. El gesto y la comunicación corporal tienen un papel principal en la relación entre el ejecutor dirigido y el artista, que ve alterada su concentración al adoptar el doble papel de guía-acogedor y dibujante. Este ejercicio se repetirá varias veces para contrastar de qué manera cada persona influye en los conceptos de entrega, confianza, respeto y fluidez que ocupan la obra. Luego, la "mano ciega" se convierte en el dibujante y viceversa con las mismas personas.

4. *Del cuerpo al papel:* Por parejas, uno hace un dibujo en la espalda de un compañero con la parte de atrás de un lápiz y este debe trasladar ese dibujo al papel. Que el dibujo tenga un mínimo de complejidad, que haya rectas y curvas.



5. *Variación "teléfono estropeado"*: realizar el mismo ejercicio pero esta vez todos en fila. El último es el que transmite el mensaje, a través de los otros, al primero. Repetir el ejercicio con diferentes dibujos-mensaje hasta que el primero se convierta en el "traductor". Importante que el primero que dibuje sobre la espalda, que sea sobre un papel pegado sobre ella, así entre el primer dibujo y el último, se verá la diferencia.

6. *Ejercicio de empatía:* Elegir una estatua y adoptar la misma posición que ella. Dibujarla en esa misma posición.

7. *A dos manos:* Dibujar con las dos manos al mismo tiempo para lograr equilibrio entre los movimientos.

8. *Susurros con ojos cerrados:* Una persona describe a la espalda de quien dibuja, verbalmente, algún objeto. La persona que dibuja debe trasladar al dibujo esas descripciones.

9. *Des-memoria:* Observar durante 1 minuto una estatua. Darse la vuelta y

dibujarla de memoria durante un minuto, para coger lo esencial. Luego cambiar de estatua y que sean 5 segundos de observación y 5 segundos de dibujar.

10. *Retratos gestuales:* En parejas, retratarse una a la otra sin mirar el papel mientras se hacen diferentes gestos con la cara.

11. *Materiales de trabajo:* Extender las diferentes herramientas y materiales que uno usa para dibujar. Cerrar los ojos y analizar sus formas y texturas. Hacer un montaje de texturas con materiales que contrasten.

12. *Naturaleza muerta:* Dibujar una composición con limones. Al final, cortarlos y repartir un trozo a cada uno para que se lo coman: ¿Habéis reproducido en vuestros dibujos lo elemental del limón? Y finalmente terminar con una sonrisa agridulce :-)

Variación 3

Propuesta por: Mar Fernández de las Heras y Miguel Rangil

Palabras clave: conocimiento compartido, banco de archivos editables/transformables, mesa de trabajo digital, performatividad digital.

Estructura de partida:

Se propone la colocación de múltiples puertos USB para dispositivos móviles que funcionen como banco de archivos compartidos y editables por tod@s l@s habitant@s de la Facultad de Bellas Artes de la UCM.

Propuesta de desarrollo:

Partiendo de la obra *Dead Drops* del artista Aram Bartholl, donde propone la instalación permanente de puertos USB en el espacio público, nuestra propuesta consiste en la instalación de varios puertos USB en el espacio de la Facultad de Bellas Artes de la UCM. En estos bancos de archivos se invita no sólo a la extracción e inserción de archivos por parte de l@s usuari@s, si no a la posible edición de los mismos. Es en esta transformación de los documentos donde se encuentra la potencia performativa mediante la cual l@s usuari@s de estos bancos se comunicarán entre sí y construirán un conocimiento compartido.

¿Qué quiero digo a l@s dem@s?

¿De qué forma, a través de qué tipo de archivos?

¿Cómo intervienen ell@s mi mensaje?

El resultado de este proceso estará siempre abierto a su posible edición.

La propuesta se centra en el uso de los dispositivos móviles como principal herramienta de activación, ya que es una tecnología común a tod@s. Los USB a instalar serán del tipo Micro-USB y USB-C, ya que son los dos principales puertos que utilizan la mayoría de los teléfonos móviles actuales con sistema operativo Android. Al igual que en la obra de Bartholl, la colocación de estos puertos sería de carácter permanente, mediante su encementado en la pared.



Variación 4. ¿Qué hacer con el lápiz? *The pencil story* (1972) de John Baldessari revisitado.

Propuesta por: Laura de la Colina y Daniel Villegas

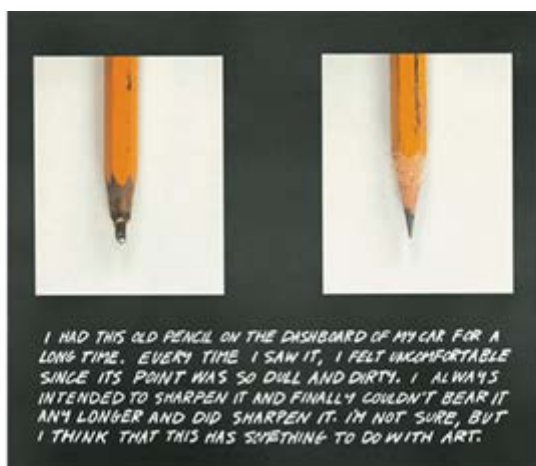
Palabras clave: Dibujo-Acción, giro performativo, campo expandido, metadiscurso, dilución disciplinar.

Estructura de partida:

La presente propuesta se fundamenta en el “giro performativo” propio del arte contemporáneo. Con la dilución de las disciplinas que se produjo a lo largo del siglo XX, comenzaron a aparecer numerosas hibridaciones entre las prácticas que, en el sistema moderno del arte, habían permanecido en espacios de carácter autónomo. Asimismo, ante el debilitamiento de la ordenación disciplinar del arte, también comenzaron a aparecer prácticas metadiscursivas en relación con las disciplinas tradicionales. De todos estos planteamientos, los que aquí nos interesan son aquellos donde la corporalidad y la acción constituyen, en un contexto de “dibujo en el campo expandido”, ejes centrales de la producción simbólica.

Se propone esta actividad como parte del proceso pedagógico de aprendizaje del dibujo en los primeros cursos universitarios de esta materia, con la finalidad de expandir este tipo de prácticas hacía el territorio del cuerpo y lo performativo. Se trata de incitar al estudiantado a romper con los criterios disciplinares clásicos del dibujo e invitarles a reflexionar desde una postura metadiscursiva en torno a las intersecciones entre dibujo, acción y corporalidad.

La actividad tomará como punto de partida la pieza *The pencil story* (1972) de John Baldessari. Dicho trabajo implicaba diferentes aspectos que aquí se pretenden tratar como una reflexión en torno al dibujo, haciendo referencia a sus elementos materiales e instrumentales desplegando un sentido metafórico, la acción con las implicaciones corporales que conlleva y la documentación fotográfica y narrativa propias de las poéticas conceptuales.



John Baldessari, *The pencil story*, 1972

Se propondrá, como actividad concreta, la realización de una acción donde l+s estudiantes, con una duración limitada a un máximo de 5 minutos (pudiéndose ampliar dicho periodo si la acción lo requiere y resulta justificado), interactúen desde diversas

posiciones con un lápiz, considerando éste como un instrumento del dibujo en su sentido disciplinar tradicional, pero expandiendo sus posibilidades funcionales y de sentido. Los resultados podrían abarcar un espectro amplio de concreciones: desde la acción efímera registrada con medios técnicos y tecnológicos (fotografía y vídeo) hasta la generación de resultados dibujísticos en diferentes soportes que puedan actuar como residuo de la acción.

Propuesta de desarrollo:

Para el buen desarrollo de la propuesta sería conveniente desarrollarla en dos sesiones. En la primera se plantearía una clase teórica donde se presentarían los objetivos de la actividad, así como una explicación sobre la pieza de Baldessari, anteriormente mencionada, contextualizándola en el marco histórico de la disolución disciplinar, el “giro performativo” del arte contemporáneo, el “dibujo en el campo expandido” (haciendo especial mención a las prácticas de intersección con las artes de acción) y los aspectos metadiscursivos implícitos en ciertas prácticas del dibujo contemporáneo.

En una segunda sesión, se realizarían las acciones de I+s estudiantes que habrán tenido una semana para prepararlas. Todas las acciones serán documentadas y se realizará, al finalizar las mismas, un debate sobre las mismas.

Variación 5: Gesto. Del lat. *gestus*

Propuesta por: Laura Fernández Gibellini

Palabras clave: gesto, gesto artístico, cuerpo, concepto

Estructura de partida:

En mi docencia he podido observar la tendencia del alumnado a proponer, antes que nada, ideas (abstractas y conceptuales que tratan de verbalizar y no de materializar) como respuesta a las propuestas realizadas en clase. Esta variación parte de la reflexión de la noción de gesto como un acercamiento posible a la importancia de la materialización de dichas ideas.

El diccionario de la Real Academia de la Lengua Española define al gesto, en su cuarta acepción, como “Acto o hecho que implica un significado o una intencionalidad”. A partir de aquí se propone pensar qué implica un gesto (a nivel conceptual y físico) en tanto que intencionalidad, y cómo puede aplicarse esta noción al arte. Llegaríamos así a la consideración del *arte como la materialización de un gesto*. Es importante recalcar cómo esta consideración implica que la intencionalidad conceptual ha de pasar por un cuerpo que actúa o desarrolla dicha intencionalidad.



Propuesta de desarrollo:

La intención es llevarla a cabo con un grupo de estudiantes. Mi objetivo primero sería enfatizar la necesidad del arte de materializar, actuar o manifestar ideas (o intuiciones). Para ello se hará una introducción de la noción del gesto a partir de la definición del diccionario de la RAE, al que seguirá una revisión histórica de la noción de gesto artístico (desde el surrealismo, dadá, fluxus o el expresionismo abstracto). Se llegaría así al panorama contemporáneo y a la idea del *arte como la materialización de un gesto*, al

gesto artístico entendido como recorrido que va desde la conceptualización hasta la necesaria puesta en obra, puesta en cuerpo, de dicho concepto. A partir de aquí se pedirá al grupo de estudiantes que observen, detecten y reflexionen, de manera individual, sobre un gesto (no necesariamente artístico) de otra persona (desde cualquier punto de vista) y propongan un gesto (artístico, si así lo define su intencionalidad) en reacción o relación a dicho gesto. Se trata, a fin de cuentas, de corporeizar una intencionalidad y reacción al gesto de otros. Todas las propuestas, cuya materialización será completamente libre, se deberán presentar en clase compartiendo siempre el “gesto de partida”.

(Paralelamente suelo realizar ejercicios gestuales en clase en los que se trabaje, de manera individual o en grupo, con implementos que dificulten la realización de imágenes para enfatizar cómo la intencionalidad es tanto corpórea como conceptual, y cómo es el cuerpo el que negocia entre la idea/intención y su manifestación plástica).

Variación 6: “Entrenando lo vivible: tácticas de presencia escénica.”

Propuesta por: Elisa Miravalles

Palabras clave: *Embodied mind*, presente, transformación, cuerpo fenoménico, relación, energía, consciencia.

Estructura de partida:

Se propone un taller de performance de una hora de duración (extensible), enfocado hacia estudiantes, docentes, artistas o comunicadores de cualquier procedencia, con el objetivo de introducirse en el concepto y la práctica de la **presencia escénica**.

Según algunos estudiosos teatrales interesados por la filosofía oriental de mi referencia como Grotowski y Eugenio Barba, es necesaria la activación previa de ciertos procesos físicos y mentales antes de llevar a cabo cualquier **acción** escénica. O lo que es lo mismo, trabajar con la **energía**, una fuente de conocimiento ancestral a menudo escasamente entendida por el público común (causa, posiblemente, de la adulteración y el mal empleo que algunas pseudodisciplinas han hecho de ella en busca de fama y negocio).

El fin de este taller es la toma de consciencia, experimentación y ejercitación del **cuerpo fenoménico** personal, para su consiguiente aplicación a través de la **transmisión al público**. Las propuestas que aquí se ponen de manifiesto son entrenamientos abiertos, creados y validados previamente por mi como artista de performance. Pretenden ofrecer al asistente una serie de **herramientas complementarias** al desarrollo de prácticas artísticas de cualquier índole. Se trata de métodos prácticos que deben ser adaptados a las capacidades de cada alumno en cada caso, siendo flexiblemente modificables por el docente y/o los participantes según se requiera.



Physical Training at Odin Teatret, 1972

<https://www.youtube.com/watch?v=s8dj4awiMJY>



What is energy? 1996

<https://www.youtube.com/watch?v=u9P1zdaC0qY>

Propuesta de desarrollo:

Es necesario recalcar previamente, que todo lo que se propone en este taller es un punto de partida para un progreso en el tiempo, y con el fin de que estos métodos produzcan una transformación constatable por el practicante, es imprescindible la aplicación periódica de las técnicas, con sus consiguientes y voluntarias variaciones. Así como para entrenar un cuerpo no sólo es suficiente, por ejemplo, salir a correr un día, sino que se requiere un plan de entrenamiento a largo plazo, esta propuesta supone una toma de contacto con nuestro potencial escénico, que irá cobrando vida de forma simultánea a la frecuencia de nuestra práctica.

Para esta sesión introductoria, se han escogido tan sólo una pequeña parte de los numerosísimos ejercicios que tratan el tema de la presencia escénica. Están basados

en prácticas extraídas de diversas ramas del pensamiento oriental, pero adaptados en todo caso a una pedagogía de la performance. Por ello, se trata de ejercicios absolutamente neutros y carentes de ideas religiosas o doctrinantes. También cumplen con las normas de restricción sanitarias debidas a la Covid-19.

INTRODUCCIÓN (10min)

Preámbulo y aclaraciones:

- Renuncia a los resultados: El practicante deberá dejar de lado las expectativas y juicios de valor respecto a su experiencia en este taller. El simple hecho de realizar los ejercicios con una disposición abierta y según las posibilidades de cada participante es el fin en sí mismo.
- El practicante guardará de estas enseñanzas lo que le sirva a modo personal, y lo que no lo descartará radicalmente.
- Se realizará un breve intercambio verbal que tratará sobre **qué es la presencia escénica** para cada uno de los miembros del taller (alumnado/practicante y profesor/mediador). El ser-estar en el escenario.

ENTRENAMIENTO (40 min)

1. Ejercicio mental (10 min)

Meditación. Energetización a través de la respiración:

La respiración es nuestra primera fuente de energía. Los practicantes se sientan en el suelo, con las piernas cruzadas, los ojos cerrados, las manos sobre los muslos, la espalda recta apoyada en la pared o en el aire, y la cima de la cabeza mirando hacia el cielo. Se respira con total naturalidad, a ser preferible por la nariz. Al tomar el aire, el practicante mentaliza que se llena de fuerza, de vitalidad, de energía. No se trata de una mentalización automática, vacua, sino de que la persona se sienta a sí misma sin racionalizar, cómo el aire entra en su cuerpo en forma de vida. Al expulsar el aire mentaliza que esa energía se propaga inundando por completo su cuerpo, y que sale incluso por todos los poros de su piel. El que pueda, siente el cuerpo en su totalidad. Si el practicante se distrae, basta con que se percate de ello y vuelva pacientemente al ejercicio. El alumno no se preocupa del tiempo transcurrido. Permanece así hasta que lo indica el profesor/mediador.

2. Ejercicio físico (10 min).

Calentamiento corporal repasando todos los músculos del cuerpo.

- De pie, a ritmo lento:
Rotación de tobillos, rodillas, de cadera en ambas direcciones, de cintura fuerte en ambas direcciones, brazos y hombros hacia delante y hacia atrás, rotación de codos, muñecas, cuello.
- Carrera continua, ritmo suave-medio-moderado:
Se trota por todo el espacio alternando la carrera con desplazamientos laterales hacia uno y otro lado. Mientras se corre, se toma consciencia del movimiento y las sensaciones y procesos del cuerpo. Cuando el mediador hace un sonido, rápidamente y con potencia el alumno toca el suelo con las dos palmas de sus manos y da un salto con palma sobre su cabeza. Después continúa corriendo

suave. Las últimas vueltas serán más rápidas, según las capacidades de cada practicante, hasta elevar la frecuencia cardíaca a un 80%.

3. Ejercicios de concentración psicofísica (20 min)

Propuesta extensible en el tiempo y variable en su procedimiento:

- (5min): Cada alumno escoge un lugar donde situarse en la sala o el espacio. Se coloca tumbado, sentado o de pie, y elige un fragmento de su cuerpo sobre el que trabajar (puede ser uno de los dos brazos, una pierna, una mano, el hombro, la cabeza, el vientre, un dedo...). Durante cinco minutos intenta mover con una flexibilidad y ritmo libres sólo la parte escogida, dejando el resto de su cuerpo en total inmovilidad.
- (5 min): Se repite el ejercicio anterior poniendo en funcionamiento el resto del cuerpo, sin dejar de prestar atención a la zona escogida, dissociando su movimiento del resto del cuerpo, de forma que una zona tenga un ritmo, cadencia y direccionalidad distinta a la otra.
- (5 min): Con la firme intención de ser consciente de estar moviendo todos los músculos y huesos del esqueleto, el practicante se desplaza por la sala de la forma en que le parezca oportuno, pero con ritmo extremadamente lento.
- (5 min): Se repite el ejercicio anterior con alternancia de ritmos lento-medio-rápido en el movimiento, a la voz o señal del profesor. El practicante presta suma atención si hay algunas zonas del cuerpo que está sintiendo con más intensidad que otras, y si es así toma especial consciencia y está más atento de ellas que del resto.

CONCLUSIONES Y MICROACCIONES (10 min)

Sentados en círculo de nuevo, los practicantes van saliendo de uno en uno al centro. Cuentan muy brevemente lo que para ellos es la energía y dónde o cómo se produce, o si lo desean, comparten sus impresiones de la experiencia. Cada uno finaliza su intervención con una micro acción de tan sólo unos segundos, que para él corresponda a una forma de transmitir la energía de su cuerpo en escena. No se debe reflexionar demasiado al respecto, sino que se aconseja dar una respuesta rápida y directa dejándose llevar por el instinto.

Variación: 7 (Cadáver exquisito)

Propuesta por: Elia Torrecilla (ideada junto a la artista NEA)

Palabras clave: sincronización, grupo, tecnología, vídeo, espacio público

Estructura de partida:

Esta propuesta se ha puesto en marcha desde fuera del ámbito académico pero puede ponerse en práctica con el estudiantado de BBAA, pudiendo implementarse dentro de asignaturas como vídeo, dibujo, pintura, fotografía, escultura....

Cadáver Exquisito utiliza este método surrealista y lo adapta a la performance. Este proyecto, basado en la experimentación del arte de acción, ha sido ideado por Elia Torrecilla y NEA con el fin de crear una red de artistas que buscan activar el espacio urbano a través de sus cuerpos. Se trata de una propuesta abierta y colaborativa en la que partiendo de unas reglas básicas de "juego", exploramos el potencial de la performance en la que lxs "jugadores" nos conectamos a distancia para sincronizarnos y encadenar nuestras acciones.

INSTRUCCIONES "Cadáver exquisito #1":

A través del grupo de whatsapp creado exclusivamente para esta experiencia decidimos el **lugar**, la **fecha** y el **orden** de la performance (cada acción sigue a la anterior y comienza desde el último movimiento del artista anterior, que envía en privado a través de whatsapp una **foto – en horizontal** - al siguiente artista).



En el siguiente enlace se pueden ver los resultados hasta el momento:
<https://www.youtube.com/channel/UCOw0H0BolEwe4qeCAHjH3Uw/videos>

Propuesta de desarrollo:

Esta propuesta se encuentra actualmente en marcha. Comenzamos siendo un grupo de 7 personas y tras la realización de 3 variaciones del “cadáver exquisito”, cada persona decide si quiere continuar o no (el único compromiso es completar un ciclo de 3 variaciones). Tanto si el/la participante decide continuar o no, este/a debe invitar a otra persona para unirse al grupo.

Hasta el momento se han realizado dos ciclos de tres acciones y somos un total de 13 participantes. El grupo se encuentra en crecimiento y expansión, y está formado por artistas, docentes, investigadores y abierto a la participación de otrxs (estudiantes...etc.).

La articulación de este **experimento de performance en el espacio público** es la siguiente:

- 3 performance (este es el único compromiso), todas en el espacio público,
- 3 minutos como máximo de grabación de vídeo (formato horizontal) de la performance (después, cada participante podrá utilizar su performance de la manera que quiera: difundirla, editarla, etc.),
- 3 organizaciones diferentes (cada performance sigue unas reglas mínimas).

Performance n° 1: juntos – a través del grupo de whatsapp- decidimos el **lugar**, la **fecha** y el **orden** de la performance (cada acción sigue a la anterior y comienza desde el último movimiento del artista anterior, que envía en privado a través de whatsapp una **foto – en horizontal** - al siguiente artista).

Performance n° 2: decidimos el **lugar**, la **fecha** y **accionamos todos juntos**.

Performance n° 3: decidimos el **lugar** y la **fecha límite para enviar el vídeo**.

PD: Cada artista tiene que grabar su performance (max 3 minutos de video) y enviarla al día siguiente a la persona (cada vez diferente) que, del grupo, se encarga de editar el vídeo y subirlo al canal de youtube.

*Después de cada performance hay una **videollamada** para comentar y preparar la siguiente (poco antes de la videollamada llega por whatsapp el enlace, por lo general la hacemos utilizando Google Meet).*

Al final de las tres acciones, tienes 2 opciones:

1. cada unx puede decidir si continúa durante tres performances más e invita a otrx artista, o a un par de artistas o a un pequeño colectivo, o
2. puede decidir terminar la experiencia aquí e invitar a unx artista para que participe.

Cuando invitas a un nuevo artista puedes enviarle este mismo documento, e introducirlo en el grupo de whatsapp con el papel de administrador.

Variación nº 8: PERDER MI CUERPO EN INTERNET

Propuesta por: Nacho Rodríguez

Palabras clave: telepresencia, pantalla, cuerpo, Google meet, usuario, experiencia, virtualización,

Estructura de partida:

La “era postcovid” reabre nuevos discursos alrededor de la idea de “cuerpo” y “experiencia” desde una radical virtualización de lo cotidiano en el contexto del denominado “capitalismo de plataformas”. Se propone un encuentro telepresencial-performativo en la app Google meet como juego para reflexionar la percepción y experiencia del “cuerpo” deslocalizado/desmaterializado (hiper)mediado por las pantallas. La puesta en escena pretende evidenciar la nueva realidad-normalidad relacional y contextual donde lxs usuarixs pueden performatear, conjuntamente, situaciones que implican el “cuerpo”, como herramienta de acción, considerado desde una “nueva materialidad” a través de la imagen datificada en tiempo real y las posibilidades de las subjetividades que la proyectan.

Propuesta de desarrollo:

-Esto es taller performativo pensado para alumxs, profesorxs o investigadorxs de la Facultad de Bellas Artes. Pueden ser invitadxs otras personas que no estén vinculadas a este contexto.

-En principio la plataforma seleccionada es Google meet. Se pueden considerar otras plataformas de acción como Tik-Tok o Snapchat. Destacar la importancia de “multipantalla”. La posibilidad de que todos lxs integrantes puedan visualizarse en una misma retícula de videos, como ocurre con Google Meet.

- *“La tecnología nos acerca, amplifica nuestras emociones y nuestros cuerpos”*. A partir de la idea de generar experiencias creativas online dentro de la clase, planteadas en el libro “Perder el tiempo en Internet” del artista e investigador Kenneth Goldsmith (2016), proponemos una actividad performativa basada en este modelo educativo que fractura las dinámicas formales y conceptuales a través de las cuales que presentamos en las clases telemáticas que se han normalizado desde la pandemia. En el taller “Perder el cuerpo en internet” debería pasar todo lo contrario de lo que se espera de una clase universitaria presencial, tanto en su aspecto contextual como relacional. En esta “clase” que tematiza la idea que supone “(hiper)virtualizar nuestros cuerpos”, no hay un profesor(a) que se apropia de todo el discurso durante un tiempo determinado, sino que todos lxs asistentes construyen sus propios discursos en interacción para reflexionar sobre esta misma idea.

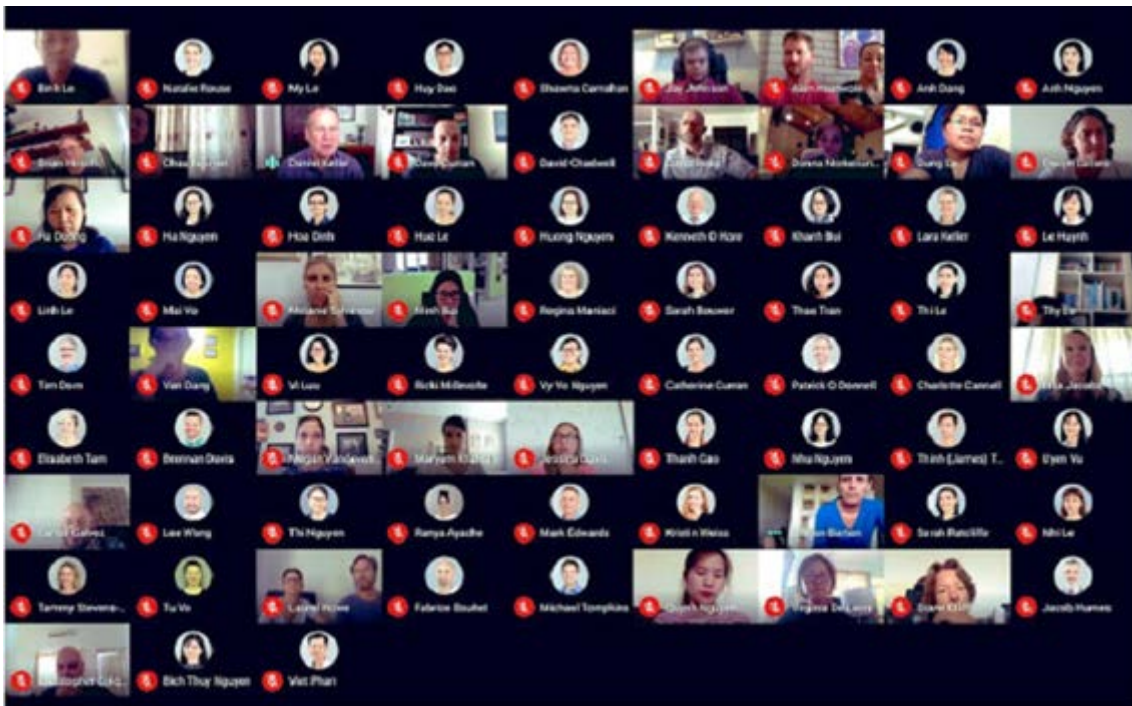
-Lxs usuarixs podrán descargar diferentes extensiones de Google meet para modificar sus cuerpos y los escenarios que los rodean, pudiéndose presentar dentro de un juego abierto de fisonomías e identidades (hiper)mediadas por estas tecnologías de simulación virtual tecno-performativas. Por ejemplo, jugando con el menú “selección de fondos personalizados” o la extensión “Visual Effects”.

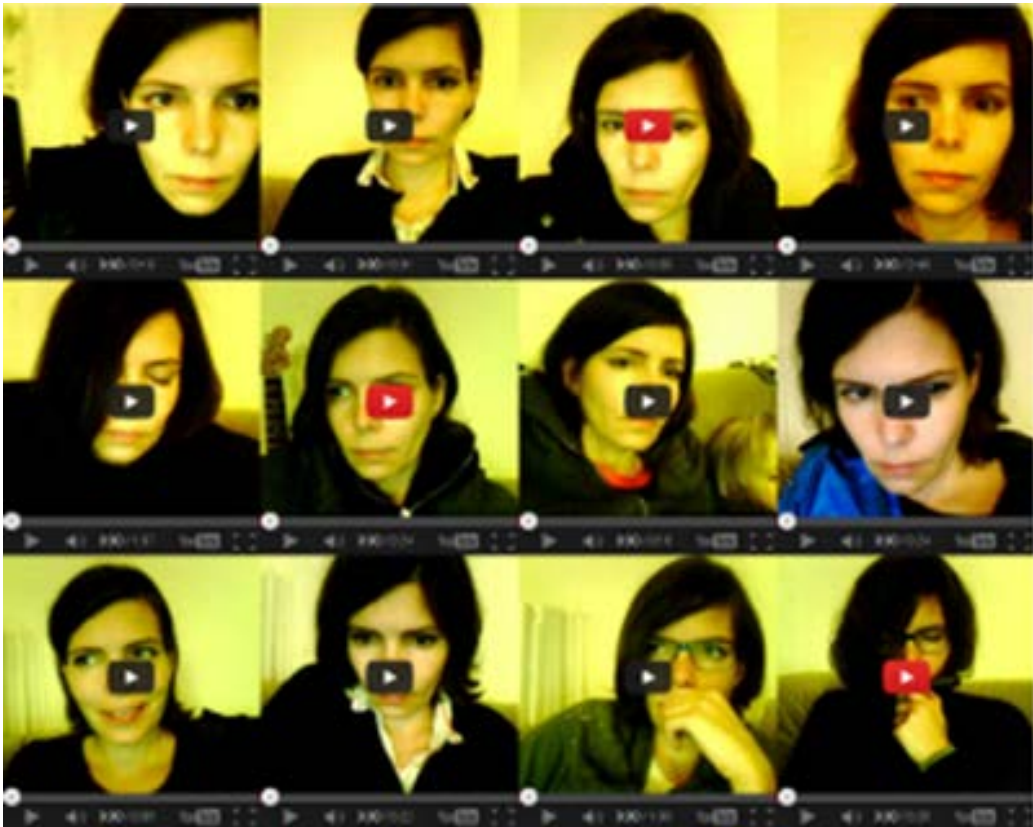
-Las intervenciones se plantean como un “juego abierto” donde entra en diálogo las formas en que percibimos nuestro “cuerpo” en proceso de una radical virtualización.

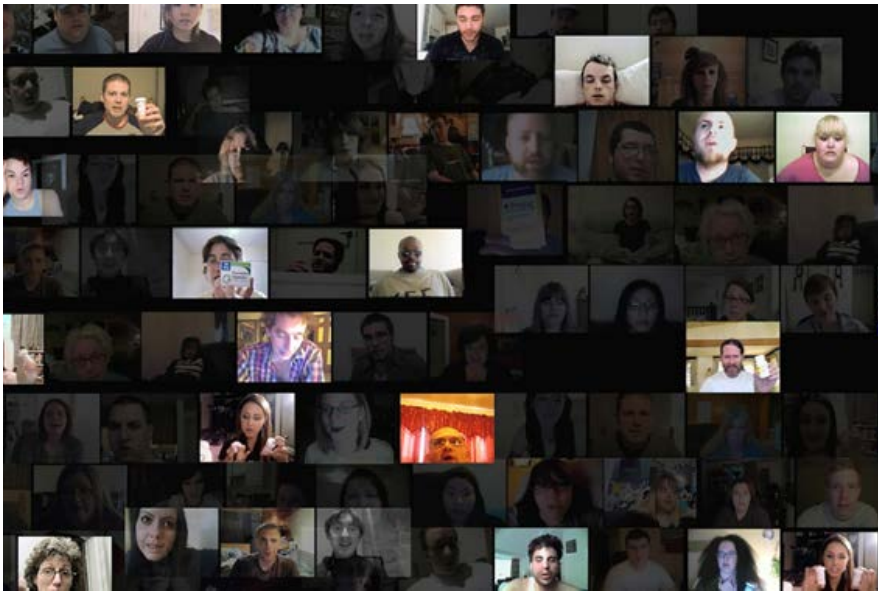
-Se plantea la intervención de un(a) moderador(a) que relate las diferentes acciones conjuntas que se pueden proponer.

-Sería necesario plantear un pequeño guion que estructure ciertas pautas que inciten a la acción/intervención de lxs asistentes. Una serie de ejercicios previamente planteados pero abiertos a la improvisación y sus resultados. Este aspecto necesita ser desarrollado y escrito con más detalle. De lo que se trata es de jugar, divertirse, performatear, interactuar con lxs otrxs, etc., explotando/explorando las posibilidades de nuestros cuerpos en el pequeño espacio de la pantalla que pone a disposición Google meet para cada usuarix.

-Las diferentes acciones podrán ser capturadas en video o pantallazos como registro final de las diferentes acciones propuestas.







CENTER JENNY (2013) Priority Infield (Fence), 2013

Variación 9: Blog de acciones

Propuesta por: María Jesús Armesto Martínez

Palabras clave: arte, blog, participación

Estructura de partida:

Las propuestas de *blog art* han sido un ámbito destacado de experimentación creativa especialmente en la primera década del siglo XXI. En la actualidad, las propuestas artísticas vinculadas al blog nos permiten pensar la reconfiguración de las prácticas comunicativas y de interrelación social en la red en un contexto en el que la experiencia *onlife*[1] se ha visto intensificada.

La actividad colectiva en un blog retoma los intereses por la generación de dispositivos de participación pública, a los que José Luis Brea denominó “comunidades web”[2], espacios en continuo proceso de elaboración basados en la participación autónoma y el intercambio de producciones en torno a ámbitos de saber afines.

Diríamos que las comunidades en línea permiten estructuras organizativas descentralizadas y asíncronas. El blog requiere de la acción comunicativa de la colectividad, cada participante debe tomar la iniciativa y autoorganizarse en la medida de sus intereses. De acuerdo con J. M. Prada, los blogs son “herramientas sociales, con una tremenda capacidad para promocionar la libertad de expresión y la pluralidad y diversidad en las redes, para hacer que éstas sean más habitables”[3]. Este hecho, sumado a la posibilidad de participación individual, de lectura y de reflexión antes de las publicaciones, permite la capacidad de interpretación y participación desde las que pueden surgir, de acuerdo con Pierre Lévy, nuevas formas de inteligencia colectiva[4].

Propuesta de desarrollo:

El blog se puede visitar en: <https://laboratoriodeartedeaccion.wordpress.com/>. La herramienta *wordpress* permite invitar a cualquier persona interesada en participar activamente en el blog. Las aportaciones pueden ser enviadas a través de comentarios o mediante la solicitud de envío de participación como “editor+”. Esta opción permite subir nuevos contenidos y publicar entradas de modo autónomo.

El propósito del blog es generar un espacio de encuentro para el grupo “Arte de acción” y, de igual modo, para aquell+s participant+s interesad+s. Se trata de un espacio en proceso que se genera mediante la aportación de microacciones, ya sean éstas variaciones, ensayos, imágenes, vídeos, referencias, comentarios, vínculos, etc.

Proceso

Durante los meses en que se ha desarrollado el *Laboratorio arte de acción*, la plataforma del blog se ha empleado como espacio compartido en el que mostrar y subir las propuestas de los componentes del grupo. El blog nos permitió crear una plataforma común, tanto para compartir los avances y resultados de las acciones, como para tejer de manera colectiva el espacio del blog.

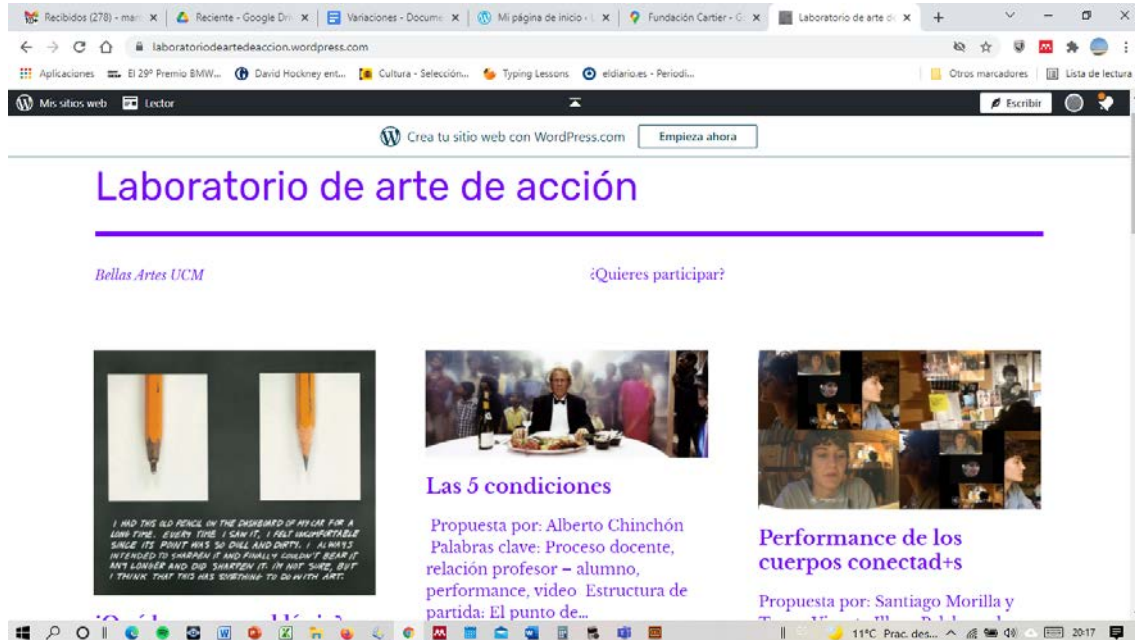
El proceso comenzó con el envío de invitaciones a los componentes para participar como “Editor+s”. De este modo, cada uno podría subir y redactar nuevas entradas, editar las de sus compañer+s, así como invitar a otros participantes. El menú de herramientas del blog *wordpress* permite añadir distintas opciones en cada entrada. Entre ellas, cabe señalar la posibilidad de subir imágenes, vídeos y contenidos vinculados a distintas

plataformas (YouTube, Instagram, Vimeo, Twitter, etc.), lo que permitió manejar una red de conexiones entre diversos sitios web desde los que se habían planteado las propuestas y ampliar las propuestas a otros espacios. Esta herramienta nos ha permitido mantener unas pautas comunes y que, al mismo tiempo, cada uno de los participantes pudiera decidir, transformar y conectar las acciones de una manera autónoma.

Conclusión:

El blog, como repositorio colectivo de acciones, permitió a los participantes pensar las acciones desde dos entornos, la del espacio físico del aula y la del espacio digital de la web. En este sentido, la plataforma del blog facilitó y motivó pensar propuestas híbridas, propias de la realidad hiperconectada en la que vivimos. Durante el curso, el blog fue tomando fuerza a medida que las acciones académicas y creativas generadas en las aulas o en los encuentros online se vinculaban a las dinámicas participativas y deslocalizadas de la plataforma colectiva en la web. Asimismo, la estructura no lineal, el predominio de lo visual, la posibilidad de edición y las invitaciones de participación han permitido generar dinámicas de salto de una entrada a otra, formas de participación horizontales y actividades no jerarquizadas.

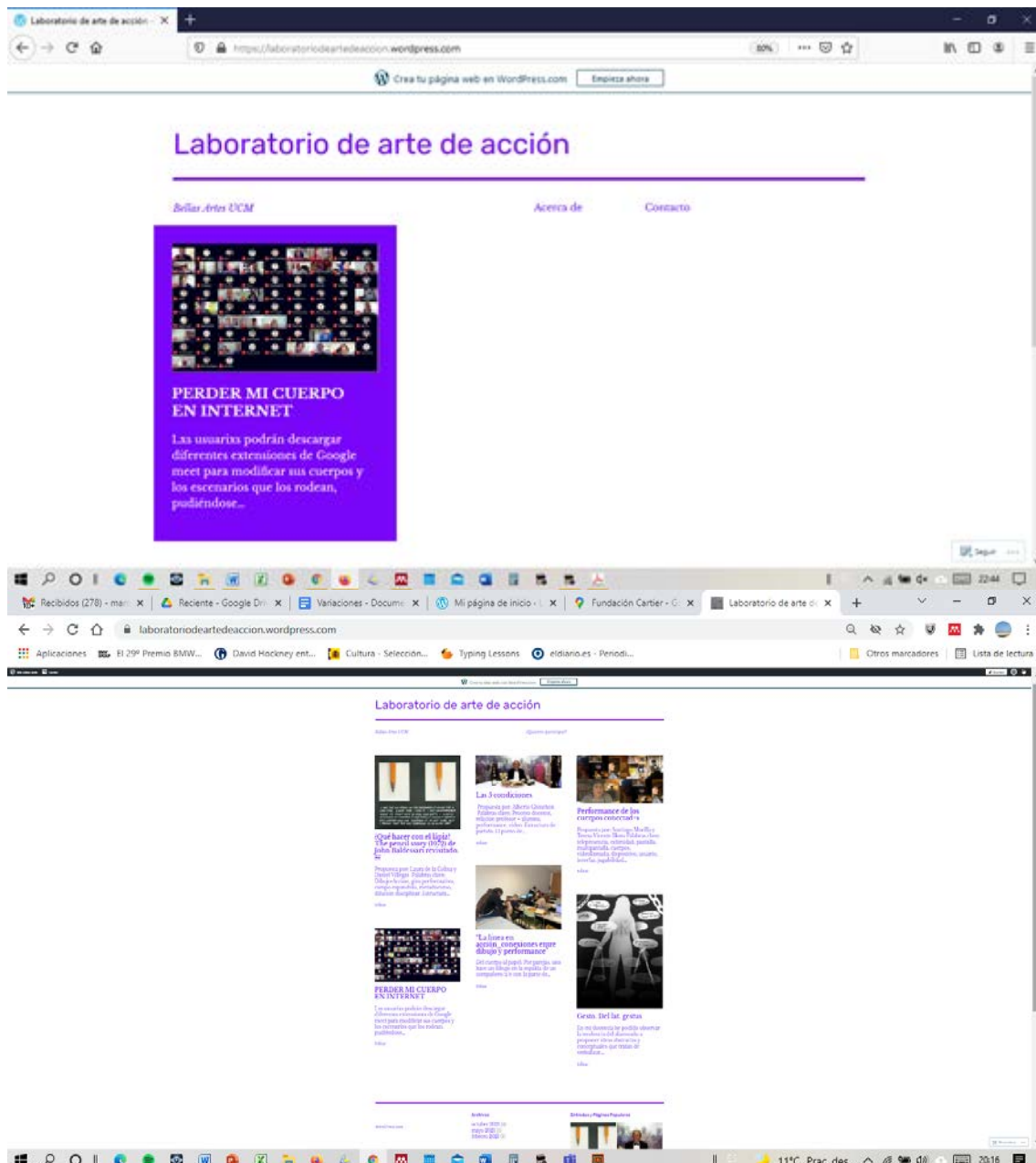
En conclusión, la propuesta de un blog ha sido pertinente en el laboratorio de arte de acción en la medida en que ha posibilitado poner en relación las acciones entre los espacios físicos y digitales para el desarrollo de las propuestas artísticas y académicas. Recuperar algunos de los fundamentos del blog de comienzos del siglo XXI, como la emergencia de formas de compartir contenido de un modo amateur, o la búsqueda de un microespacio en la web desde el que lanzar una voz, nos ha permitido pensar otras posibilidades de construir dinámicas colectivas en las que compartir conocimiento artístico en abierto.



The screenshot shows a web browser displaying a WordPress blog. The browser's address bar shows the URL 'laboratoriodeartedeaccion.wordpress.com'. The page features a purple header with the title 'Laboratorio de arte de acción'. Below the header, there is a navigation bar with 'Bellas Artes UCM' and a link '¿Quieres participar?'. The main content area displays three posts:

- Post 1:** Features an image of two pencils. The text below reads: "I HAD THIS OLD PENCIL ON THE DESKBOARD OF MY-UM FOR A LONG TIME. EVERY TIME I SAW IT, I FELT UNCOMFORTABLE SINCE ITS POINT WAS SO DULL AND DIRT. I ALWAYS INTENDED TO SHARPEN IT AND FINALLY COULDN'T BEAR IT ANY LONGER AND DID SHARPEN IT. IT WAS NOT SHARP, BUT I THINK THAT THIS WAS SOMETHING TO DO WITH ART."
- Post 2:** Titled 'Las 5 condiciones'. The text below reads: "Propuesta por: Alberto Chinchón. Palabras clave: Proceso docente, relación profesor - alumno, performance, video. Estructura de partida: El punto de..."
- Post 3:** Titled 'Performance de los cuerpos conectad+'. The text below reads: "Propuesta por: Santiago Morilla y..."

The browser's taskbar at the bottom shows various application icons and system information, including the date '20-17' and temperature '11°C'.



[1] Luciano Floridi y et al., *The Onlife Manifesto. Being Human in a Hyperconnected Era*, ed. Luciano Floridi, Oxford Internet Institute, y University of Oxford, 1ª (Londres: Editorial Springer Open, 2015), 1, <https://doi.org/10.1007/978-3-319-04093-6>.

[2] José Luis Brea, *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*, 1ª (Salamanca: Consorcio Salamanca, 2002), 48.

[3] Juan Martín Prada, *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*, 2ª (Madrid: Ediciones Akal, 2012), 171.

[4] Pierre Lévy, *¿Qué es lo virtual?*, 1ª (Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 1999), 88.

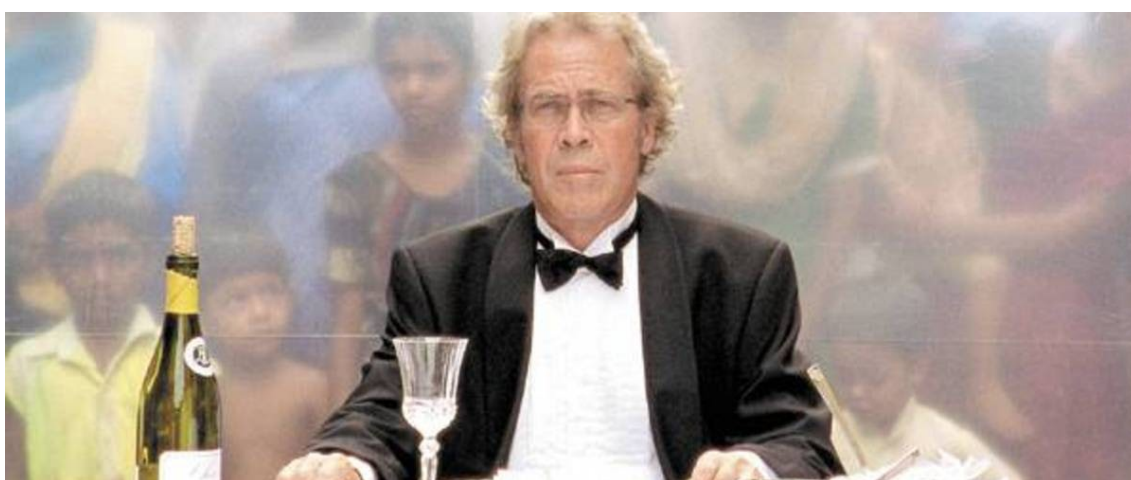
Variación 10: Las V Condiciones

Propuesta por: Alberto Chinchón

Palabras clave: Proceso docente, relación profesor – alumno, performance, video

Estructura de partida:

El punto de partida de esta propuesta retoma el planteamiento que hace Lars von Trier en su película *Las cinco condiciones*, donde utiliza a su antiguo profesor de la escuela de cine como elemento de experimentación a través de unos ejercicios, bajo unas condiciones determinadas, que asemejan las propuestas que como docentes planteamos, siempre bajo unos parámetros determinados que elegimos nosotros en nuestro rol educativo.



Partiendo de este giro intencional se pretende cuestionar la figura del profesor como aquel que imparte un conocimiento -en este sentido se asemeja al concepto de facilitador, tal y como describe Rancier, que acompaña en el proceso de aprendizaje-.

A tal fin se plantea que los estudiantes acuerden entre ellos las condiciones y parámetros bajo los que tiene que generar su ejercicio y quedando el profesor como un gestor del contexto, para ordenar, ayudar a organizar, dar su opinión y asesorar. Pero siendo los parámetros condicionantes del ejercicio decididos mediante el arbitrio del cuerpo discente y finalmente calificando los trabajos ellos mismos.

Propuesta de desarrollo:

La primera fase consiste en explicar la propuesta a los estudiantes. En qué consiste el proyecto y cómo ajustar una propuesta bajo un número determinado de condiciones.

A tal fin se genera ficha que sirva de guía para poder concretar el ejercicio. En un principio se parte de los siguientes ítem: título de la propuesta, temática obligatoria (o no), propuesta técnica obligatoria (o no), metodología obligatoria (o no), fechas de presentación, justificación de la propuesta.

En esta primera sesión se explica y se deja para una segunda reunión la exposición de propuestas.

TÍTULO DE LA PROPUESTA

temática obligatoria (o no) y en qué sentido

propuesta técnica obligatoria (o no) foto, vídeo, dibujo

metodología obligatoria (o no) apropiacionismo, sobreidentificación, obra política...

*Al menos dos de las tres tiene que ser afirmativas

En la reunión y tras la visualización de la película se pasa a realizar las propuestas, su debate y la selección de las condiciones finales que rigen para todo el grupo.

Finalmente se acuerda ejercicio con los siguientes puntos:

Proyecto las 5 condiciones

Título: cadáver exquisito

Tema : sobre el tatuaje <concepto amplio>

Técnicas <a elegir>:

Costura- vestuario

Póster: digital, analógico, cartel...

Fotografía

Metodología <a elegir>:

Obra de reproducción masiva

Apropiacionismo

Que incluya elementos naturales

Obra como juego de instrucciones para mandar por correo- mail art

Que se desarrolle fuera del TAI

A legal

Fechas:

El viernes 26 de febrero se deberá presentar un proyecto de lo que se pretende realizar.

El viernes 5 de marzo se expondrán los trabajos.

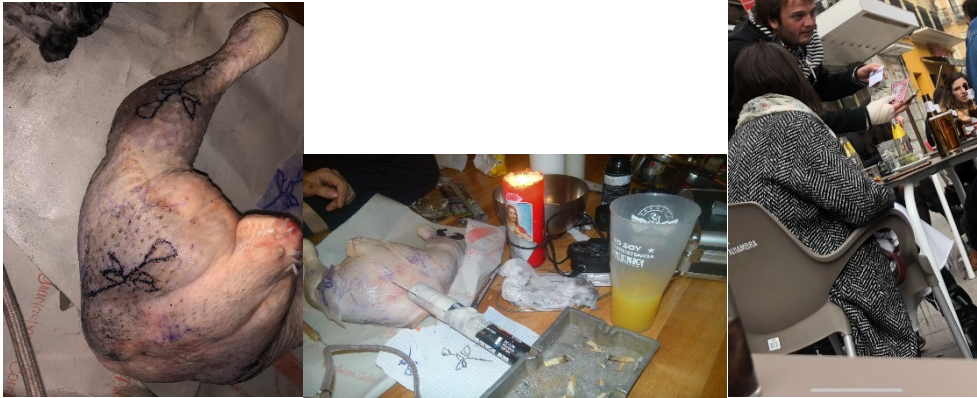
Los resultados fueron expuestos en clase y puntuados por los propios estudiantes.

Las reflexiones que surgieron respecto a los trabajos son varias... Por un lado, algún estudiante cuestionó que el profesor no estuviese también incluido en el grupo de trabajo y presentara propuesta para asimilarlo más al experimento que implica las 5 condiciones de Trier. También podrían ser mejorables las directrices a la hora de aunar las diferentes propuestas ya que las condiciones finales resultaban excesivamente dispares y azarosas, fruto más de una mezcla de las propuestas presentadas que de un

consenso. Resultó muy difícil calificar los trabajos propios y de los compañeros, dado que esa mezcla de propuestas se trasladaba a los criterios.

No obstante y a modo conclusivo resulta remarcable como el tema que más les interesó para una propuesta fue el tatuaje que a mí, como docente, no se me hubiese ocurrido nunca dentro del contexto de una asignatura como dibujo II.

Ana_Gavira



Natalia_Colina



Variación 11: El retrato considerado

Propuesta por: José Enrique Mateo León

Palabras clave: Práctica pictórica, Colaboración, Estrategia Artística, Didáctica

Estructura de partida: la práctica de la pintura se entiende tradicionalmente como un hacer singular e individual. La realización de imágenes mediante medios pictóricos está vinculada tradicionalmente a una elaboración personal. No obstante, existen ocasiones que las propuestas han compartido la autoría como parte del sentido de la iniciativa. Por ejemplo, en la década de los años veinte del siglo pasado, el grupo de los surrealistas propusieron un juego que tenía como intención construir un tipo de imágenes que denominaron 'cadáveres exquisitos'. La metodología consistía en que cada uno interviniera en un mismo soporte y que la imagen final estuviera compuesta por muchas otras imágenes. En unos casos, los participantes trabajaban en la imagen sin conocer lo que habían hecho otros o sabiéndolo pero tratándolos con indiferencia. Más tarde, en 1984, el galerista Bischofberger propuso los pintores Warhol, Clemente y Basquiat que realizaran una serie realizada a partir de distintas colaboraciones entre ellos. La consigna era sencillamente que cada uno pintase en su estudio con las técnicas y los procedimientos que creyeran oportunos. El resultado fue quince pinturas realizadas por cuatro y seis manos.

Descripción de la propuesta: En el caso del taller "El retrato considerado" se propone hacer una práctica donde desde el principio cada gesto esté involucrado con los demás.

Materiales: rollos de papel kraft blanco por cada grupo. Brochones, pintura acrílica y cinta de pintor.

Se hacen grupos de cuatro o cinco estudiantes. Se unen sus manos sujetado un solo brochón y realizan tantos retratos como personas estén el grupo.

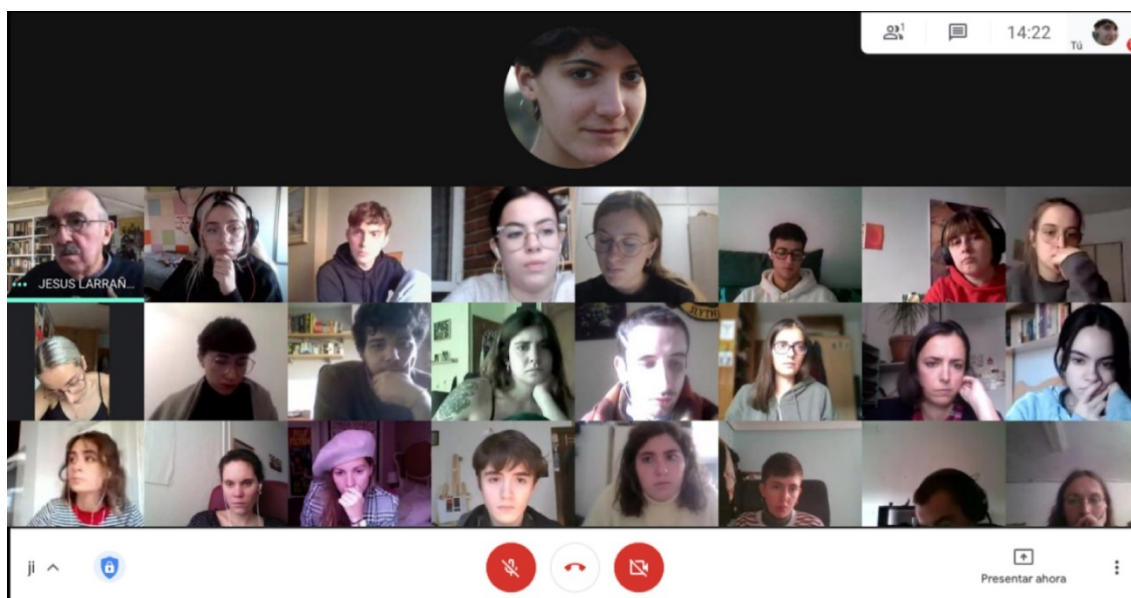
Se debe dividir la clase en varios grupos y hacer la práctica en silencio. Las decisiones se irán tomando entre todos/as sin hablar solo siendo consciente de las necesidades de los demás.

Propuesta de desarrollo: Esta es una práctica para los primeros cursos de pintura.

Variación 12: Variación X: Performance de los cuerpos conectad+s

Propuesta por: Santiago Morilla y Teresa Vicente Illoro.

Palabras clave: telepresencia, extimidad, pantalla, multipantalla, cuerpos, videollamada, dispositivo, usuario, interfaz, jugabilidad /ludicidad, habitabilidad híbrida.



Estructura de partida: La videollamada, dentro de las plataformas de comunicación on-line, puede ser entendida como un espacio tanto de experiencia como de experimentación del concepto de extimidad. Es decir, un espacio donde lo íntimo se convierte en público y compartido, y donde mostramos voluntariamente (y a veces también involuntariamente) nuestras experiencias, ideas y sentimientos con una audiencia intangible, invisible e incluso abstracta. Lo ajeno se hace propio y la intimidad ya no se preserva en el aparente control de lo privado, sino que se irradia en un movimiento centrífugo que se propaga en todas las direcciones de la red. La intimidad, en una videollamada, pasa a ser “extimidad”, tomando el término creado por Jacques Lacan para definir la existencia dentro del ámbito más íntimo del yo, de un “cuerpo extraño”, aquello que es externo al individuo y con lo que se identifica. Pero, en este contexto de permanente intercambio de datos facilitado por las tecnologías de la información y la comunicación, cabe preguntarse ¿hasta qué punto podemos elegir, controlar y dispositivar la mutación de la intimidad que mostramos al conectarnos en una videollamada en grupo? ¿cómo podemos llegar a modelar, editar o producir nuestra tele-representación de lo real en lo simbólico en red? ¿dónde están los límites de mi espacio personal, dónde acaba mi “yo” y dónde se funde con el de los demás?

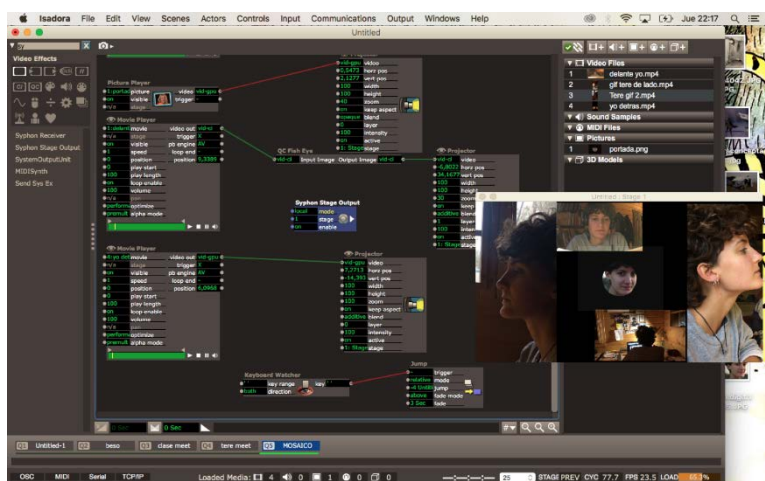
La videollamada, de hecho, es una intervención efímera-performática que se realiza dentro del espacio virtual del sistema-red; sin duda un espacio que se abre a nuevas sensibilidades y a múltiples producciones de la subjetividad en la actualidad post-Covid. El hecho de poder establecer una tensión crítica y experimental en la comunicación de nuestra extimidad, en el momento en el que la privacidad se disuelve en lo público, y todo ello inscrito en una habitabilidad híbrida (tanto material como virtual, offline y online), nos parece extremadamente pertinente y estimulante en el contexto actual. Por todo

ello, consideramos que es el formato elegido para esta acción, la performance virtual o performance en red, la que mejor permite una producción artística “donde el interfaz como nuevo campo de mediación intersubjetiva replantea las nociones de esferas pública y privada, posicionándose en términos de resistencia, deconstructivos, cuestionando y proponiendo nuevas maneras de ser en un espacio (la red) que parece permitir relaciones horizontalizadas”.

Descripción de la propuesta: Para la acción “Performance de los cuerpos conectad+s” se propuso utilizar la plataforma Collaborate / Google Meet y realizar un encuentro telepresencial-performativo por videollamada en grupo, dedicado a las presentaciones de los trabajos de carácter efímero realizados en el espacio público, en el marco de la docencia de la asignatura Pintura Mural, del Grado Bellas Artes UCM. En dicho encuentro, una las usuarias conectadas, en este caso la artista Teresa Vicente Illoro, planeó un juego que deslocalizaba, desmaterializaba y multiplicaba la representación de su cuerpo (hiper)mediado por las pantallas. Es decir, ofrecía una experiencia con múltiples puntos de vista de su “extimidad”, con una puesta en escena que pretendía evidenciar la nueva realidad-normalidad relacional y contextual donde l+s usuari+s pueden performatear, conjuntamente, situaciones que implican la tele-representación de su cuerpo, como herramienta de acción, considerado desde una nueva materialidad a través de la imagen datificada en tiempo real. Así pues, en dicha videollamada no veíamos una única pantalla asociada a la videocámara de Teresa, sino que veíamos una multiplicidad de versiones de sí misma, en diferentes espacio-tiempos, heterotópicos y heterocrónicos, que expandían las posibilidades de las subjetividades que ella misma proyectaba en su presentación.

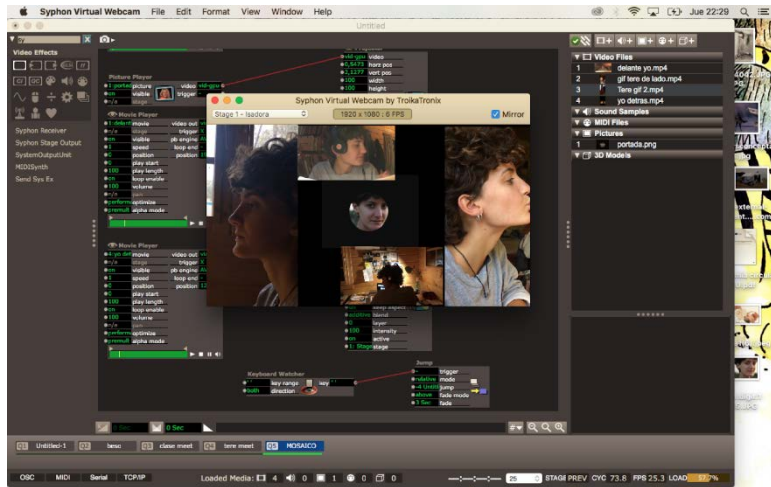
Propuesta de desarrollo: Para esta acción fue necesario orquestar una variedad de softwares que se complementaron y se entretrejieron para dar forma a la performance en red, y que se introducen a continuación:

1. Primero se utilizó el software especializado en performance artísticas Troikatronix (Isadora), que permite la manipulación, organización y control de todas las funciones de la imagen, el sonido y las transiciones en vivo (live broadcast).

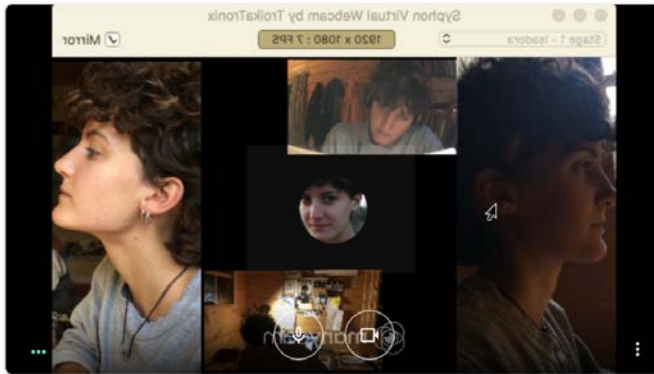


2. Después se implementó el plugin de Syphon (Syphon Virtual Webcam). Este plugin sirve de puente para ejecutar el video en directo en otra pantalla +

conexión como si fuera una cámara virtual, reconocida por la propia interfaz de la aplicación de videollamada, en este caso Collaborate / Google Meet.



3. Por último, se estableció la conexión en vivo por medio de la aplicación Collaborate / Google Meet. Esta aplicación reconoce directamente la cámara virtual como si fuera la propia webcam, y por tanto podemos editar en tiempo real los contenidos y las elipsis espacio temporales en forma de multi-pantalla de presentación.



La reunión está lista

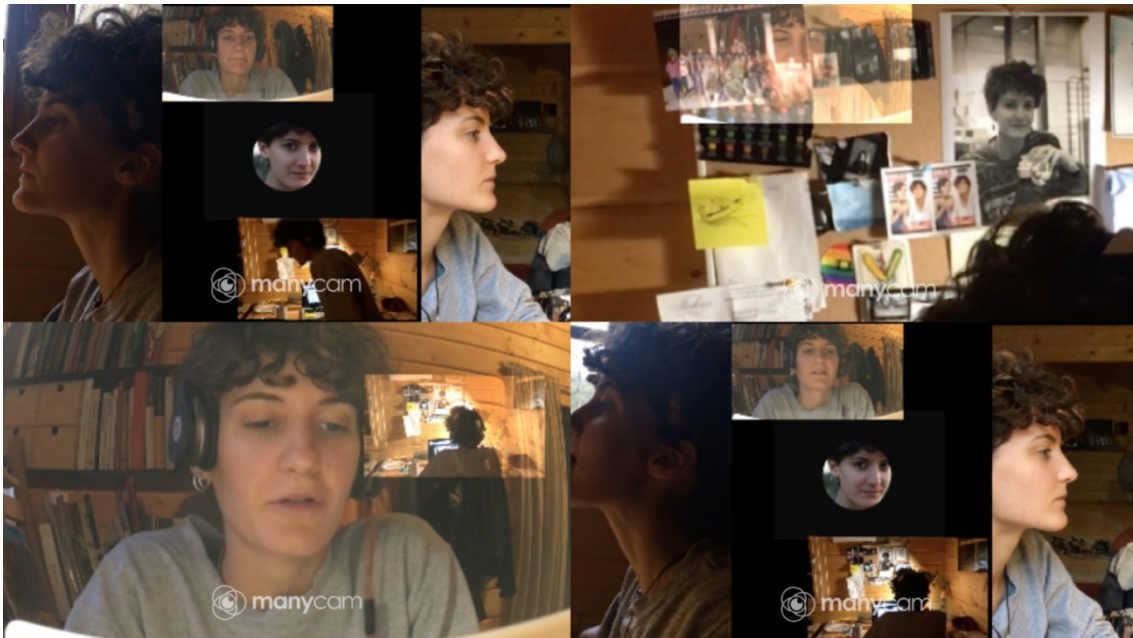
meet.google.com/qwz-bksg-tjx

Unirse ahora

Presentar

Otras opciones

Unirse y usar un teléfono para el audio



Más info del proyecto: <https://vimeo.com/484417578>