Universidad Complutense de Madrid. Facultad de Bellas Artes
Master Universitario en Investigación en Arte y Creación
Trabajo Fin de Master

ARTEFACTOS LÚDiCO-ARTíSTiCOS EN LAS ACCiONES DiRECTAS NOViOLENTAS DE EXTiNCTiON REBELLiON

Autora: Iara Rossetti Musso. Tutor: Dr. Luis Mayo Vega.

Convocatoria: Junio 2022.

Resumen

Nos proponemos construir un artefacto que se enmarque en el contexto de protesta de Rebelión o Extinción Madrid[1]. Nuestro dispositivo, de carácter lúdico, utilizará estrategias y lenguajes propios de las prácticas artísticas como herramientas comunicativas que buscan una transformación social en este momento de crisis climática y ecosocial. Definiremos estos objetos artísticos para protestar dentro de una tipología de ceremonias de revuelta, a partir de las cuatro categorías del juego que propone Caillois (1994) -agón, alea, mimicry e ilinx-. Nuestra hipótesis es que en las *acciones directas noviolentas*[2] existen 4 tipos de objetos (asimilables al arte público expandido), que generan distintas dinámicas de protesta pacífica. En esta investigación nos proponemos definir estos 4 objetos y distinguir las 4 actividades performáticas que ayudan a dinamizar, de manera que puedan ser empleadas de modo consciente en las acciones reivindicativas de XR al que pertenece esa investigadora. Nuestro TFM es por tanto una investigación sobre artefactos inscritos en el arte público comprometido y contemporáneo.

Según nuestra hipótesis de partida, los 4 artefactos participativos y las 4 performances reivindicativas que generan son:

1, *Artefacto-Máscara*, performance Mimicry o carnavalesca, de disfraz o uniforme;

2, *Artefacto-Turno,* performance Alea o aleatoria, de azar y suerte;

3, *Artefacto-Tambor*, performance Ilinx, de vértigo o alucinación.

4, *Artefacto-Bandera,* performance Agón o agónica, de competencia y lucha;

A partir de esta clasificación desarrollaremos un artefacto lúdico y una práctica concreta que compartiremos en la dinámica reivindicativa de XR, entendida como experimento o desarrollo de esta investigación, analizando sus resultados y estableciendo unas conclusiones artísticas y activistas, que en la prospectiva de este TFM se considerarán dialécticamente en conversación con Julia Ramírez Blanco (2014), autora de una inspiradora tesis afín a nuestros intereses: eldiálogo con Julia será clave metodológica y fuente de conclusiones.

Esta es nuestra segunda hipótesis: las manifestaciones reivindicativas de la modernidad se oponían a la autoridad y al status quo desde la lógica del juego de agón (compitiendo o luchando contra las fuerzas del orden); creemos que, dentro de la filosofía de cambio de XR**,** es posible plantear acciones desde la lógica del juego mimicry, utilizando como palanca de cambio social y reivindicación estrategias de simulacro, que expanden prácticas propias del arte actual. Este TFM propone una experiencia que demostrará que el simulacro que usa dispositivos artísticos contemporáneos en las acciones es un activo medio de protesta y transformación social no violenta ni competitiva, sino festiva y efectiva.

PALABRAS CLAVE Artefacto – acción directa noviolenta – estrategias lúdico-artísticas – creatividad activista – *Extinction rebellion (Rebelión o Extinción).*

Abstract

We aim to build an artefact within the context of Extinction Rebellion´s protests in Madrid. Our playful device will use strategies and languages typical of artistic practices as communication tools that seek social transformation at this time of climate and eco-social crisis. We will define these artistic objects to protest within a typology of revolt ceremonies, based on the four categories of the game proposed by Caillois (1994) -agón, alea, mimicry and ilinx-.

Our hypothesis is that in nonviolent direct actions there are 4 types of objects (similar to expanded public art), which generate different dynamics of peaceful protest. In this research, we intend to define these 4 objects and distinguish the 4 performance activities that help to dynamize them, so that they can be consciously used in the protest actions of the Extinction rebellion group, to which this researcher belongs. Our TFM is therefore an investigation of artefacts inscribed in committed and contemporary public art.

According to our starting hypothesis, the 4 participatory artefacts and the 4 protest performances they generate are:

1, Artefact-Flag, performance Agón or agónica, of competition and struggle;

2, Artefact-Turn, Alea or random performance, of chance and luck;

3, Artefact-Mask, mimicry or carnivalesque performance, costume or uniform;

4, Artefact-Drum, Ilinx performance, of vertigo or hallucination.

From this classification, we will develop a ludic artefact and a concrete practice that we will share in the claiming dynamics of XR, understood as an

experiment or development of this research, analyzing its results and establishing artistic and activist conclusions, which in the perspective of this TFM are dialectically considered in conversation with Julia Ramírez Blanco (2014), author of an inspiring thesis related to our interests: the dialogue with Julia will be a methodological key and a source of conclusions.

This is our second hypothesis: the vindictive manifestations of modernity were opposed to authority and the status quo from the logic of the game of agón (competing or fighting against the forces of order); We believe that, within XR's philosophy of change, it is currently possible to propose street actions of protest from the logic of the mimicry game, using simulacrum strategies as a lever for social change and vindication, which expand practices typical of current art. This TFM proposes an experience that will demonstrate that the simulacrum that uses contemporary artistic devices in street demonstrations is an active means of protest and social transformation that is not violent or competitive, but rather festive and effective.

KEY WORDS: Artefact – nonviolent direct action – ludic-artistic strategies – activist creativity – Extinction Rebellion (Rebellión o Extinción)

1 Rebelión o Exinción (nombre usado en Madrid) para Extinction Rebellion, nombre internacional. A partir de ahora lo encontraremos como XR. Es un movimiento internacional descentralizado que hace uso de la acción directa noviolenta y la desobediencia civil, para exigir a los gobiernos y empresas a actuar con la urgencia requerida frente a la emergencia climática y ecosocial en la que nos encontramos profundamente sumergidas. https://www.extinctionrebellion.es/sobrexr.html

2 Así denominadas las acciones de la rama de desobediencia civil consensuadas por el grupo y que parten de una reflexión constante sobre la estrategia y herramientas que se utilizan. El último espacio abierto para debatir sobre este tema tuvo lugar el 25/05/2022 en Madrid y se hizo a partir de dos lecturas claves (Andreas Malm, 2022) y (Asamblea Antimilitarista de Madrid, 2011).