

# CADÁVER EXQUISITO EN ACCIÓN. UNA EXPERIENCIA ARTÍSTICA COLABORATIVA, INTERMEDIA Y A DISTANCIA

Elia Torrecilla, Bibiana de la Soledad Sánchez Arenas,  
David Vila Moscardó



**CADÁVER EXQUISITO EN ACCIÓN. UNA EXPERIENCIA ARTÍSTICA COLABORATIVA, INTERMEDIA Y A DISTANCIA**

***EXQUISITE CADAVER IN ACTION. A COLLABORATIVE, INTERMEDIATE AND DISTANCE ARTISTIC EXPERIENCE.***

Autores: Elia Torrecilla, Bibiana de la Soledad Sánchez Arenas, David Vila Moscardó

Universidad de Zaragoza, Universidad Miguel Hernández

mtorrecilla@unizar.es, bibiana.sancheza@umh.es, dvila@umh.es

Sumario: 1. Introducción: el nacimiento del cadáver exquisito en acción. 2. Una estrategia intermedia: juego, norma, azar... ¡y acción! 3. Metodología de investigación 4. Conclusión. Notas. Referencias bibliográficas.

Citación: Elia Torrecilla, Bibiana de la Soledad Sánchez Arenas, David Vila Moscardó. "Cadáver exquisito en acción. Una experiencia artística colaborativa, intermedia y a distancia". En Revista Sonda: Investigación y Docencia en las Artes y Letras, nº 11, 2022, pp. 13-26.

## CADÁVER EXQUISITO EN ACCIÓN. UNA EXPERIENCIA ARTÍSTICA COLABORATIVA, INTERMEDIA Y A DISTANCIA

### EXQUISITE CADAVER IN ACTION. A COLLABORATIVE, INTERMEDIATE AND DISTANCE ARTISTIC EXPERIENCE.

Elia Torrecilla, Bibiana de la Soledad Sánchez Arenas, David Vila Moscardó

Universidad de Zaragoza, Universidad Miguel Hernández  
mtorrecilla@unizar.es, bibiana.sancheza@umh.es, dvila@umh.es

#### Resumen

En este artículo se muestra como objeto de estudio una experiencia colaborativa y experimental que, mediante una metodología de investigación-acción participativa, toma la estrategia surrealista de “cadáver exquisito” para ser aplicada al arte de acción.

Esta estrategia ha permitido explorar diversas vías creativas grupales en nuestro entorno más inmediato, que es donde accionamos a través de nuestros cuerpos. Practicamos lo local teniendo muy presente lo global, especialmente por el contexto social complejo como el atravesado por la pandemia de la Covid-19 en el que se desarrolla esta experiencia, marcando de una manera notable todo el proceso, siendo fundamental el empleo de la tecnología.

La aportación principal es la utilización de una metodología cualitativa de investigación-acción participativa (IAP), a través de la cual se ha podido observar cómo la tecnología y el trabajo colaborativo, han propiciado unos resultados híbridos que encuentran influencias no solo en el movimiento surrealista fundador de la estrategia, sino también en grupos como Oulipo o Fluxus.

Para concluir, veremos cómo la multiplicidad de enfoques que se producen sobre un mismo tema, desemboca en una intermedialidad que nos lleva a considerar las diversas mutaciones de disciplinas como parte de la creación colectiva.

**Palabras clave:** *Performance*; cadáver exquisito; arte colaborativo; interdisciplinar; videoarte

#### Abstract

This article shows as an object of study a collaborative and experimental experience that, through a participatory action-research methodology, takes the surrealist strategy of “exquisite corpse” to be applied to action art.

This strategy has made it possible to explore various creative group paths in our most immediate environment, which is where we act through our bodies. We practice the local while keeping the global in mind, especially due to the complex social context such as the one traversed by the Covid-19 pandemic in which this experience unfolds, notably marking the entire process, in which the use of technology.

The main contribution is the use of a methodology based on action art, through which it has been possible to observe how technology and collaborative work have led to hybrid results that find influences not only in the founding surrealist movement of the strategy, but also in groups like Oulipo or Fluxus.

To conclude, we will see how the multiplicity of approaches that are produced on the same subject, leads to an intermediality that leads us to consider the various mutations of disciplines as part of collective creation.

**Keywords:** Performance; collaborative art; interdisciplinary; videoart; technology

## 1. INTRODUCCIÓN: EL NACIMIENTO DEL CADÁVER EXQUISITO EN ACCIÓN

*“El azar solo favorece al espíritu que está preparado”*  
(Louis Pasteur)

En primer lugar, agradecer que se nos ofrezca un espacio donde poder reflexionar acerca de una experiencia artística colaborativa, pues con nuestra práctica, queremos poner de relevancia la importancia que esta tiene a la hora de generar conocimiento.

El trabajo que aquí mostramos nace gracias a la II Edición del Festival Internacional de *Performances* Mínimas Urbanas Confinadas “Cuerpo (no)Urbano en Acción” (2020)<sup>1</sup>, y crece en un contexto de (post) confinamiento provocado por la Covid19, y esto es algo que debemos destacar, ya que esta experimentación está generada por un grupo de personas que en su trabajo individual, sienten o han sentido en un momento dado, el interés por trabajar con el cuerpo en el espacio urbano.

Ahora bien, ¿cómo accionan y re-accionan nuestros cuerpos en un espacio que nos ha sido arrebatado? ¿a quién pertenece en este contexto el espacio urbano? Estas son dos de las preguntas que dieron lugar al lanzamiento de la II Edición de dicho Festival, y que, junto a una necesidad de contacto más directo entre varios de las participantes, se genera nuestro particular “cadáver exquisito”.

En un panorama pandémico y post-confinamiento, fuimos conscientes de la existencia de una necesidad: comprender cómo nuestros cuerpos pueden adaptarse a esta nueva y extraña situación. Para ello, necesitábamos de algún modo volver a explorar nuestro entorno y encontrar nuestro lugar.

Como motivación, una fantasía generalizada por crear una red mundial de *performers* o una red global de *performances* virales; acciones que se expandieran como una especie de virus creativo. Contagiarnos para compartir, intercambiar, observar desde otras perspectivas y experimentar otros procesos creativos.

Como se ha indicado, la II edición del festival ya estaba en marcha, y esto debía fluir de manera paralela y experimental: ¿de qué manera podríamos comenzar a tejer esa red? ¡Jugando! fue la respuesta

pronunciada casi al unísono. Porque detrás de todo esto, existe la necesidad de sentirnos libres, y de extender un virus performativo que se propague de cuerpo a cuerpo.

Por ello, queremos destacar la importancia que aquí tiene la hibridación de disciplinas que da lugar a unos límites difusos y hacer alusión a la práctica intermedia.

Intermedia es un término introducido por el Artista Fluxus Dick Higgins en 1965 para definir obras que conceptualmente están situadas entre medios. Higgins lo utilizaba para referirse a los *happenings* Fluxus, concretamente los realizados por Alan Kaprow, por ello, en su texto “Statement on Intermedia” (1966), explica que “el *happening* se ha desarrollado como un intermedia, un territorio virgen entre el *collage*, la música y el teatro. No está regido por reglas; cada obra determina su propio medio y forma en función de sus necesidades”<sup>2</sup>.

Una estructura móvil e inestable... con todas sus partes desplazándose de acá para allá, uniéndose de modos diferentes, añadiendo a éstas nuevas partes con caracteres ornamentales, como si se consultase a un espejo, ofreciéndose la disposición de su conjunto de una forma tan imprevisible y poco fiable como la carne viva... El esfuerzo llevado a cabo no es, como se piensa a veces, un medio para construir un cuerpo sólido e indestructible de verdades inmutables, donde cada hecho descansa sobre otro... La ciencia no se parece en nada a esto (Goodman 1995:22).

Tras diversas conversaciones, pensamos en el método empleado por los surrealistas basado en un juego que les permitía explorar el inconsciente, a través del juego, el azar y los aspectos incontrolados de la ejecución artística: el cadáver exquisito. Esto nos serviría como pretexto creativo, y así, a partir de fragmentos, poder crear un conjunto. Era importante emplear una estrategia creativa grupal que introdujera el factor sorpresa y la incertidumbre en nuestras acciones.

También era conveniente la inmediatez, esa frescura creativa que propicia el juego y también la idea de lo “mínimo” y la incursión en lo cotidiano, algo que ya venía encauzado desde el propio Festival. El virus,

que es algo global, tendría que hacer de esta experiencia algo también global, y ponernos en contacto para generar una cadena de contactos entre cuerpos a distancia.

Para ello, debíamos partir de un conjunto de reglas básicas que fueron en un principio diseñadas por las dos coordinadoras de esta propuesta y que luego se fueron matizando y adaptando a las necesidades del grupo a través de puestas en común.

Pero antes de llevar a cabo la expansión del contagio creativo, vamos a adentrarnos en el funcionamiento del cadáver exquisito surrealista, para posteriormente explicar nuestra adaptación y ver cómo se adapta el cadáver exquisito a la acción.

## 2. UNA ESTRATEGIA INTERMEDIA: JUEGO, NORMA, AZAR... ¡Y ACCIÓN!

“(...) La realidad objetiva se ha evaporado y lo que nosotros observamos no es la naturaleza en sí sino la naturaleza expuesta a nuestro método de interrogación” (Heisenberg)

A grandes rasgos, podemos decir que de los surrealistas tomamos el método, de Oulipo la norma y de Fluxus el azar. Tomamos el cadáver exquisito como una estrategia colaborativa que nos permitiera explorar otras vías creativas, donde la autoría individual se disipara para dejar entrever un proceso artístico compartido y experimental; una composición grupal compuesta de múltiples fragmentos -tantos, como individuos conformen el grupo-.

El cadáver exquisito original, nace de la inquietud por obtener obras que estuvieran dotadas del mayor automatismo psíquico posible, donde la razón no estuviera presente, por lo que el movimiento surrealista ideó un sistema grupal y colaborativo entre artistas. El término “cadáver exquisito”, es el resultado del primer ejercicio literario que tuvo lugar con este sistema: “El cadáver exquisito beberá el vino joven” (Breton, 1924).

Para ello, un miembro del grupo surrealista daba comienzo al juego llevando a cabo una pequeña obra -que en su nacimiento pertenecía al ámbito literario pero que luego se aplicaría en las artes visuales-. Este volcaba su creación sobre un papel que posteriormente era doblado de tal manera que la

obra quedará oculta al siguiente participante, y que este no se viera influido. El proceso se repetía tantas veces como participantes hubiera, y al finalizar, el papel era desplegado, quedando al descubierto una obra compuesta por fragmentos aparentemente aislados pero que vistos en conjunto ofrecía un todo que daba lugar a múltiples interpretaciones.

Algunos autores pertenecientes al movimiento surrealista, afirmaban que un cadáver exquisito tiene la capacidad de revelar la realidad inconsciente del grupo que lo ha creado. Max Ernst observó que el juego funciona como un “barómetro” de los contagios intelectuales dentro de un círculo de creadores. Cazalilla (2013) sostiene que el carácter psicológico de este juego y las sinergias que en él se producen, adquiere una necesidad e importancia de la presencia cara a cara de los participantes, porque la activación del inconsciente colectivo logra, en la relación concreta de unos individuos dados, una dirección determinada.

Todo juego tiene unas normas, porque tal y como explica Huizinga (2007:46) jugar es realizar una “acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de «ser de otro modo» en la vida corriente”.

Y en este sentido, debemos hacer referencia al grupo Oulipo (*Ouvroir de Littérature Potentielle* - Obrador de Literatura Potencial) y a su literatura potencial, que consiste en plantear unas limitaciones para extraer de ellas la máxima potencialidad o rendimiento (“*performance*”)<sup>3</sup>. Crear juegos para promover nuevas creaciones a través de normas, como restringir nuestras acciones a un espacio, tiempo/duración y tema o concepto concreto.

Tal y como explica Marta Macho (2012), los miembros de Oulipo estaban interesados en experimentar todas las posibilidades que tiene el potencial de la lengua. El grupo rechaza la inspiración como única fuente de la creatividad, por ello, buscaron desarrollar un conjunto de métodos de composición que posibiliten escapar de la autocomplacencia y eliminar el azar como cimiento primordial del arte. La idea central es la restricción como motor creativo:

“al fijar lineamientos previos a la obra, lejos de frenar, se potencia la creatividad”.

De Oulipo me gusta la palabra *“contrainte”* (que algunos llaman “traba” o “restricción” y otros traducen como “constricción”) encierra dos fuerzas (co/contra) en teoría antitéticas: la “constricción” de una fuerza opuesta (“contra”) que se resuelve aceptándola, asociándose a ella (“co”) en un acto de complicidad creativa (Queneau et al, 2014, p. 25).

Oulipo, por tanto, desplazó el centro de la estrategia creativa de la exploración del azar y el inconsciente, -tal y como hicieron movimientos vanguardistas como el surrealismo o el dadaísmo-, a la multiplicación de sentido por medio de reglas específicas o *contraintes*. Pero en esta experiencia de cadáver exquisito aplicado al arte de acción, el azar ha jugado un papel fundamental. Un azar que comienza con el establecimiento de un orden que en último término nos proporcionará la secuencia de vídeo que transforma las partes en un todo. En primera instancia, este orden elegido por cada participante determinará la manera de comenzar una acción, como ocurre en las primeras sesiones de cada ciclo. También encontramos el azar que existe durante la realización de las acciones, influyendo en su devenir (peatones que interactúan de manera espontánea, animales que aparecen y se convierten en protagonistas...).

Un aspecto clave en la experimentación de Fluxus fue el azar, a través de técnicas que encuentran su tradición en Duchamp, en el Dadá o en John Cage, y en este sentido, también compartimos el carácter lúdico y el juego con las ideas, con la libre experimentación, la libre asociación... Además, las obras realizadas por las/os artistas de este grupo podían ser interpretadas y reinterpretadas libremente por otros artistas, dando lugar a una red internacional de cooperación artística e intercambio de ideas.

Me inclino a considerar que los eventos son acciones de corta duración, sin una relación particular entre ellas. Cuando cierto número de eventos se ejecutan uno detrás de otro, sucede algo parecido a desarmar un collar de perlas, cada una de las cuales es un evento. (Mayer, 2019: 213).

### 3. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

Con el objetivo de mostrar la estrategia surrealista de cadáver exquisito aplicada al arte de acción, se utiliza una metodología de investigación-acción participativa, debido a que sus características son coincidentes con el proceso experiencial llevado a cabo en este trabajo experimental y que, según Pring son cuatro: cíclica o recursiva, participativa, cualitativa y reflexiva.

*Cíclica, recursiva*, porque pasos similares tienden a repetirse en una secuencia similar; *participativa*, ya que los involucrados se convierten en investigadores y beneficiarios de los hallazgos y soluciones o propuestas; *cualitativa*, porque trata más con el lenguaje que con los números, y *reflexiva*, pues la reflexión crítica sobre el proceso y los resultados son partes importantes en cada ciclo. (citado por Colmares, 2011:106)

Para llevar a cabo esta metodología de investigación y debido al momento social en la que se ejecuta esta experiencia, se aprovecha el potencial de la tecnología para establecer un juego entre la conexión y la desconexión. Conectarnos los unos con las otras a través del dispositivo móvil; desconectarnos y reconectar nuestros cuerpos a un espacio y tiempo presente. La tecnología nos ha permitido comunicarnos, intercambiar y jugar a distancia.

El latido del devenir contemporáneo lo están marcando las actualizaciones de nuestros dispositivos. Pero mientras que toda la tecnología nos ancla en el tiempo cronológico, las experiencias artísticas o deportivas, las emociones y los sentimientos nos elevan al nivel vivencial. ¿Qué tienen en común la librería, la piscina, la cama, el cine, el teatro o el mar? Que en ellos nos desconectamos. O mejor dicho, nos reconectamos (Carrión, 2020, p. 58).

Tal y como sostiene Eugen Fink (1966) el juego permite una suspensión del tiempo, pero también del anhelo y la incertidumbre del futuro, es un modo de asegurarse la existencia: el juego nos brinda un presente pleno de sentido, nos permite crear paréntesis, un *“intermezzo en la vida cotidiana”* (Huizinga, 2007: 22).

Por ello, para realizar esa expansión viral creativa, el primer paso era conseguir más cuerpos: cada una de nosotras invitaría a varias personas lanzando una invitación en forma de instrucciones. Nuestra vía principal de comunicación sería un grupo de WhatsApp y de manera consensuada se fijaría un día y una hora para realizar la primera acción, que duraría como máximo, en total, una hora. Antes de la acción, cada artista escoge el orden de intervención en una tabla, y el día de la *performance*, nos sintonizamos y sincronizamos al comienzo de la acción. La persona encargada de iniciar la cadena escribe en el grupo “¡jempzamos!” y cada una de las acciones individuales durará como máximo 5 minutos.

En la primera acción, participante 1 envía la foto a participante 2, de forma privada a través de WhatsApp, para que el resto del grupo no sea conocedor de la secuencia. La foto que participante 1 le envía al 2, y el 2 al 3 y así sucesivamente, debe retratar al/a artista junto con un objeto/mueble/espacio/escena urbana (no es obligatorio mostrar el rostro, solo es necesario hacer entender la posición del cuerpo en diálogo con el espacio urbano). Todo termina cuando el/la participante 1 recibe la última foto del último participante. Una vez que recibe la foto, participante 1 envía un mensaje en el chat del grupo para anunciar que la *performance* ha finalizado.

Al día siguiente cada artista envía el vídeo de su acción junto a la foto que envió al siguiente artista. El vídeo debe ser enviado sin ningún tipo de post producción o que sea mínima, así se favorece la coherencia/armonía con las pautas establecidas. Y tan pronto como se edita el vídeo general y que contiene los vídeos individuales y las fotografías, se comparte el enlace del vídeo editado (subido al canal de YouTube) en el grupo de WhatsApp. Cada artista puede utilizar su *performance* de la manera que quiera: difundirla, editarla, utilizarla para otros eventos, venderla, etc. En realidad, se trata de una “estructura” flexible que permite múltiples ampliaciones y variaciones que cada cual desee hacer en el futuro. Una semana más tarde se realiza una videollamada online en la que se invita a las personas participantes para compartir la experiencia, conocernos y evaluar el resultado final.

Con estas normas/indicaciones y sus posibles circunstancias imprevisibles, el virus creativo entra en acción, comienza a extenderse. Ya somos siete per-

sonas<sup>4</sup> y con este mágico número que supone un puente entre el cielo y la tierra (según la numerología), nos lanzamos a la calle para poner en marcha esta nueva experimentación colaborativa que dio comienzo el 27 de septiembre de 2020. El lugar planteado como punto de partida fue el portal de nuestra casa: teníamos ganas de salir y todavía estábamos en ese umbral situado entre el interior y el exterior.

Con el cadáver exquisito inaugurado y las acciones encadenadas editadas en un solo vídeo, organizamos una videollamada para conocernos e intercambiar impresiones sobre la manera en que cada persona abordó su acción. Es en esta primera reunión donde se reflexiona sobre el proceso y los resultados obtenidos, y se decide articular el experimento de Cadáver exquisito en ciclos. Cada ciclo estaría, a su vez, compuesto por tres sesiones/acciones y sus posteriores videollamadas para compartir y reflexionar. El único compromiso que se planteó es que cada participante se implicara para completar el ciclo de las tres acciones y al finalizar, podría decidir si continuaba o no. El proceso de desarrollo de las tres acciones que componen un ciclo, consiste en lo siguiente:

Acción n° 1: Acción encadenada, acordamos un tema o/y espacio en común y las acciones se realizan de manera consecutiva (cada acción comienza desde el último movimiento del artista anterior, que envía por privado a través de WhatsApp la imagen, en formato horizontal, al siguiente artista.

Acción n° 2: Se acuerda un tema o/y espacio en común y accionamos en conjunto al mismo tiempo.

Acción n° 3: Se propone un tema o/y espacio en común y decidimos una fecha límite para enviar el vídeo. Cada participante realizará su acción el día y a la hora que más le convenga dentro del plazo fijado.

En cada ciclo, el orden de las acciones y por consiguiente, la posición en la edición del vídeo, es elegida por cada uno/a con antelación a la acción, a través del grupo de WhatsApp.

## 4.RESULTADOS

Teniendo en cuenta el objetivo y las características metodológicas de la investigación utilizada, derivada de las metodologías cualitativas, para una mejor visualización y concreción, el resumen de los resultados de este proyecto colaborativo y experimental se recogen en la tabla 1, que muestra el proceso del proyecto que abarca desde septiembre de 2020 hasta junio de 2021, fraccionado en cuatro ciclos y doce acciones que los constituyen (tres acciones en cada ciclo). Asimismo, también se exponen las variables planteadas en cada ciclo/acción: número de participantes; espacios donde se lleva a cabo la acción; temas y fechas de ejecución que, con un enfoque etnográfico e interaccionista, vinculado con el momento experiencial actual generado por la pandemia de la Covid-19, nos permita explicar la conformación de la realidad social mediante las relaciones que establecen sus integrantes (Tójar, 2006).

Por ello, se observa que, enmarcados y conectados mediante el espacio virtual, las acciones de los cuerpos performativos se han llevado a cabo tanto en el espacio público como privado; las fechas y los temas planteados han constituido una cartografía temporal que nos ha permitido guiarnos en el momento social pandémico que estábamos transitando; Por su parte, el número de participantes en cada ciclo nos ha servido como barómetro social, ya que, al comprobar la curva ascendente de participación (entrar en el grupo) en el segundo ciclo y su leve incremento en el tercero para descender (salir del grupo), en vez de aumentar, en el cuarto ciclo, nos ha permitido medir la presión de la atmósfera social que había y su coincidencia con el aumento o disminución de las restricciones para la movilidad. También, se aportan los enlaces individuales a los vídeos de los cuatro ciclos, ya que, con la intención de tener un registro de todas ellas, se creó un canal de YouTube<sup>5</sup> para poder ir exponiendo el proceso de este proyecto experimental.

A continuación, se exponen los fotogramas encadenados de las tres acciones del primer ciclo para que sirva como ejemplo visual de los resultados obtenidos. Para seguir una secuencia coherente entre los fotogramas de las tres acciones, se ha tenido en cuenta el proceso de la primera acción encadenada. Por ello, los doce fotogramas de la segunda y tercera acción han sido capturados del principio y final de los vídeos.

Como anteriormente se indicaba, al finalizar cada acción y una vez visualizado el vídeo conjunto editado, se programaba una reunión online o videollamada con el objetivo de comentar los resultados, intercambiar opiniones, experiencias, hablar del contexto, y orientar las bases de la próxima acción, el tema a tratar y la fecha. En este sentido, destacamos que, en nuestra adaptación del cadáver exquisito, ha sido elemental el empleo de la tecnología que se ha convertido en nuestro medio de conexión y sincronización para el correcto funcionamiento del engranaje. Aquí resulta fundamental mencionar la importancia de la inter-acción; como explica Teresa Marín (2007: 220), se trata de un requisito esencial para que pueda producirse cualquier tipo de colaboración. Esta puede ser descrita como aquel tipo de “participación conjunta que alimenta un ciclo de respuestas activas y hace referencia a la interrelación de las actividades de las/os diferentes colaboradores/as. Las acciones de cada persona influyen en los otros, y este es a su vez influido por ellos”. La interacción puede darse de manera presencial o virtual, a través de los medios tecnológicos, como ha sido nuestro caso. Según Flick (2012) “las reflexiones de los investigadores sobre sus acciones y observaciones en el campo, sus impresiones, accesos de irritación, sentimientos etc., se convierten en datos de propio derecho, formando parte de la interpretación, y documentación en diarios de investigación y protocolos” (p.20). Por ello, como registro documental de esta primera experiencia experimental y como parte de los resultados obtenidos, se compartieron las reacciones de los participantes del primer ciclo que, a modo de cadáver exquisito textual, reflejan las impresiones del grupo:

La soledad de las acciones en un Callejón sin Salida constituye la excusa para llegar a un espacio y apropiarse de su pensamiento. Hurta-  
mos su naturaleza con nuestras huellas en un implacable tránsito en el que nuestro cuerpo se erige como el arrogante tirano que ignora su propia deformidad (Pepe Romero)<sup>6</sup>.

La total libertad de cada participante a la hora de diseñar y ejecutar su performance particular, desde su localización, enriquece la obra colectiva que realizamos en cada ocasión (Eva Evtzkaia)<sup>7</sup>.

<b>1 CICLO//</b> Enmarcado en la segunda ola de la pandemia y de la “nueva normalidad”. Confinamiento perimetral para evitar la movilidad entre comunidades, municipios... Restricciones horarias mediante el toque de queda. Incertidumbre social por cómo se desarrollará ésta por la llegada del invierno. No hay vacuna.				
	<b>Participantes<sup>11</sup></b>	<b>Espacios</b>	<b>Temas</b>	<b>Fechas</b>
<b>1 ACCIÓN</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=G0UvavusknA">https://www.youtube.com/watch?v=G0UvavusknA</a>	7	Desde la puerta de casa/virtual	Experiencia inicial del proyecto	9/27/2020
<b>2 ACCIÓN</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=5HdnIDOCkQg">https://www.youtube.com/watch?v=5HdnIDOCkQg</a>	7	Callejón sin salida/virtual	Situación social y emocional generada por la pandemia	10/9/2020
<b>3 ACCIÓN</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=oPHSZ7iTeRs">https://www.youtube.com/watch?v=oPHSZ7iTeRs</a>	7	Rotonda/virtual	Miedos, fobias, obsesiones	Oct-20
<b>2 CICLO//</b> Enmarcado en la segunda y principio de la tercera ola de la pandemia. Siguen las restricciones horarias y cierres perimetrales. Incertidumbre y miedo por las reuniones familiares que se puedan realizar durante las fechas de navidad. A comienzos de 2021 ya hay vacuna.				
	<b>Participantes<sup>12</sup></b>	<b>Espacios</b>	<b>Temas</b>	<b>Fechas</b>
<b>1 ACCIÓN</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Mtcy1u67Tlo">https://www.youtube.com/watch?v=Mtcy1u67Tlo</a>	13	Calle comercial con persianas bajadas/virtual	La crisis económica de muchas empresas por la Covid-19	11/21/2020
<b>2 ACCIÓN</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=b5dXzJzQQ_s">https://www.youtube.com/watch?v=b5dXzJzQQ_s</a>	13	Público/privado/virtual	Navidad	12/24/2020
<b>3 ACCIÓN</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=B5u9u0R8Y5c">https://www.youtube.com/watch?v=B5u9u0R8Y5c</a>	13	Horizonte/virtual	Esperanza	Jan-21
<b>3 CICLO//</b> Enmarcado en la tercera ola de la pandemia. Siguen las restricciones horarias y cierres perimetrales para evitar desplazamientos durante la Semana Santa. Aumenta el número de personas vacunadas.				
	<b>Participantes<sup>13</sup></b>	<b>Espacios</b>	<b>Temas</b>	<b>Fechas</b>
<b>1 ACCIÓN</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=PILN4vNLqz0">https://www.youtube.com/watch?v=PILN4vNLqz0</a>	17	Público/privado/virtual	Materia Oscura__Encuentros	2/14/2021
<b>2 ACCIÓN</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=UOq9GFjsd8s">https://www.youtube.com/watch?v=UOq9GFjsd8s</a>	17	Público/privado/virtual	A flor de piel.....Libertad	3/8/2021
<b>3 ACCIÓN</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=CvlaabPRWSI">https://www.youtube.com/watch?v=CvlaabPRWSI</a>	17	Público/privado/virtual	Pasión/ Semana Santa	Apr-21
<b>4 CICLO//</b> Enmarcado en la tercera ola de la pandemia. Disminuyen las restricciones por el descenso de la incidencia de contagios. Se acerca el verano y se observa mayor movilidad y encuentros sociales en la población. Un gran porcentaje de la población ya está vacunada.				
	<b>Participantes<sup>14</sup></b>	<b>Espacios</b>	<b>Temas</b>	<b>Fechas</b>
<b>1 ACCIÓN</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ZxdgdtZJLHo">https://www.youtube.com/watch?v=ZxdgdtZJLHo</a>	11	Público/privado/virtual	Relaciones de poder	5/16/2021
<b>2 ACCIÓN</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=rJOzwEamzYs">https://www.youtube.com/watch?v=rJOzwEamzYs</a>	11	Público/privado/virtual	Frontera_ apertura	6/6/2021
<b>3 ACCIÓN</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=TkZ14aHAG3E">https://www.youtube.com/watch?v=TkZ14aHAG3E</a>	11	Público/privado/virtual	Fuego_transformación. Festividad de San Juan	Jun-21

**Tabla 1.** Variables planteadas en los cuatro ciclos y sus acciones.



## 5. CONCLUSIONES ELÁSTICAS

A partir de los resultados expuestos, podemos observar cómo la apropiación que hemos realizado de la estrategia del cadáver exquisito aplicado al arte de acción, comparte con la estrategia surrealista original, esa especie de contagio creativo grupal y la activación del inconsciente colectivo<sup>8</sup>, donde resulta fundamental esa conexión que entonces se daba “cara a cara” y que en nuestro caso ha sido de “pantalla a pantalla”.

Estar en conexión se ha vuelto algo imprescindible, siendo evidente que, “en nuestras sociedades, estar conectado casi de forma permanente y ser usuario de las plataformas y redes sociales está dejando de ser una opción para convertirse en un estado necesario, en una condición para la no exclusión” (Prada, 2012: 25-26). Sin embargo, debemos subrayar que cuando hablamos -y practicamos- el arte de acción hay un rasgo sustancial: la presencialidad, el aquí y el ahora, que nos permite presentar las “metarrepresentaciones” (Sánchez, 2015:298). Y la tecnología, que parece desplazar nuestra mente a un tiempo y espacio diferente, reduciendo el cuerpo al sentido de la vista fijado en una pantalla, en este caso nos ha permitido experimentar una presencialidad ubicua, consciente e híbrida, tal y como nuestra propia práctica performativa.

Su carácter transdisciplinar la convierte -a la *performance*- en un medio híbrido y difícil de definir salvo, quizás, por el factor presencia: la *performance* es un arte vivo, fundamentado sobre las experiencias obtenidas en tiempo real, y que, por ello, consigue retensionar la relación entre arte y cotidianidad. (Albarrán, 2019:20)

Es precisamente esa indeterminación sustancial de la *performance* y su hibridación, lo que nos hace plantearnos si, aquello que se propuso en un primer momento como un cadáver exquisito aplicado al arte de acción, da como resultado una acción o *performance*. Esta experiencia nació como una práctica experimental de *performance* porque todas/os la practicamos como parte de nuestra investigación artística, sin embargo, el resultado son un conjunto de acciones realizadas para ser grabadas en vídeo ¿Se tratan pues, de vídeo *performance*?

En su texto *How to make a Happening*, Allan Kaprow (2009) utiliza el término “*happening*” como “un co-

*llage* de sucesos en lugares encontrados”; como un conjunto de eventos llevados a cabo en más de un tiempo y lugar determinados; el *happening* nos descubre zonas indeterminadas que se sitúan entre el arte y la vida: ¿es por tanto, cadáver exquisito -en acción- un encadenamiento de eventos o *happenings*? ¿Se trata de intervenciones artísticas en el espacio público? También podríamos considerarlo como actos de “acupuntura urbana” donde nuestros cuerpos se transforman en sanadoras agujas: “pinchar un área de tal manera que ella pueda ayudar a curar, mejorar, crear reacciones positivas y en cadena” (Lerner, 2003:4).

Cadáver exquisito es una experiencia basada en lo personal, en la magia de la espera, como quien se ve ansioso por la llegada de una carta importante, ¿podríamos estar hablando de una variante del *mail art*? ¿O bien de un proceso de revelado, en el que cada participante se transforma en placa sensible? Al utilizar como soporte el vídeo y la fotografía, ¿convierte el resultado en una pieza de vídeo arte, o de vídeo experimental?, ¿un *collage* videográfico?

¿Nos importan realmente estas etiquetas? ¿es una u otra cosa? ¿son muchas? ¿son todas? ¿es ninguna? Quizá lo interesante sea precisamente ese *intermezzo*: lo intermedio/intermedia y el atravesar los medios igual que atravesamos espacios y nuestros propios cuerpos; por ello, otro punto clave que compartimos con Fluxus es la interrelación de las disciplinas artísticas. Asimismo, tal y como se comentaba más arriba, el habernos propuesto ciertas “trabas” o “normas” para llevar a cabo el juego de cadáver exquisito, incluso pervirtiéndose<sup>10</sup>, nos ha permitido acercarnos al proceso creativo de Oulipo: “Del Oulipo me gusta que da igual cabida a la poesía y a la narrativa, a los versos y a la prosa. Y que desconfía, es más, de las rígidas barreras entre géneros y formas” (Queneau et al, 2014: 24).

En ese “ser de otro modo” del que hablábamos anteriormente y que es favorecido por el juego (Huizinga, 2007: 46), encontramos y/o aprendemos también un “crear de otro modo” y dejar a un lado el propio proceso creativo al que uno está acostumbrado, para explorar otras maneras de hacer, más abiertas, libres y flexibles: trabajar otros temas, explorar otros movimientos, atravesar otros espacios... La creación colectiva se trata de “un conjunto de procesos que permiten realizar una actividad creativa y

alcanzar un objetivo común entre varios individuos que, siendo diferentes, comparten motivaciones y experiencias, con independencia de la forma de organización y relación que se establezca entre ellos” (Marín, 2007: 211).

Por ello, en su variación performativa, *cadáver exquisito* se nos ha revelado como un proceso creativo libre, colaborativo e impredecible, dando lugar a la creación de nuevas alternativas de creación, con unas reuniones basadas en el diálogo y el intercambio en la que el grupo aporta y apoya diferentes niveles de contacto y conexión. Tal y como se observa en los resultados expuestos, los vídeos ofrecen múltiples y muy personales modos de abordar un mismo tema, desde diferentes intencionalidades y perspectivas, ofreciendo una visión poliédrica de la actualidad social/pandémica. Esta experiencia grupal como organismo vivo y ente social, ha reflejado el fluir de los cuerpos confinados y no confinados, mediante la creación de una cartografía temporal/visual del momento social que estábamos transitando: “la influencia de unas acciones en otras genera un sistema flexible en continuo cambio” (Marín, 2007: 220).

## Notas al final

1 El Festival está dirigido por Elia Torrecilla con la colaboración de Miguel Molina-Alarcón. Web de la II Edición del Festival: <https://urbanbodyinaction.wixsite.com/noturbanbodyinaction>

2 “Thus the happening developed as an intermedium, an uncharted land that lies between collage, music and the theater. It is not governed by rules; each work determines its own medium and form according to its needs” (Kaprow en Vostell, 1967, p. 8).

3 La literatura potencial creada por el grupo Oulipo fue empleada previamente como base metodológica de la II Edición del Festival Internacional de *Performances* Mínimas Urbanas Confinadas “Cuerpo (no)Urbano en Acción” (2020).

4 El primer ciclo de Cadáver Exquisito estuvo formado por: NEA, Elia Torrecilla, Omar Jerez, Pepe Romero, Bibiana de la Soledad, Eva Evitzkaia, Almudena Millán.

5 Canal de YouTube Cadáver exquisito disponible en: <https://www.youtube.com/channel/UCOw0H0BolEwe4qeCAHjH3Uw/vídeos>

6 Estas re-acciones **se pueden** leer en: <https://www.mundoclasico.com/articulo/33941/Cadáver-exquisito> [Consulta: 27 de julio 2021]

7 El resto de re-acciones **se pueden** leer en: <https://www.mundoclasico.com/articulo/33941/Cadáver-exquisito> [Consulta: 27 de julio 2021]

8 Aunque es preciso matizar que hay un aspecto diferente al surrealismo, ya que la práctica surrealista se diferenciaba claramente del psicoanálisis de Freud porque negaban hacer un análisis posterior de los resultados obtenidos. En cambio, aquí sí que se realiza y se comparte, aunque subjetivamente, las impresiones entre los participantes del cadáver exquisito.

9 Cuando el/la performer habla de la percepción de un todo unificado en el momento presente, en realidad es un todo fragmentado y secuenciado que representa una realidad que está en continuo cambio y que se convierte en metarre-

presentación, cuando el/la *performer* crea el proceso de la acción performativa.

10 Observamos cómo cuando se ponen limitaciones, surgen nuevas estrategias creativas para adaptar lo personal e individual a lo colectivo. Por ejemplo, la regla referida al límite del tiempo, dio lugar a que algunas participantes la traspasaran a través de técnicas como el *time lapse*.

11 El primer ciclo de Cadáver Exquisito estuvo formado por: NEA, Elia Torrecilla, Omar Jerez, Pepe Romero, Bibiana de la Soledad, Eva Evitzkaia, Almudena Millán

12 El segundo ciclo de Cadáver Exquisito estuvo formado por: NEA, Elia Torrecilla, Omar Jerez, Pepe Romero, Bibiana de la Soledad, Eva Evitzkaia, Aritz Martín, Lucía Peiró, Cristina Ferré, David Vila, Iranyela Anai López Valdez, David Nava Salvaj3, Silvia Antolín Guerra.

13 El tercer ciclo de Cadáver Exquisito estuvo formado por: NEA, Elia Torrecilla, Pepe Romero, Bibiana de la Soledad, Eva Evitzkaia, Aritz Martín, Primo Gabbiano+Visual Pai, Meritxell Ballester, David Vila, Iranyela Anai López Valdez, David Nava Salvaj3, Silvia Antolín Guerra, María José Carrilero-Sosa, Gala Atehortúa, Joaquín Artime, Van Jesus, Hugo Alberto Trujillo Cornejo.

14 [iv] El cuarto ciclo de Cadáver Exquisito estuvo formado por: NEA, Màrius SV, Elia Torrecilla, Bibiana de la Soledad, Eva Evitzkaia, Aritz Martín, Meritxell Ballester, Iranyela Anai López Valdez, David Nava Salvaj3, María José Carrilero-Sosa, Hugo Alberto Trujillo Cornejo.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Albarrán, J. (2019). *Performance y Arte Contemporáneo. Discursos, prácticas, problemas*. Madrid: Cátedra.
- Breton, A. (1924). *Le Manifeste du Surréalisme*. Paris: Éditions du Sagittaire.
- Carrión, J. (2020). *Lo viral*. Barcelona: Galaxia Gutenberg.
- Cazalilla, L. (2013). *Prácticas surrealistas: el origen del Cadáver Exquisito*. <https://xdoc.mx/documents/practicassurrealistas-el-origen-del-cadaver-exquisito-que-5f554c979424d> [Consulta: 16 de julio 2021]
- Colmares, A.M. (2011). "Investigación-acción participativa: una metodología integradora del conocimiento y la acción". *Voces y Silencios: Revista Latinoamericana de Educación*, Vol. 3, No. 1, 102-115
- Fink, E. (1966). *El Oasis de la felicidad. Pensamientos para una ontología del juego*. México, D.F.: Centro de Estudios Filosóficos.
- Flick, U. (2012) *Introducción a la investigación cualitativa*. España: Morata.
- Goodman, N. (1995). *De la mente y otras materias*. Madrid: Visor.
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Jerez, O. (4 noviembre 2020). "Cadáver exquisito". *Revista Mundo Clásico*. Recuperado de: <https://www.mundoclasico.com/articulo/33941/Cadaver-exquisito> [Consulta: 27 de julio 2021]
- Lerner, J. (2003). *Acupuntura urbana*. Rio de Janeiro-Sao Paulo: Editora Record.
- Macho Stadler, M. (2012). *OuLIPO: juegos matemáticos en la literatura*. Bilbao: UPV/EHU. Disponible en: [http://www.ehu.es/~mtwmastm/OuLiPo\\_Bak2012.pdf](http://www.ehu.es/~mtwmastm/OuLiPo_Bak2012.pdf) [Consulta: 30 de julio 2021]
- Marín, T. (2007). *Estrategias de creación colectiva en el arte contemporáneo*. En Marín García, T. y Krakowski, A. (coords.) (2007). *Tecnologías y estrategias para la creación artística*. Elche: Universidad Miguel Hernández-Alfa ediciones gráficas.
- Martín Prada, J. *Prácticas Artísticas e Internet en la Época de las Redes Sociales*. Ediciones Akal. Madrid, 2012.
- Mayer, M. (ed.) (2019). *Fluxus escrito. Actos textuales antes y después de Fluxus*. Buenos Aires. La caja negra editora.
- Morales, D. (2013). *Joan Miró, Max Ernst y el cadáver exquisito*. <https://culturacolectiva.com/arte/joan-miro-max-ernst-y-el-cadaver-exquisito/> [Consulta: 15 de julio 2021]
- Prada, J. M. (2012). *Prácticas Artísticas e Internet en la Época de las Redes Sociales*. Madrid: Ediciones Akal.
- Queneau, R.; Perec, G.; Calvino, I.; et alt. (2014). *Oulipo. Ejercicios de literatura potencial*. Buenos Aires: Caja Negra Editora.
- Sánchez, B. S. (2015). *ARTE+CIENCIA+VIDA=ARTE. El arte de acción como experiencia de vida. La presentación de metarrepresentaciones durante la acción (Tesis doctoral)*. Universidad Miguel Hernández, Elche, Alicante.
- Tójar, J. (2006). *Investigación cualitativa. Comprender y actuar*. España: Morata.
- Vostell, Wolf (ed.) (1967). *Dé-coll/age (décollage) \* 6*, Typos Verlag, New York Frankfurt: Something Else Press.