

Mecánicas transaccionales en las prácticas artísticas participativas



Saioa Olmo Alonso

Artista, investigadora y docente en la UPV-EHU

saioa.olmo@ehu.eus

Fecha de recepción: 08/03/2017. Fecha de aceptación: 21/05/2017.

Resumen

Las propuestas artísticas participativas comportan un tipo de conducta social. Considerar esta como un intercambio nos puede ayudar a pensar qué tipo de comportamientos estamos construyendo los artistas con los participantes en los dispositivos artísticos que planteamos. Para preguntarnos sobre “¿a qué estamos jugando en los proyectos de arte participativo?” recurrimos a la teoría del análisis transaccional para encontrar mecánicas que a modo de patrones de conducta, nos hablen de eso que buscamos en estos proyectos, lo que satisfacemos y cómo lo hacemos.

Palabras clave

arte participativo;
arte relacional;
tecnologías blandas;
análisis transaccional;
conducta social

Abstract

Participatory art practices imply a kind of social behaviour. Considering it as an exchange can help us to think about which kind of behaviours we are building with the participants in the art-devices that we propose as artists. Reflecting on the question: “which game are we playing when we initiate a participatory art project?”, we turn to the Transactional Analysis Theory to find mechanics that, as behaviour patterns, tell us some things about what we look for in these projects, what we satisfy with them and how we do it.

Keywords

participatory arte;
relational art;
soft technologies;
transactional analysis;
social behaviour

*Esto no es una caja de herramientas
Dos cajas de herramientas*

... arte y participación...

Has hecho un largo viaje preguntándote sobre la misteriosa relación entre artista, arte y público. A tu regreso, los amigos te esperan en el salón de casa para mantener una agradable tertulia sobre los pormenores del viaje y ver las fotos. Coges asiento, te

tomas un vaso de agua para aclarar la garganta y antes de llegar a pronunciar una sola palabra, alguien, dice en la sala: "Magritte odia la contemplación" (Almansi, 1973).

La escena cambia repentinamente de dimensiones y todos los sujetos y elementos de la misma pasáis a condensaros en un lienzo plano, de límites infinitos mantenido sobre un atril.

Alguien de fuera se acerca y mira ese cuadro convertido ahora en una ventana. Abajo aparece una leyenda que en escritura de escuela pone: "Cómeme".

Los mecanismos de participación en su cruce con el arte están siendo objeto de exploración y de amplia reflexión desde la práctica artística y la crítica de arte en la actualidad. Las predecesoras corrientes artísticas que desdibujaban las barreras del binomio arte-vida (desde las que incorporaron objetos o acciones cotidianas al arte, como las que buscaban socializar el arte) (Carrascosa, 2017: 11-22), unidas a la coyuntura sociocultural presente (en la que se reclama nuestra participación desde múltiples esferas sociales y de maneras muy diversas) parecieran hacer de especial interés el ahondar en este tema en la actualidad.

Mucho se ha hablado de las controversias que suelen acompañar al arte participativo. La oposición entre espectador pasivo y activo (Rancière, 2010: 9-27) es una de ellas, que podríamos entender como una falsa oposición de binomios opuestos (Cucco, 2009) entre los conceptos de *actividad* y *pasividad*, en relación al rol del espectador y las supuestas implicaciones ideológicas que el fomento de cada una de estas actitudes genera por parte del artista. Se ha cuestionado la presunción de que a mayor grado de participación por parte del público, mayor valor de la propuesta artística (Bishop, 2012: 279-283). También se ha inquirido sobre los criterios pertinentes para hacer crítica de obras participativas socialmente comprometidas, que tienden a justificarse por sus bondades de corte social, que por lo general al mismo tiempo no sometidas a la evaluación en términos de eficacia en este ámbito (Bishop, 2012: 11-40). Por otro lado, se ha apuntado el posible *espejismo de transparencia* en el que se puede incurrir, al proponer dispositivos artísticos pretendidamente abiertos para favorecer la colaboración, que pudieran acabar siendo más opacos que otros sin estas pretensiones (Cornago, 2017:41-54). Y también hay voces que plantean la posible alineación de las propuestas artísticas participativas y de corte relacional con formas de funcionamiento propias del capitalismo neoliberal (Vegas, 2017: 183-192). Si es un arte que provoca tanta controversia, es probable que sea porque nos interroga y hace que tengamos que replantearnos cuestiones que dábamos por sentado, dado que somos las personas y los dispositivos, en general, resistentes al cambio.

En este texto, aún conscientes de que todas estas controversias están encima de la mesa (y quizás precisamente por ello), apostaremos, en cambio, a poner la atención en los modos de acontecer de estos dispositivos relacionales y en las sujeciones psicológicas sobre las que se sustentan, más que en una evaluación crítica sobre la idoneidad de los planteamientos participativos en relación a la concepción artística. Buscaremos entender las mecánicas relacionales que se dan cuando un artefacto de estas características se pone en marcha. Como punto de partida, consideraremos la situación creada entre artistas, arte y público en las propuestas artísticas participativas, como una transacción de necesidades, emociones, flujos libidinosos y poderes.

El arte participativo como transacción

Diariamente participamos de una multitud de transacciones¹ de distinta índole: económicas, comerciales, afectivas, intelectuales, sexuales... En ellas intercambiamos

1. "Transacción" viene etimológicamente del latín *transactio* que significa "trato, convenio, negocio": (trans- (de un lado a otro), actus (llevado a cabo), -ción (acción y efecto).



Games whose rules I ignore:
bench de Boris Achour, 2015.

elementos materiales e inmateriales, en una estructura de acciones que frecuentemente se repite, por lo que estos intercambios son representativos de diversos patrones de conducta social.

Las propuestas artísticas participativas plantean igualmente un intercambio, un *toma y daca* en el que artistas y participantes corporizan distintos modos de relación. El dispositivo artístico participativo suele ser una estructura más o menos acabada o inacabada, más o menos abierta o cerrada y en ella podemos jugar con mayor o menor conocimiento de la estructura en la que nos movemos. Artistas y participantes jugamos un juego cuyas normas no conocemos por completo.

Esto no deja de ser algo que nos pasa a todas en general en el *juego* de la vida: vamos viviendo sin conocer todas las reglas de las situaciones que vivimos y sin entender del todo el *juego* de los demás. Esto no nos imposibilita jugarlo, al contrario, quizás nos facilita hacerlo (la consciencia de la complejidad a veces genera *parálisis por análisis*). Algunos artistas logran poner el acento sobre este hecho de *juegos que no controlamos*, haciéndolo más evidente. Por ejemplo, Boris Achour, en su obra *Juegos cuyas normas ignoro*, presenta escenas grabadas en vídeo en las que los performers practican juegos que parecen conocer, a pesar de lo atípico de los objetos y movimientos de los que se valen, y cuyas normas, nosotros como espectadores, no llegamos a descifrar.

Algo similar sucede en el caso de *Dominio Público* de Roger Bernat. Se trata de una pieza escénica en la que las personas participantes, a través de los auriculares que portan, son impelidas a moverse en una dirección u otra, o ejecutar una u otra acción, en función de las respuestas que dan a las preguntas que escuchan, que guardan una más que dudosa correlación con la coreografía de cuerpos en el espacio que finalmente van configurando, percibida de forma misteriosa desde fuera, por los espectadores que desconocen eso que los participantes oyen. En este caso, los participantes juegan un juego del que únicamente conocen las reglas que han de seguir y sin saber a dónde les conducen esas reglas. Son unas normas que aceptan mientras se jueguen dentro de un determinado marco de *aceptabilidad* y de *sentido* para ellos, pero que suponemos dejarían de seguirlas si lo traspasaran. De este modo y de la mano de lo lúdico, se abandonan a una construcción de sentido que se hace con sus cuerpos congregados colectivamente, aislados comunicativamente entre ellos por los auriculares y conectados de manera unidireccional y centralizada a la voz que les habla al oído.

Es por ello, que en este artículo planteo que la escena por la que preguntarnos no es esa en la que aparece el participante (con su mayor o menor grado de efectividad en términos artístico y sociales o de otro tipo en este u otros casos), sino que, dando un



Dominio Público de Roger Bernat, 2010.

paso más hacia atrás y cogiendo más amplitud de encuadre, la escena sobre la que propongo reflexionar es aquella en la que artistas y participantes transaccionan, y que son el propio artista y los participantes quienes juegan a un juego del que parte de sus reglas desconocen y que a veces unos a otros ocultan en pro de intereses varios. Como diría Almansi (1973) respecto a las operaciones de *malentendido* de Magritte “Es importante para el espectador no saber lo que el pintor pretendía, y tal vez el propio pintor debe permanecer parcialmente en la ignorancia no sólo de sus intenciones sino incluso de sus intuiciones”.

Aún sabiendo el potencial que tiene para el juego el *no saber del todo*, trataremos de explorar en cambio, algunas de las reglas y patrones de funcionamiento que estructuran las diversas maneras de *transaccionar* artistas y participantes en obras de carácter participativo (¿a qué jugamos los artistas cuando proponemos dispositivos participativos? ¿A qué juegan los participantes? ¿A qué juegan las entidades que encargan proyectos?), para ampliar las perspectivas desde las que se analizan estos proyectos artísticos y para dotarnos las artistas de herramientas que enriquezcan nuestra exploración.

Hablar de transacción en el ámbito de las conductas humanas es hablar de la Teoría del Análisis Transaccional. Eric Bern (1910-1970) es el médico psiquiatra fundador de esta teoría de la personalidad, de enfoque integrativo, que combina ideas y técnicas del psicoanálisis clásico con ideas del humanismo y del conductismo. Dentro de esta teoría, se denomina transacción a la unidad básica de relación social y parte de la base de que las personas se relacionan para satisfacer una serie de necesidades básicas, llamadas *hambres*, a través del intercambio de *caricias* (unidad de reconocimiento y estimulación). Estas *caricias* son de carácter táctil o social y tan necesarias para el sostenimiento de la vida como de las necesidades más puramente fisiológicas. El Análisis Transaccional analiza las transacciones posibles de estas caricias entre dos o más personas. Las *hambres* psicológicas básicas a las que corresponden estos anhelos de caricias serían: el hambre de estímulos, el hambre de reconocimiento y el hambre de estructura, a las que luego Bern añadiría el hambre de sexo, de incidente y de posición (Cuadra s/f).

Por tanto, las transacciones serían los mecanismos que utilizamos para satisfacer estas hambres psico-sociales, y las caricias serían los estímulos, reconocimientos, valoraciones

o expresiones emocionales que intercambiamos con los demás para satisfacer estas hambres. Las transacciones que establecemos pueden ser de distinto tipo: las *simples*, en las que hay un único nivel de comunicación, y las *ulteriores*, en las que, aunque hay una comunicación a nivel social que parece ser el suceso principal, existe otra a nivel psicológico que es lo que verdaderamente se está jugando, de un modo más o menos inconsciente.

En su libro *Juegos en que participamos* (1974), Bern recopila transacciones del tipo ulterior y presenta estos juegos de manera sistematizada bajo *títulos* que las agrupan por características similares y de forma que son fácilmente identificables con situaciones cotidianas y que quien más quien menos ha experimentado. Así, algunos de estos juegos serían: “Si no fuera por ti”, “Yo solo trato de ayudarte”, “Armando lío”, “Yo les demostraré” “Tribunales”, “Estúpido”, “Pata de palo”... Igualmente plantea distintas maneras de interactuar cuando alguno de estos juegos se da y, desde su propia profesión de médico psiquiatra, propone maniobras de neutralización de estos juegos con fines terapéuticos. Aún así, el análisis transaccional se aplica a campos tan variados como: la educación, la gestión de organizaciones, el *coaching*, la comunicación, pero también, a la actividad literaria, teatral, cinematográfica, televisiva y radiofónica, para la elaboración de guiones, dirección e interpretación, así como para la crítica artística y análisis de estas expresiones.

En nuestra reflexión sobre mecánicas transaccionales en las prácticas artísticas participativas, intentaremos identificar las hambres e intercambios de caricias que pueden estar dándose entre artistas y participantes. Pero como paso previo a extraer estos patrones de experiencias artísticas participativas, vamos a detenernos en algunos de estos juegos psicológicos que aparecen representados en el texto dramático de las performances *Eromecánica. La erótica de la maquinaria social* (Olmo, 2016), y que nos pueden servir, por un lado para entender este tipo de juegos sociales y psicológicos, y por otro, para sugerir si acaso alguno de estos juegos puede estar dándose de manera ya real y no representada, en proyectos artísticos participativos.

El caso de *Eromecánica*

Entre el 2013 y 2014, miembros del colectivo Espacio Para Los Cuerpos (EPLC): Nuria Pérez Alcántara, Naiara Santacoloma, Maider Urrutia, Ixiar García, Iván Batty y Saioa Olmo, realizamos una serie de performances sobre erotismo y maquinaria social. La base de estas performances son unos diálogos que revelan juegos transaccionales. Se tratan de unas conversaciones encadenadas de a dos (en cada escena sale una de las personas y entra una nueva), en las que los personajes de *Eromecánica* van pasando por distintos dispositivos sociales disciplinarios: el sistema penitenciario, el educativo, el sanitario, el laboral, el religioso, el económico, el del consumo... En cada una de estas situaciones se vive una expresión comportamental de la sexualidad: linguofilia, pederastia, masoquismo, éxtasis, fetichismo, sadismo, onanismo... Y en este transitar, a cada persona le va tocando ocupar una posición que performativiza y encarna en su cuerpo, y que es sustentada por pulsiones de dominación, sumisión, atracción, repulsión, exaltación, identificación, adhesión... que mantienen el mecanismo social en marcha.

«Nos eres muy conveniente»

Esta frase bien podría ser dicha por un político a sus votantes, el comerciante a sus clientes, el contratante a su becario... Pero es una frase que rara vez se expresa de esta manera: que una persona sea instrumento para algo o alguien es cuando menos desasosegante, además de políticamente incorrecto. Además el verbo reflexivo en primera persona del singular implica un nosotros dispuesto sin complejos a aprovecharse del individuo de manera unidireccional.



Eromecánica, un proyecto de Saioa Olmo junto al colectivo EPLC, 2013.

En *Eromecánica*, “Nos eres muy conveniente” es la frase con la que termina la escena correspondiente al sistema laboral y al onanismo. En ella, una persona cuenta el placer masturbatorio que le produce trabajar, dar lo mejor de ella misma, esforzarse... mientras otra vitorea sus esfuerzos pensando en el beneficio de una persona así para sus propios intereses y los intereses de aquello a lo que representa.

¿Pero quién es ese ser tan conveniente? ¿Qué tipo de trabajador es? Parece una persona que se autorrealiza a través del trabajo. ¿Podría ser un artista? ¿Podría ser un participante orgulloso de ser parte de un proyecto artístico? ¿Acaso el agente que invita a que un proyecto de este tipo se realice? En definitiva, se da una connivencia de intereses que parece ser muy productiva para el sistema en sí.

«Te deseo»

En un juego psicológico, cada jugador busca que su saldo de resultados le salga positivo, satisfacer alguna de sus necesidades. En la escena de *Eromecánica* referida al consumo y a la gastrofilia, uno de los individuos es un sujeto deseante que hace al otro el objeto de su pasión. “Te deseo”, en este fragmento, se equipara a querer comerse a la otra persona, integrar algo que esa persona tiene en una misma y conseguir así llenarse, completarse con lo que de esa persona admira. Casi como una medicina, consumirlo le hará bien, satisfará su hambre.

¿Quién puede ser ese sujeto deseante en un mecanismo participativo? ¿El propio participante que pueda querer incorporar a su persona algo que intuye que el proyecto artístico o el propio artista le puede aportar? ¿Podría ser la artista, que anhela alguna capacidad del participante que ella no puede detentar simultáneamente desde su rol, para que el proyecto acontezca? ¿Quizás podría ser quien encarga el proyecto, que desea imbuirse del halo o valor que la iniciativa emana?

«Será necesario buscar alianzas que a su vez obtengan su propia plusvalía de disfrute»

Que cada cual obtenga lo suyo para que todo el sistema esté en equilibrio y funcionamiento. Con esta frase termina la escena dedicada a la política y el fetichismo. Conseguir que cada persona o entidad consiga satisfacer su *hambre* dentro del

sistema o al menos exista la promesa de que esto sea factible y que se camina hacia allí. En *Eromecánica*, es el perfil de un político el que inspira el personaje, el cual se responsabiliza de este anhelo convirtiéndolo en una promesa con la cual coge un compromiso, aunque pareciera que más que desde el rol de *estar al servicio de sus adeptos* (una de las posibles maneras de entender el liderazgo), lo que le moviese fueran más bien otras *hambres* propias. O quizás sea un alineamiento simbiótico de ambas necesidades.

Para que un proyecto artístico con participación de distintos agentes se dé, ¿cada cual debe sacar algo de su interés? ¿Dependiendo de la naturaleza del proyecto quizás sería conveniente zafar alguna de estas pretensiones? ¿Es el artista el que recoge el deseo grupal y se convierte en el siervo de esta promesa? ¿Los participantes se corresponsabilizan de su deseo? ¿Los deseos de los agentes promotores son más instrumentales que los deseos de los participantes o los artistas? ¿Categorizamos de más o menos instrumental algo en función de cómo se alinean con la ideología de cada cual y no intrínsecamente por su *instrumentalidad*?

A través de los textos dramaturgicos de *Eromecánica* hemos hecho el ejercicio de lanzar hipótesis de tramas de necesidades y deseos que se pueden estar dando entre artista-público-agentes culturales. Haremos una compilación de mecánicas de este estilo, basada en las propias experiencias en proyectos participativos, junto a la reflexión sobre obras de otros artistas tomadas como casos de estudio (Olmo, 2017). Inevitablemente esta recopilación, además de intuitiva, será parcial, pero trataremos de ir completándola y contrastándola a medida que avance la investigación en curso.

Mecánicas de participación

El término mecánica tiene dos ámbitos de comprensión: uno que corresponde literalmente al mundo material de las máquinas, de la física, del movimiento y las fuerzas, y otro sentido más intangible, menos material, por el que, de una manera más amplia, se denomina mecánica al conjunto de reglas que rigen el desarrollo de una actividad.

Además, pensamos que la creación de analogías entre maquinarias intangibles y maquinarias tangibles mediante metáforas visuales es útil para comprender las maquinarias intangibles, que por abstractas, parecen más difíciles de asir (fruto de ello es el proyecto *Eromecánica* antes tratado), y en sentido inverso, para sacar a relucir las lógicas de las maquinarias físicas (línea de trabajo artístico por explorar), que no puede hacer reparar en cuestiones filosóficas encarnadas en los propios mecanismos, que los distancian de su habitual halo de neutralidad.

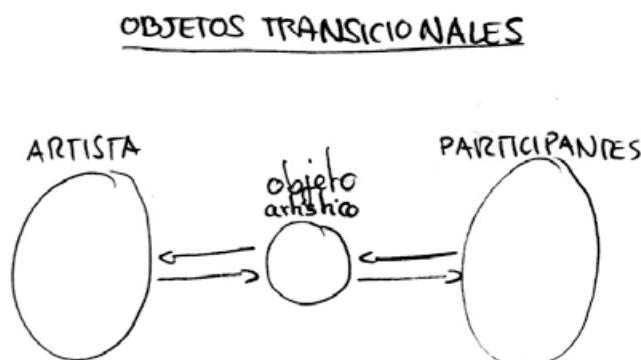
Utilizaremos el término *mecánica* en su acepción más inmaterial, para aludir a esos distintos engarzamientos entre hambres y caricias. En la terminología transaccional, esas mecánicas se consideran maneras de estructurar el tiempo en: aislamiento (ausencia de transacciones), rituales (transacciones del tipo: saludos, cortesías sociales o ceremonias), pasatiempos (transacciones del tipo conversaciones sociales, desahogos, intercambios sobre temas de interés común y placenteros), actividades (transacciones relacionadas con la realidad del trabajo o el contacto social), juegos psicológicos (cadenas de transacciones que tienden a repetirse, en las que hay una comunicación a nivel social y otra oculta a nivel psicológico) e intimidad (una relación libre de juegos, sincera, con intercambio incondicional de caricias aquí y ahora).

Si decimos *mecánicas de participación*, nos referiremos entonces a esos conjuntos de transacciones trabadas entre sí que generan una situación en la que las personas participan de un dispositivo artístico propuesto. Si recurriéramos a una metáfora a

través del lenguaje matemático, sería algo así como *los algoritmos de dispositivos artísticos participativos* y su escritura aquí como las *funciones* para representar gráficamente esos *algoritmos*. Pasemos a ver algunas de estas mecánicas.

1. “Objetos transicionales”

Mecánica:



Casos: *Peru, el muñeco viajero* de Saioa Olmo (2011-2017), *New Bases for Personality (NBP)* de Ricardo Basbaum (1995-2015) y *El viaje de la organización Vite* de Sebastián Rosselló (2007).

En psicología, se llaman *objetos transicionales* a cosas materiales en los que se depositan ciertas funciones psicológicas. De ellos habla Winnicott (1893: 17-46), en relación a esos objetos (también pueden ser espacios o fenómenos) que los bebés y niños utilizan para ir paulatinamente separándose de la madre (sustituyéndola como sujeto al que están unidos) y mediante este objeto-metáfora, dar un paso intermedio hacia la autonomía y la autosuficiencia.

En los proyectos participativos, en ocasiones se utilizan objetos que hacen de puente entre las intenciones de la artista, y los participantes y receptores del proyecto. Hay elementos como murales, fotografías, muñecos, construcciones colectivas, comidas comunitarias, que ayudan a generar una determinada mecánica relacional. En estos casos, no sirven para *desapegarse de la artista* (como comentábamos en el párrafo anterior), pero sí pueden cumplir funciones metafóricas de volcar sobre ellos comportamientos desplazados desde otros ámbitos. Practicar con ellos ciertos juegos *en el espacio del como sí*, nos permite practicar ciertos *movimientos* sin estar condicionadas por las consecuencias que nuestras acciones pudieran tener si hiciéramos lo mismo en el espacio de la realidad. Esto les hace tener una mecánica similar a los juegos psicológicos planteados por el análisis transaccional: a nivel evidente se estaría manteniendo un tipo de actividad, mientras que, a nivel latente, se estarían dirimiendo otro tipo de cuestiones.

Estos objetos pueden ser de distinta clase: simbólicos, de creación colectiva, de intercambio, provocadores de una acción o más frecuentemente una mezcla de varias de estas características. Los objetos transicionales simbólicos destacan por ser metáforas o metonimias de otra entidad sobre la que sería más difícil operar directamente. Los objetos transicionales de creación colectiva basan su poder en servir para concitar a personas en torno a algo y, más allá de la propia acción evidente (crear una piñata, limpiar un solar u organizar una fiesta), sirven para cohesionar al grupo, hablar de



Peru, el muñeco viajero, proyecto de Saioa Olmo para Fundación Novia Salcedo, 2011-2017.

¿Te gustaría participar de una experiencia artística? de Ricardo Basbaum, 1994-2015.

ciertos temas, verte físicamente logrando un objetivo común... Los objetos transaccionales de intercambio servirían para estrechar lazos y los *provocadores de una acción* funcionan a modo de chispa de un motor de explosión (fórmula acción-reacción).

Por ejemplo, en el proyecto “Peru, el muñeco viajero”, creé un muñeco con forma de persona a tamaño natural, pero sin rasgos faciales, sin nombre y sin historia, con la intención de acercarme a conocer la organización Fundación Novia Salcedo, que se dedica a dar apoyo a universitarios en sus primeros pasos en el mundo laboral. Esta organización deseaba incorporar alguna intervención artística (entendiendo el arte en su vertiente plásticas, estética y simbólica) en la nueva oficina a la que se trasladaban en aquel entonces y que organizacionalmente suponía un paso importante, ya que iban a aunar dos de sus sedes en una única y nueva. Yo les propuse un proceso con Peru del que luego se podría derivar alguna formalización plástica en forma de intervención en el espacio. Peru me ayudó como *vehículo* para entrar en contacto con las personas, conocer la organización a través de ellas y que sucedieran ciertos movimientos (compartir opiniones en voz alta, generar identificaciones, oírte resaltar unos aspectos y no otros), aunque no todos fueran necesariamente perceptibles por mí, ni conscientemente racionalizados por las personas implicadas. A través de Peru, se establecieron conversaciones y relaciones que se plasmaron posteriormente en un mural (que incluía una composición libre de estos elementos surgidos y el “txoko de



El viaje de la organización Vite, documental dirigida por Sebastián Roselló, 2007.

Peru”), y una instalación derivada titulada el *gabinete de curiosidades* (con cuadros y fotografías de álbum de la organización debajo de las cuales había elementos que las personas hallaban en relatos ficticios contruidos para cada una de ellas en función de las conversaciones mantenidas en entrevistas con Peru).

A nivel simbólico, Peru era abiertamente un posible usuario de la fundación, sujeto-objeto susceptible de ser intercambiado con otras organizaciones amigas (cosa que no se dio en la primera fase, sino posteriormente) y de creación colectiva (iba siendo tomado en adopción por las distintas personas integrantes que le iban sumando capas). Todavía no ha finalizado su viaje, veremos cómo se termina de jugar toda la partida.

Otro ejemplo de proyecto participativo en el que un objeto transicional tiene un papel importante, es *New Bases for Personality (NBP)* de Ricardo Basbaum, en el que una escultura de formas geométricas va siendo enviado a distintas personas y colectivos, los cuales conviven con ella de distintas maneras y se fotografían con ella en estas interacciones.

El viaje de la organización Vite de Sebastián Roselló es otro ejemplo de proyecto participativo en el que unas personas realizan un viaje por distintas ciudades y pueblos de España, ofreciendo que los habitantes de esas localidades tomen en adopción alguna de las esculturas *antropomorfos* (recuerdan a seres relacionables con *lo humano* sin serlo) que llevan en su rulot.

Por otro lado, las obras de arte pensadas específicamente como piezas para espacios expositivos se pueden entender también como objetos transicionales en los que, por lo general, la manera de relacionarse con ellos está regularizada (normalmente objetos que no se pueden tocar, que contemplamos con actitud respetuosa, en silencio y desde una posición corporal frontal o en derredor). Sin embargo en los proyectos de carácter participativo, tiende a haber objetos en juego que hacen esta función de *intermediarios*, aún no siendo la obra de arte en sí misma, la cual sería no tanto el objeto material propiamente dicho, sino un engarzamiento de objetos, personas, comunicaciones, espacios, normas de conductas, estereotipos, estéticas... Una estrategia, un *sistema de relaciones* a la manera que Michael Foucault (1978) habla de dispositivo como *decididamente heterogéneo, que comprende discursos, instituciones, instalaciones arquitectónicas, decisiones reglamentarias, leyes, medidas administrativas, enunciados científicos, proposiciones filosóficas, morales y filantrópicas*. Un *sistema de relaciones*, que Brian Holmes (s.f.), plantearía en relación a *dispositivo artístico* como *articulaciones experimentales de enunciaciones colectivas*.

Desgranemos aquí algunos factores que, desde el rol del artista, nos pueden ayudar a la hora de hacer proyectos artísticos desde el punto de vista de la transferencia de valores:

- » Ser consciente del valor que atesoras para intercambiar.
- » Tener una idea clara del valor que puedes llegar a ser capaz de generar.
- » Saber intuir lo que las otras personas pueden anhelar o, en su defecto, ser capaz de crear la necesidad de lo que tú puedes intercambiar.
- » Saber generar los cauces para que un posible intercambio de valores se pueda llevar a cabo y de un modo adecuado (tan fácil o difícilmente como sea ajustado a las circunstancias).

Las motivaciones que pueden llevar a una persona a participar de un proyecto participativo son muy variadas: interés por la propuesta, amistad, curiosidad, ganas de experimentar... Pero ahondemos en la propia operación de transferir valor en sí misma, sepamos cómo sucede. La transferencia de valor se puede dar de distintas maneras:

- » Por contagio: las personas tendemos a querer juntarnos con cosas, manifestaciones, personas que tienen un valor para nosotras. Juntarse a algo que tiene valor transfiere algo de valor a una misma. Se puede dar transferencia de valor por contagio de la obra a los participantes, de los artistas a la obra (el halo del artista construye también el imaginario de la obra), de los participantes al artista...
- » Por inclusión: insertar un elemento dentro de un grupo que de por sí tiene valor. Por ejemplo, un artista puede querer que su obra esté inscrita dentro de ciertas colecciones o puede pretender pertenecer a cierta genealogía de artistas a los que valora y de cuyo valor nutrirse y a cuyo valor aportar.
- » Por oposición: *hacer la guerra* a algo nos permite imbuirnos de los valores contrarios de eso contra lo que luchamos.
- » Por competencia: dependiendo del valor de los objetos o sujetos que entran en competencia, transfiere mayor o menor valor al objeto/sujeto que compete.
- » Por apropiación: suplantando al sujeto que tiene ese valor o usurpándoselo a alguien o algo que lo tiene.
- » Por prescripción: que un agente de legitimación atestigüe que algo tiene valor da mayor credibilidad que a la creación de valor directa por parte de la propia persona implicada en primera persona.
- » Por comunicación: hablar de algo valioso enviste de valor a aquel que lo menciona.

El proyecto *Wiki-historias* fue un proyecto experimental de creación de la historia del arte en el ámbito vasco de boca de las propias artistas y mediadoras que formábamos parte de él. La historia en general, y la del arte en el ámbito vasco igualmente, está construida dentro de un sexismo social estructural, que afecta desde quién hace arte, a qué arte se otorga valor y hasta qué arte se historiografía. Wiki-historias es un proyecto de puesta en valor colectiva con el que se pretendía saltar la cadena de legitimación experta instaurada y que fuera una creación de valor colaborativa y de transferencia de valor mutua desde las propias artistas y mediadoras implicadas. Una wiki de construcción colaborativa de relatos, visitas con perspectiva de género a la colección de arte del Museo de Bellas Artes de Bilbao, recreaciones entre la ficción y la realidad de pasajes históricos, comisariado de exposiciones... Una de las iniciativas dentro del proyecto fue "El retrato subjetivo", en la que una artista elegía a otra artista o agente artística de su interés y le presentaba a cámara durante cinco minutos y a su vez esa persona elegía a otra y así sucesivamente, iniciativa que ejemplificaba la transferencia de valor por prescripción, por inclusión y por comunicación.



Wiki-historias, iniciado por Haizea Barcenilla y Saioa Olmo, 2008-2016.

Algunos aprendizajes de este proyecto en relación a la transferencia de valor fueron los siguientes:

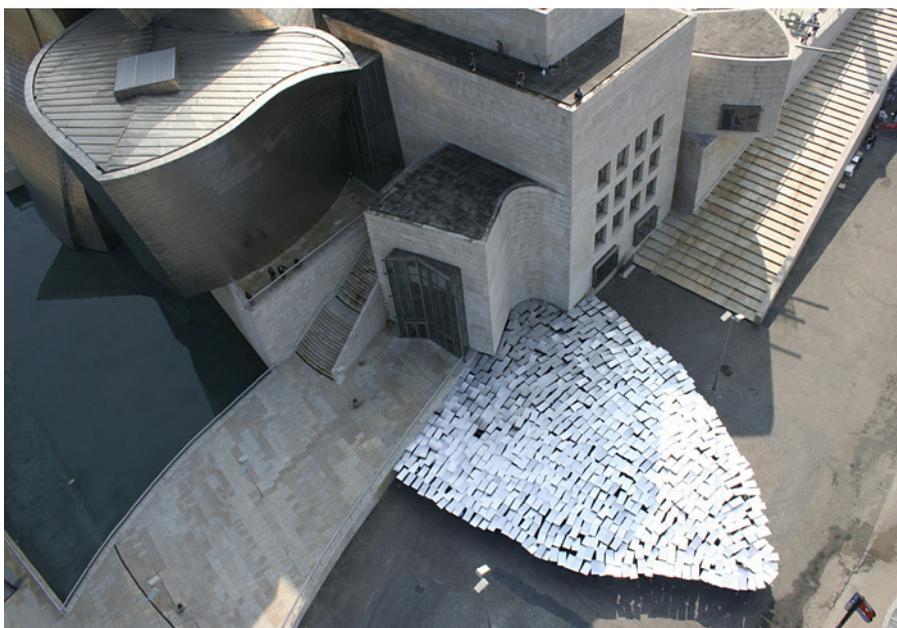
- » Para que alguien quiera intercambiar un valor, primero debe ser consciente de que lo tiene. Puede resultar efectivo inventar maneras para hacer visible ese valor en vez de insistir para que el participante aporte un testimonio al que personalmente no da excesivo valor.
- » Puede ser interesante invertir en crear un valor significativamente importante inicialmente para facilitar así una adhesión más espontánea de participantes y menos costosa en términos de esfuerzos de dinamización.
- » Todo valor merece la pena hasta cierto punto. El proceso de conseguir ese valor tiene que estar en consonancia con el valor que se obtiene. Dentro de esta clave, hay muchas combinaciones posibles: poco valor-poca implicación necesaria, mucho valor-mucha implicación, poco valor-mucha implicación... No siempre la presunción de que la gente puede implicarse poco y, por lo tanto, el valor que puede obtener es poco, es la correcta.

Otro caso de proyecto artístico en el que podemos ver de manera especial la transferencia de valor sería por ejemplo *El Gran Trueque* de Matthieu Laurette (2000), que versa temáticamente sobre ello. El proyecto coge la forma de concurso de televisión, en el que se pide a la audiencia que vaya haciendo ofertas para intercambiar un valor que de salida es un coche. En cada emisión gana la mejor oferta y aún así en seis sesiones el valor de salida del coche ya se ha convertido en el valor de una docena de vasos de cristal. Nos habla de los procesos de devaluación. Dentro de ese marco en el que se juega y con la lógica con la que se juega, las ofertas siempre tratan de dar un valor inferior al del objeto por el que se puja, de manera que quien opta por intercambiar un bien lo hace intentando obtener una plusvalía económica. En este marco, al producto de consumo, desprovisto de cualquier otro valor adicional (afectivo, simbólico o mágico) no le espera otro final que ir devaluándose a base de ofertas inferiores. Plantear el juego inverso: de un juego de vasos, llegar a obtener un coche y ver qué estrategias se utilizarían para ello, seguiría la lógica habitual de la especulación de intentar ir generando una ganancia en cada transacción.

En el caso del proyecto *AdosAdos* de Mainer López (2007), podemos hablar también de transferencia de valor, en este caso entre los agentes implicados en el proyecto. Se trata de un proyecto encargado por el Museo Guggenheim Bilbao a la artista en su 10º aniversario en relación a los amigos de la institución. La artista propone una acción simbólica de invitar a los amigos del museo que quieran participar a hacer una *ampliación simbólica* del museo para ser fotografiada, en la que directamente se hace visual la metáfora “los amigos del museo Guggenheim son el propio Guggenheim”, imbuyéndose cada cual del valor del otro. Transferencias de valor por contagio, inclusión y comunicación.



El Gran Trueque del artista
Matthieu Laurette y produ-
cido por Consonni, 2000.



AdosAdos de Mainer López, 2007.

3. "Recuperar lo perdido"

Mecánica:



Casos: *Vuelven las Atracciones* de Saioa Olmo, *Galleteras. Memoria Activa* de Pripublikarrak (2007) e *Hilos de ausencias: genealogías y discontinuidades* de Viviana Silva (2013-2014),

Las personas vivimos de manera especialmente dura las pérdidas. Tenemos aversión a la pérdida. Existe un sesgo cognitivo (un efecto psicológico que lleva a una interpretación ilógica sobre la base de una información disponible) por el que no percibimos con igual intensidad las pérdidas y las ganancias. Nos duelen el doble las pérdidas, de lo que nos agradan las ganancias. No es de extrañar entonces que haya abundantes proyectos en torno a la pérdida y la memoria. Es por ello que *rememorar experiencias, recuperar recuerdos perdidos, invocar la falta* son esquemas frecuentemente usados en proyectos participativos, que suelen provocar interés en las personas: recopilar relatos, visitar lugares en desuso, compilar rastros... El artista pone el cauce para esa remembranza y la persona puede volver a experimentar lo que le provocó sensaciones positivas, al menos por evocación. El participante está motivado, porque ya ha obtenido goce en momentos anteriores, porque necesita rellenar un hueco aún vacío, por sentimientos de añoranza o justicia y porque a través del proyecto artístico logra hacer algo de todo esto, de manera sublimada. Las propias personas a veces también hacen aportaciones sumando al recuerdo colectivo. El artista asumiría ahí el papel de mediador y portavoz.

El proyecto *Vuelven las atracciones* se basó en organizar visitas guiadas al antiguo parque de Atracciones de Bizkaia, en ruina entonces y hasta la actualidad. Consistió en ofrecer una mirada especial sobre su situación y señalar diez *atracciones espontáneas* surgidas del encuentro fortuito entre los edificios abandonados, la acción de la naturaleza y nuevos seres y enseres del parque. Para ello se diseñó un recorrido y una narración en la que se mezclaban elementos de realidad y de ficción. Uno de los intereses de la propuesta fue también reivindicar la ruina contemporánea como realidad sobre la que reflexionar y con capacidad para proyectarnos como sociedad hacia el futuro. Tras llevar cerrado diecisiete años, se consiguió ofrecer esta experiencia a alrededor de quinientas personas; entre ellas, personas que lo habían disfrutado en su infancia y que tuvieron la posibilidad de volver a visitarlo ya de adultos, algunos de los cuales aportaban datos de su experiencia personal que se agregaban a la narración de las visitas posteriores.

Las transacciones que se vivieron durante las visitas fueron de diverso tipo:

- » “Toma y daca”. Los participantes buscan en gran medida experiencias relacionadas con esa pérdida y el proyecto les da algo de lo que esperaban y otras cosas que quizás no esperaba.
- » “Quiero y no quiero”. En los proyectos que utilizan el formato de *visita guiada* a espacios no-habituales o por recorridos preparados de antemano, que por las condiciones del proyecto requieren llevar a los participantes agrupados, hay personas que sienten verdadera incomodidad al verse agrupados y parte de un grupo que es guiado. Esto genera actitudes *escapistas*, y resistencias más o menos conscientes, como rezagarse o desviarse del recorrido marcado. Por lo general, a las personas no nos gusta sentirnos pastoreados.
- » “Puerta de entrada”. El conocer que esta iniciativa tenía lugar abrió el panorama a que otras personas pudieran a su vez imaginarse otros posibles usos del parque e intentaran llevarlos a cabo.

Galleteras. Memoria Activa es también un ejemplo de proyecto centrado en poner en valor algo que se había olvidado o que no habíamos llegado a conocer, que estaba allí y que en el presente nos puede ser valioso, para cambiar la manera de pensarnos en la actualidad. Se trató de poner en valor la historia de las trabajadoras de la fábrica de galletas Artiach en Zorrozaurre. En Euskal Herria son conocidas e historiografiadas



Vuelven las atracciones, un proyecto de Saioa Olmo producido por Consonni, 2007.



Galleteras. Memoria Activa de Pripublikarrak, 2007.

las luchas de los trabajadores del sector industrial vasco y, sin embargo, las luchas protagonizadas por mujeres están menos en el imaginario colectivo. Estas mujeres lucharon por conseguir mejores condiciones laborales y equidad salarial respecto a sus homólogos hombres. Este proyecto pretendía recuperar ese recuerdo mediante distintos elementos (entrevistas a las trabajadoras, recopilación de imágenes de la época, una instalación sonora, una muestra de documentales relacionados, creaciones sonoras con sonidos industriales en directo...) para dar más espacio a estas reivindicaciones, también desde el arte y señalando la historia como un elemento no únicamente del pasado, sino como algo que nos construye en el presente, igual lo hace el arrinconamiento de determinados relatos o el olvido.

Otro ejemplo de proyecto de este tipo sería *Hilos de ausencia: genealogías y discontinuidades*, de Viviana Silva, en torno a los ciento diecinueve opositores al régimen militar chileno desaparecidos en 1975. La artista pide a los familiares y amigos de los secuestrados testimonio sobre lo sucedido y sobre sus vivencias, los cuales graba en vídeos.

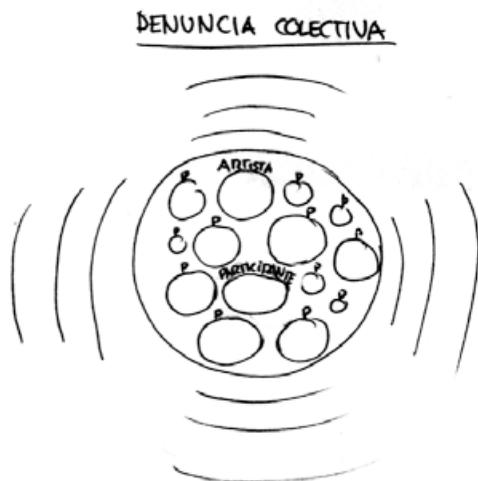


Hilos de ausencia: genealogías y discontinuidades de Viviana Silva, 2013-2014.

También les pide que borden el nombre de sus seres queridos en pañuelos, organizando reuniones para bordar y conversar y compartir la memoria de los ciento diecinueve desaparecidos y de ellos mismos. Aquí los pañuelos funcionarían como objeto simbólico que de alguna manera permite hacer esa transición entre ese ser querido ausente y el presente, además de visibilizar esas ausencias. Es un objeto también de denuncia y todos esos pañuelos expuestos juntos, de denuncia colectiva.

4. “La denuncia colectiva”

Mecánica:



Casos: *Asalta!* de Plataforma A (2013), *Barcelona Accesible* de Antoni Abad (2005-2006), *Pret-a-revolter* de Las Agencias (2001)

Ente las propuestas artísticas participativas hay muchas que tienen que ver con procesos de denuncia. Es como si la propia estructura participativa propiciara una tendencia a ello. Las personas nos juntamos en grupo para convivir, para celebrar, para trabajar, para quejarnos... es decir, para establecer lazos de relación, para disfrutar, para acometer actividades, para resolver conflictos...

Las mecánicas de los dispositivos de denuncia colectiva suelen tener la estructura de un grupo de gente que se junta para hacer frente a una adversidad común. Frecuentemente



Asalta! de Plataforma A, 2013. Fotografía tomada por Diana Terceño.

estas personas cogen su fuerza al erigirse en representación de un grupo más amplio, además de estar guiadas por principios de justicia que se plantean más o menos de sentido común o universales. Se trata de mecánicas que ejercen presión contra una realidad adversa, mediante herramientas comunicativas, estratégicas o de intervenciones físicas o materiales. Su eficacia se situaría también a distintos niveles (social, artística, identitaria, emocional...). En mecánicas de este tipo, lo artístico suele estar engarzado en la conceptualización (planteamientos que atienden a lógicas no habituales), en los elementos usados para la denuncia (utilización de recursos plásticos en las herramientas y utensilios) y en los agentes que las secundan (artistas que aportan matices en los qué-s, cómo-s, porqués y paraqué-s, difíciles de enumerar pero presentes y que configuran un *habitus*²)

El proyecto *Asalta!*, de Plataforma A es una acción de denuncia que consistió en reivindicar el espacio de representación para las mujeres en el mundo del arte y de la cultura. Plataforma A es un colectivo que lucha (en una doble vía de acciones artística y acciones institucionales), para que las posibilidades de acceso y visibilidad de las mujeres a los lugares de legitimación del arte (colecciones, exposiciones individuales, jurados...) sean paritarias en términos de género. En esta acción, las integrantes fueron a tres enclaves de la ciudad de Bilbao (Museo de Bellas Artes, Museo Guggenheim y Monumento a Don Diego López de Haro de la Plaza Circular) para pedir una mayor presencia de mujeres en los espacios del arte y la cultura. En cada uno de estos espacios se enunciaban colectivamente misivas pensadas para la ocasión, acompañadas de movimientos colectivos coreografiados. Algunas de estas misivas y movimientos, en los exteriores del Museo de Bellas Artes de Bilbao fueron: “El vacío se nos hace a nosotras” alrededor de una escultura de Chillida; “Serra, tu imposición es colonización”, rodeando la escultura de Richard Serra y “Moraza, eres listo, únete al feminismo” por entre la obra de Juan Luis Moraza. Con un acercamiento paulatino a las puertas de Museo Guggenheim Bilbao se gritaba “Ábrete Sesamo” y “Una para todas y todas para una” en círculo en la plaza del Puppy. Finalmente “¡Al abordaje!” se perpetró en la escultura de Don Diego López de Haro (Fundador de la villa de Bilbao y Señor de Vizcaya, conocido como *El Intruso*, por usurparle el título a su sobrina, María López de Haro). La mecánica de esta acción sería la siguiente: presionar para hacer *mover ficha* en una dirección concreta, unirse varias personas para que la presión sea mayor y utilizar los medios para amplificar esa presión. En cuanto a la formalización de la acción se utilizó la estética y maneras de la conquista (ir con banderas de la Plataforma y gestos de ir clavando la bandera en los sitios conquistados así como se optó por llevar capucha para evitar la personalización sobre personas concretas. La acción *Asalta!* se

2. El *habitus* es uno de los conceptos desarrollados por Pierre Bourdieu para designar a los esquemas de obrar, pensar y sentir asociados a la posición social.



Barcelona accesible de Antoni Abad, accesible en megafone.net, 2004-2017.



Pret-a-revolver de Las Agencias (2001).

realizó en clave de crítica contestataria, mientras que la siguiente acción de Plataforma A, *Brindis*, fue en clave propositiva, de proyección hacia un futuro deseado.

Otro proyecto con carácter de denuncia colectiva, es megafone.net de Antoni Abad. Se trata de un dispositivo colaborativo de publicación móvil en la web, que desde 2004 invita a grupos de personas en situación de exclusión social, a publicar online contenidos sobre ellas desde su propia subjetividad. En este caso, la iniciativa no surge del propio colectivo, sino que viene impulsada por el artista, el cual plantea un canal de visibilización en el que las personas participantes pueden utilizar esa estructura para mostrar imaginarios alternativos a los más estereotipados que se puedan estar difundiendo a través de los medios de comunicación y en función de sus propios intereses y no de los de otros. *Barcelona Accesible* (2006) es uno de los proyectos de megafone.net. En esta ocasión, el artista contacta con personas de Barcelona con diversidad funcional y les propone registrar aspectos de su vida cotidiana, publicaciones que se centrarán en su mayoría en los obstáculos con los que se van encontrando por la ciudad. En este caso, la mecánica es convocar y aunar intereses. La propuesta es clara, de sentido común, a la que te puedes adherir fácilmente, el objetivo es racionalmente justificable. La promesa de objetivo a conseguir también es clara.

Por último, también como estrategia de denuncia colectiva lanzada desde la esfera artística, tenemos el caso de las Agencias, una red de grupos que llevaron a cabo distintas acciones de artivismo político bajo el paraguas del MACBA, en torno al 2001, en los momentos previos a la celebración de la cumbre del Banco Mundial en Barcelona. En este caso, vemos unas imágenes de "Pret-a-revolver", uno de los proyectos que realizaron a modo de línea de moda para proporcionar visibilidad y seguridad a los manifestantes de las calles. Así los ropajes con elementos mullidos en previsión de posibles golpes, colores llamativos y complementos divertidos, entraban en contraste con la agresividad con los uniformes de los cuerpos de seguridad. Estaríamos frente a una mecánica comunicativa de captación de la atención por contraste.

5. “Gamificación”

Mecánica:



Casos: *Deseos indisciplinados* de Saioa Olmo (2010), *The whirlpool of waste* de Basurama (2013), *Tragedia de los comunes* de Losqueuedan (2010-2012).

Utilizar el juego y lo lúdico en proyectos artísticos participativos puede ser una manera de acercar una inquietud, intuición o propuesta de experimentación a la ciudadanía, no exenta de sus pros (fomento del disfrute y trabajo con procesos mentales primarios, dependiendo el juego) y contras (frecuente vinculación del juego con lo infantil de manera casi excluyente y con la industria del entretenimiento).

El proyecto *Deseos Indisciplinados* consistió en utilizar el juego como manera de animar a compartir los deseos individuales y colectivos de las personas que se congregaban en torno a la acción en el espacio público. Se partió de la base de entender el deseo como el motor de nuestras acciones y el compartir estos, como primer paso para generar cualquier tipo de acción colectiva. A través de una mecánica lúdica, se buscaba propiciar que los deseos que se enunciaran tuvieran la oportunidad de ser los menos estereotipados posibles (entendiendo que el juego nos ayuda a salir de espacios lógicos y nos conecta con otras partes de nuestra psique). Las personas que se acercaban al lugar de la acción tenían a su disposición pomperos con formas de letras con las que componer palabras, contenedores de jabón y lonas tipo mural en las que escribir y materiales con los que hacer sus propios utensilios de hacer pompas de jabón gigantes. Las pompas de jabón funcionaban como metáfora de los deseos, como algo mágico, evanescente, pero que deja su rastro. La mecánica de este proyecto fue la de proveer a las personas de un marco de juego en el que pasar a un estado en el que pudieran aparecer enunciaciones imprevistas incluso para la propia persona y compartir con otros el resultado de sus fantasías, sueños o delirios.

En *The whirlpool of waste* (El torbellino de desperdicios) del colectivo Basurama, es una instalación creada para el Roskilde Festival 2013 de Dinamarca, un festival de música al que acuden más de ciento veinticinco mil personas durante nueve días y que genera una gran cantidad de basura. El colectivo participó en este festival creando una serie de videos documentales en co-creación con Lucía Egaña y con la colaboración de Jacobo García Fouz y colocando en el espacio un dispositivo que convertía en actividad lúdica para los propios asistentes al evento la actividad de recoger, lanzar y apilar la basura que se iba produciendo a lo largo de los días que duraba el festival. La lógica de este dispositivo sería, como se enuncia el video-documento de la instalación, “si



Deseos Indisciplinados de Saioa Olmo 2010.



The Whirlpool of waste de Basurama 2013.

no puedes con el enemigo, únete a él". Hacer divertida y atractiva una posibilidad de conducta algo más co-responsable hacia los residuos que allí se generaban.

Finalmente *Tragedia de los Comunes* de Losqueuedan es una pieza escénica bajo el formato de juego en el que las personas congregadas tienen que descubrir quién o quienes son el/los impostor/es, una vez repartidos los roles arbitrariamente. Durante el transcurso de la performance, las jugadoras van recibiendo instrucciones e informaciones en relación a patrones de comportamiento en grupo, que añaden ingredientes a tener en cuenta durante el juego. En este caso, el juego, además del componente de disfrute, incita a los participantes a reflexionar sobre su propia conducta en situaciones grupales, en el mismo momento en el que están viviendo una. Como la experiencia grupal y la reflexión sobre la dinámica colectiva suceden de manera simultánea, es pertinente preguntarse de qué modo influye este hecho en el comportamiento del participante y en el transcurso de la acción. Sabemos que por lo general, el conocimiento adquirido mediante la experiencia se fija de manera más intensa en la persona que la información recibida de un modo más desapagado. También sabemos que los procesos de racionalización (estar pensando lo que se hace mientras se hace) condicionan modos de funcionamiento más primarios (liderados por el inconsciente). De cualquier forma, probablemente lo que haga que la experiencia sea memorable y relevante para



Tragedia de los comunes (versión casa) de Losquequedan, 2010-2012.

el participante, no sea tanto la simultaneidad de experiencia y proceso reflexivo, como el ser adquiridos a través de una emoción, en este caso placentera y lúdica.

Esquema de mecánicas en las prácticas artísticas participativas

A lo largo de este artículo hemos intentado encontrar claves, sobre a qué jugamos artistas y participantes en los distintos dispositivos artísticos en los que la participación es un factor clave.

Se trata de un ejercicio de analizar: cuáles son las propias necesidades del artista, qué *hambres* satisface al hacer arte de una u otra manera y, a su vez, cómo se traban estas *hambres* con las *hambres*, en este caso de los participantes.

A modo de resumen reúno a continuación las mecánicas explicadas en la el apartado anterior extrayendo algunos de los puntos planteados.

1. “Objetos transicionales”

Mecánicas:

- » Crear un elemento de intermediación para facilitar una relación entre extraños.
- » Generar una compilación y comparativa de usos y conductas de distintas personas ante un mismo objeto.
- » Propiciar una situación *surrealista* a través de la cual se hablen de asuntos de manera inferida que no son exactamente los que se están tratando directamente en la comunicación a nivel social.

Casos: *Peru, el muñeco viajero*, *Nbp*, *El viaje de la organización Vites*.

2. “Transferencias de valor”

Mecánicas:

- » Generar dispositivos en los que todas las personas implicadas ganan a base de intercambios de valor entre iguales.

- » Fomentar estrategias de ser acreditado por otros en vez de la mecánica de construir valor por uno mismo.
- » Poner en jaque la figura del legitimador y promover una estructura de legitimación autónoma de figuras expertas especializadas.
- » Transferir valor por contagio, por inclusión, por oposición, por apropiación, por prescripción o por comunicación.
- » Crear de paradojas en relación a la creación de valor.

Wiki-historias, El gran trueque, AdosAdos.

3. “Recuperar algo perdido”

Mecánica:

- » Intercambiar una falta, añoranza por un proyecto artístico que cubre parte de esa falta, rememora o evoca eso perdido.
- » Aprovechar el pasado para construir el presente.
- » Concentrar la atención sobre un hecho para colaborativamente aumentar la atención sobre él.

Casos: *Vuelven las atracciones, Hilos de ausencias.*: genealogías y discontinuidades, *Galleteras. Memoria activa.*

4. “La denuncia colectiva”

Mecánica:

- » Activar una denuncia latente en una comunidad no articulada.
- » Dar mayor visibilidad a una actitud aumentando el eco de las acciones con las que se pretende afectar a un escenario.
- » Hacer un uso empoderado de espacios, tiempos y herramientas por parte de un colectivo.

Casos: *Asalta!, Barcelona Accesible, Pret-a-revolver.*

5. “Gamificación”

Mecánica:

- » Diversión a cambio de reflexión.
- » Facilitar el deseo de realizar una actividad a través del juego.
- » Instalar conocimiento a través de una actividad placentera.
- » Simultanear objetivos y atenciones diversas.

Casos: *Deseos indisciplinados, The whirlpool of waste, Tragedia de los comunes.*

“Hacer creyendo saber lo que haces” y “hacer como si no supieras lo que haces”

Este artículo lo he escrito fundamentalmente desde un conocimiento situado, el de mi experiencia personal en proyectos artísticos participativos, contrastándola y alimentándola con otros conocimientos. Desde mi perspectiva, la fuente de la creación artística es, en gran medida, de carácter intuitivo, una intuición a la que se le suma una serie de coincidencias, circunstancias y saberes, dando como resultado tal o cual

formalización artística. Según la persona, su intuición será acompañada de otras fuentes de conocimiento, hará que se vista de rigor, consiga eco entre otras personas...o la desnudará, hará que se quede en un simple comentario, se conformará con disfrutar de ella desde lo personal, experimentará con ella desde lugares insospechados como el absurdo o lo trivial...

Los procesos artísticos participativos igualmente pueden partir de la intuición. Una de las apuestas posibles es buscar en distintos ámbitos de conocimiento, en este caso, el de las ciencias de las relaciones humanas, para sofisticar los modos en los que seguir esa intuición. No es la única apuesta posible, pero sí legítima. Es en concreto una apuesta por *hacer creyendo saber lo que haces*, es decir, intentar recopilar conocimientos que te den la sensación de mayor control sobre lo que estás haciendo, aún a sabiendas de que se trata de una operación de avance, pero no de llegada, porque en el segundo siguiente de creer haber llegado a la meta, ésta ya habrá tomado otra posición.

Es un mecanismo distinto a *hacer como si no supieras lo que haces*, que también se puede dar tanto en proyectos participativos como no participativos, pero que implica cierta impostura. Cómo se gestiona lo que sabes y lo que no sabes en arte es todo un arte. Para hacer determinadas cosas es mejor ver menos, para otras es mejor hacer como que ves menos, para otras decir que ves más que lo que ves... La clave está también en gestionar sincera y adecuadamente, para quién es mejor, desde tus principios.

Hacer creyendo saber lo que haces y *hacer como si no supieras lo que haces* son dos mecanismos que no son ni opuestos ni excluyentes y pertenecen a la misma promoción de mecanismos que otros como *hacer cosas que no sabes que estás haciendo*, *saber cosas que piensas que no sabes*, *ser consciente de cosas que en realidad no sabes...* cada uno con sus matices. El reto en lo que concierne a esta investigación es pasar de un tipo de pensamiento divergente que se nutre de la diversidad a otro convergente que logre sintetizar y luego poderlo aplicar en la práctica artística. Quizás, y muy probablemente, para *olvidar lo que sabes* y poder *volver a encontrar aquello que en un momento creíste no saber*.

De cerca, la palabra "Cómeme" no es más que una serie de pigmentos agrupados a modo de filamento curvilíneo que contrasta con el fondo. Sabes, que si te acercas más, podrás llegar a ver las conexiones entre los átomos que componen su materia; y que de lejos, conseguirás ubicar el término en su contexto, aunque los rasgos se vuelvan borrosos.

Elijes la distancia a la que se mira un cuadro, para que siga teniendo sentido para ti el conjunto. Buscas esa posición exacta, te colocas en ella, y en el preciso instante en el que vas a levantar la vista para comprobar tu elección, de frente te viene una boca gigante que se abalanza sobre ti y te devora.

Digerida, pasas a formar parte de una materia informe, híbrida, de mezcla, en la que te cuesta diferenciar qué eres tú y qué deja de serlo. Ya no hay marco de referencia, las dimensiones son otras y solo existen posiciones relativas entre elementos. Iba a decir que la sensación es placentera, pero en realidad, tampoco hay sensación.

Bibliografía

- » Almansi, G. (1997). Prefacio a *Esto no es una pipa* de Michel Foucault, (pp. 7- 24). Barcelona: Anagrama.
- » Berne, E. (1974). *Juegos en que participamos*. México: Editorial Diana.
- » Bishop, C. (2012). *Artificial Hells*. New York: Verso.
- » Carrascosa, A. (2017). “La construcción del organismo social como una obra de arte (repeating Beuys)”. *Ausart* 4 (2), 11-22.
- » Cornago, Ó. (2017). “Para una crítica de la transparencia: cajas negras y cubos blancos como creación colectiva”. *Ausart* 4 (2), 41-54.
- » Cuadra, J. (s. f.). El Análisis Transaccional. Recuperado 12 de febrero de 2017, a partir de <http://www.en-contacto.net/que-es-el-at/conceptos-at/>
- » Cucco, M. (2009). *Hombres y mujeres ¿solo un problema de rosa y azul? La formación del sujeto que somos. Capitalismo, relaciones sociales y vida cotidiana*. Material interno. Madrid: Centro Marie Langer / www.procc.org
- » Foucault, M. (1978). “El juego de Michel Foucault”. *Diwan* 2-3, 171-202
- » Holmes, B. (s.f.) “El dispositivo artístico, o la articulación de enunciaciones colectivas”. [en línea] Consultado el 2 de marzo de 2017 en <http://rsalas.webs.ull.es/rsalas/materiales/lr%20Holmes,%20B.%20El%20dispositivo%20art%C3%ADstico.pdf> y http://www.16beavergroup.org/drift/readings/bh_artistic_device.pdf . Traducción castellana de Marcelo Expósito, revisada por Brian Holmes.
- » Olmo, S. (2016). *Eromecánica. La erótica de la maquinaria social*. Bilbao: Ideatomics
- » Olmo, S. (2017). “Tecnologías relacionales en las prácticas artísticas participativas. Casos, mecánicas y estrategias”. *Ausart* 4 (2), 23-40.
- » Olmo, S. (2017). “Dispositivos artísticos. Máquinas sociales, tecnologías blandas y prácticas artísticas contemporáneas”. *Uztaro* 100, 5-26.
- » Ranciere, J. (2010). *El espectador emancipado*. Castellón: Ellago Ediciones.
- » Ribalta, J. (2010). “Experimentos para una nueva institucionalidad“. En Borja-Villel, M.; Cabañas, K.; Ribalta, J. (Eds.). (2010) *Objetos relacionales. Colección MACBA 2002-2007*. (225-265). Barcelona: Macba.
- » Stein, C. M. (1992). *Los guiones que vivimos. Análisis Transaccional de los guiones de vida*. Barcelona: Kairós.
- » Vegas, N. (2017). “El poder de lo inútil: las tecnologías blandas y las bellas artes”. *Ausart* 4 (2), 183-192.
- » Winnicot, D. W. (1993). *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa 1993.