

Dime cuando termino

Título de la acción y acción en sí.

Este año, como otros anteriores, he sido invitado a participar en los encuentros que realiza Luis Elorriaga en el pueblo más oriental de La Mancha, llamado Caudete. Como otros años, voy presto a disfrutar de lo que, en su día (Hilario Álvarez), me describieron como un botellón de artistas.

La generosidad de Luis lo mantiene en pie y, supongo que la de los que ofrecemos las piezas que se muestran durante una jornada gastronómico-festivo-artística en la que suele haber unas instalaciones de obra interviniendo la finca en la que tiene lugar el evento, una comida grupal de arroz con verduras que hace Luis al fuego, unas maravillosas charlas de sobremesa regadas de vinos varios mientras pelamos las almendras de la temporada, durante las que suelen gestarse bonitas amistades y/o colaboraciones.

Tras un rato de asueto, se llevan a cabo las acciones, bajo la escasa luz existente, con más voluntad que logística, pero sin faltar nada que haga imposible realizar una performance (¿acaso eso es posible?). Cuando se termina el trabajo performático, se proyectan unos vídeos de colaboradores que no han podido acercarse o que han preferido estar en otro lugar, pues no faltan sugerencias en el mundo para hacer cosas. De hecho, este sábado yo en parte desearía estar en otro lugar, en la manifestación que este 15 S que puede que pase a la historia de este país como la caída de algo... o al menos el comienzo, otro comienzo, de alguna caída o recaída...

Tras las proyecciones, continúa la fiesta hasta que los más jóvenes (entre los que ya no me cuento) se van a dormir a las tiendas de campaña o a aposentos más o menos confortables. El día siguiente, un despertar delicado, libre, va haciendo que nos incorporemos a un desayuno colectivo, asambleario casi, con variedad de opciones nutritivas y apetitosas al aire libre, bajo las telas que protegen débilmente del sol, que irradia débilmente las cabezas de finales de septiembre.

Todos los años suele ser pensada la acción mientras estoy de vacaciones en Vera, durante el verano, junto al mar. Este año dediqué una hora de mis mañanas a caminar unos 7 kilómetros por un largo paseo paralelo al mar, hasta el pueblo vecino de Garrucha. Un bonito recorrido que aprovechaba para pensar. Y una de las ideas que me vino a la cabeza fue la de no saber cuándo terminar algo. Algo que se repita sin parar, algo que pueda ser hecho hasta la extenuación, como podría ser caminar, entrando en un bucle infinito de repeticiones que pueden, o no, ir aumentando de intensidad. ¿Cuándo termino? Dímelo tú. Voy a pedírtelo. Voy a pedirte que me digas cuando termino.

Y aquí hay un juego tontorrón de palabras, una respuesta implícita, a modo de adivinanza, que hará que si repito esta frase mientras realizo la pequeña acción (caminar, pelar almendras, beber agua, respirar, escupir, tirar piedras, encender cerillas, romper folios de un libro.... o todas ellas a la vez) estoy diciendo que termino cuando me digas cuando termino.

Realizo un pequeño esbozo de lo que será esta acción casi programable, un diagrama de flujo que relacione la programación con la performance, incluso, quizá escriba un programa que pueda hacer la performance. La acción a realizar es lo de menos. Supongamos que son varias.

Después del diagrama de flujo, aquí va el programa que realizaré mañana. Entregaré copias del mismo para que puedan seguir el flujo del mismo, quien así lo desee.

Giusseppe Domínguez

```

/*****
Performance "Dime Cuando Termino" (escrito en C)
Pensada en Vera, Almería. Julio de 2012.
Programada por Giusseppe Domínguez el día 14 de septiembre de 2012 en Madrid.
Se realizará por primera vez (única) en Caudete
9º Encuentro Internacional de Arte de Acción y Performance.
*****/

#define AUTOR "Giusseppe Domínguez"
#include
#include
#include
int realizar_accion(char *accion);
int saludo(char *titulo_performance);
int firma();

main()
{
    char titulo_performance[] = {"Dime Cuando Termino"};
    char *acciones[] = {"caminar", "pelar almendras", "beber agua", "escupir", "tirar una piedra",
"encender una cerilla", "arrancar una hoja de un libro"};
    int numero_de_acciones = strlen(*acciones);
    int indice_accion;
    int dime_cuando_termino = 0;
    int cuando_termino = 1;

    saludo(titulo_performance);

    while (dime_cuando_termino == 0) {
        for (indice_accion = 0; indice_accion < numero_de_acciones; indice_accion++) {
            realizar_accion(acciones[indice_accion]);
        }
        printf("\n\n%s\n", titulo_performance);

        if (scanf("%d", &dime_cuando_termino) != 1) {
            /* manejo de error */
            printf("\nEn la versión de programa informático, solo se aceptan números. Son las
reglas.");
            printf("\n%s: Requiere un 0 o un 1", titulo_performance);
            printf("\nEn la versión de arte=vida, comienza la incertidumbre.");
            dime_cuando_termino = 1; /* Se termina la acción, de alguna manera brusca. */
        }
        if (dime_cuando_termino != cuando_termino) {
            printf("\nMuchas gracias.\n");
            saludo(titulo_performance);
            printf("\nContinúa la acción.\n");
            dime_cuando_termino = 0;
        }
    }

    firma();
}

int realizar_accion(char *accion)
{
    printf("\n%s", accion);
    return 0;
}

int saludo(char *titulo_performance)
{
    printf("\nHola. Me llamo %s, y la Acción se titula %s\n\n", AUTOR, titulo_performance);
    return 0;
}

int firma()
{
    time_t tiempo = time(0);
    struct tm *tiempolocal = localtime(&tiempo);
    char txt_firma[128];
    strftime(txt_firma, 128, "\na las %H:%M. M-%Y%m%d\n", tiempolocal);
    printf("\n\n%s, %s\n", AUTOR, txt_firma);
    return 0;
}

```

Una salida posible de este programa compilado en C, y editado, obviamente, en VI.

Hola. Me llamo Giuseppe Domínguez, y la Acción se titula Dime Cuando Termino

*caminar
pelar almendras
beber agua
escupir
tirar una piedra
encender una cerilla
arrancar una hoja de un libro*

Dime Cuando Termino

Muchas gracias.

Hola. Me llamo Giuseppe Domínguez, y la Acción se titula Dime Cuando Termino

Continúa la acción.

*caminar
pelar almendras
beber agua
escupir
tirar una piedra
encender una cerilla
arrancar una hoja de un libro*

Dime Cuando Termino

Muchas gracias.

Hola. Me llamo Giuseppe Domínguez, y la Acción se titula Dime Cuando Termino

Continúa la acción.

*caminar
pelar almendras
beber agua
escupir
tirar una piedra
encender una cerilla
arrancar una hoja de un libro*

Dime Cuando Termino

Muchas gracias.

Hola. Me llamo Giuseppe Domínguez, y la Acción se titula Dime Cuando Termino

Continúa la acción.

*caminar
pelar almendras
beber agua
escupir
tirar una piedra
encender una cerilla
arrancar una hoja de un libro*

Dime Cuando Termino

Muchas gracias.

Hola. Me llamo Giusseppe Domínguez, y la Acción se titula Dime Cuando Termino

Continúa la acción.

*caminar
pelar almendras
beber agua
escupir
tirar una piedra
encender una cerilla
arrancar una hoja de un libro*

Dime Cuando Termino

Muchas gracias.

Hola. Me llamo Giusseppe Domínguez, y la Acción se titula Dime Cuando Termino

Continúa la acción.

*caminar
pelar almendras
beber agua
escupir
tirar una piedra
encender una cerilla
arrancar una hoja de un libro*

Dime Cuando Termino

Muchas gracias.

Hola. Me llamo Giusseppe Domínguez, y la Acción se titula Dime Cuando Termino

Continúa la acción.

*caminar
pelar almendras
beber agua
escupir
tirar una piedra
encender una cerilla
arrancar una hoja de un libro*

Dime Cuando Termino

Muchas gracias.

Hola. Me llamo Giusseppe Domínguez, y la Acción se titula Dime Cuando Termino

Continúa la acción.

*caminar
pelar almendras
beber agua
escupir
tirar una piedra
encender una cerilla
arrancar una hoja de un libro*

Dime Cuando Termino

Muchas gracias.

Hola. Me llamo Giusseppe Domínguez, y la Acción se titula Dime Cuando Termino

Continúa la acción.

*caminar
pelar almendras
beber agua
escupir
tirar una piedra
encender una cerilla
arrancar una hoja de un libro*

Dime Cuando Termino

*Giusseppe Domínguez,
a las 13:28. M-20120914*

Otra salida del programa:

Hola. Me llamo Giusseppe Domínguez, y la Acción se titula Dime Cuando Termino

*caminar
pelar almendras
beber agua
escupir
tirar una piedra
encender una cerilla
arrancar una hoja de un libro*

Dime Cuando Termino

Muchas gracias.

Hola. Me llamo Giusseppe Domínguez, y la Acción se titula Dime Cuando Termino

Continúa la acción.

*caminar
pelar almendras
beber agua
escupir
tirar una piedra
encender una cerilla
arrancar una hoja de un libro*

Dime Cuando Termino

Muchas gracias.

Hola. Me llamo Giusseppe Domínguez, y la Acción se titula Dime Cuando Termino

Continúa la acción.

*caminar
pelar almendras
beber agua
escupir
tirar una piedra
encender una cerilla
arrancar una hoja de un libro*

Dime Cuando Termino

Muchas gracias.

Hola. Me llamo Giusseppe Domínguez, y la Acción se titula Dime Cuando Termino

Continúa la acción.

*caminar
pelar almendras
beber agua
escupir
tirar una piedra
encender una cerilla
arrancar una hoja de un libro*

Dime Cuando Termino

En la versión de programa informático, solo se aceptan números. Son las reglas.

Dime Cuando Termino: Requiere un 0 o un 1

En la versión de arte=vida, comienza la incertidumbre.

*Giusseppe Domínguez,
a las 13:28. M-20120914*