



Facultad de Artes
Departamento Artes Visuales
UNIVERSIDAD DE CHILE

Corpórea

Memoria conducente al título de Escultora

Denisse Viera

Profesora Guía: Paula Arrieta

Santiago, 2019

Índice

Agradecimientos	4
INTRODUCCIÓN	5
Capítulo I: Referentes Históricos.....	9
1.1. Complejo Cuerpo-Pintura.....	9
1.2. Pintura – Performance	11
1.3. Registro – Video	15
1.4. Registro – Piel.....	19
Capítulo II: Conceptualizaciones	21
2.1. Cuerpo y Tecnología.....	21
2.2. Dolor – Placer	24
2.3. Cuerpo Socializado - No identidad	26
Capítulo III - Lenguajes	29
3.1. Lo Pictórico	29
3.2. Videografía	31
3.3. Fragmento - Detalle.....	37
Capítulo IV- Obra	41
ORIGEN	43
ORIGEN	44
INCISO.....	45
INCISO.....	46
RESISTENCIA	47
RESISTENCIA	48
MARTYRIS	49
ABYECTO.....	50

PAREIDOLIA	51
Capítulo IV - Obra	52
4.2. Exsudare	52
Bibliografía y fuentes	56

Agradecimientos

Agradezco a mis padres, Ruth y José Luis por su incondicional apoyo y amor, también a mi profesora Paula Arrieta por su orientación y cariño.

INTRODUCCIÓN

La memoria como proceso autoetnográfico, por ende autobiográfico, permite a quien la elaborare una retrospectiva creativa y personal, aplicando los conocimientos aprendidos durante la carrera.

El proceso creativo sobrepasa el empleo de leyes lógicas, ya que conlleva transitar a través de diversos lenguajes. El razonamiento y la experiencia de los ensayos a modo de experimentación son, entre otros, componentes fundamentales que difieren respecto a los sujetos, siendo personal e intransferible, puesto que son múltiples los métodos y vías que la inducen. Cada proceso implica acontecimientos no solo intuitivos sino también intelectuales, es decir, es un complejo proceso de creación, reflexión y experimentación.

Acceder al proceso de elaboración de los trabajos artísticos nos aproxima a espacios personales y complejos no solo del sujeto que lo elabora, por ende individual y únicos, de igual forma permite tener una amplia gama de entendimiento respecto al proceso intelectual.

“Gusta dejarse llevar por una obra ya completada, una pieza orquestal o una novela, pero si uno tiene la oportunidad de asomarse al proceso de su construcción se vuelve mucho más consciente del hecho excepcional que hay en ellas, no tanto el resultado final que da toda la impresión de haber sido de algún modo necesario, sino la suma, la sucesión de breves empeños, de pasos parciales, incluso de arrepentimientos, que la han ido haciendo posible”.

(Muñoz Molina, 2012).

Con la finalidad de situar mi trabajo en el contexto contemporáneo esta memoria se encuentra parcelada en cuatro capítulos y sus tópicos son la columna vertebral en la cual se estructura mi quehacer, Comenzando por el capítulo Referentes Históricos, allí presento un paso histórico por los conceptos a tratar, tomando en cuenta que el interés

por el cuerpo a través de la historia ha estado presente y latente desde sus inicios, la representación del cuerpo humano lo vemos plasmado desde el periodo neolítico y continúa hasta nuestros días. Por siglos las y los artistas han representado al cuerpo de diversas formas, como resultado de un devenir histórico y socio-cultural. el arte y la forma de representar al cuerpo ha sido respuesta a los avances que ocurrían en áreas como la psicología y la antropología, así como los conflictos sociales y guerras, de esta manera la representación del cuerpo se vio afectada y la relación de este en la acción de creación pasa a cumplir un rol fundamental. De esta manera vemos como en happenings y performance las y los artistas se manifestaron a modo de reacción de las guerras en países como Alemania y Austria creando una serie de crudas acciones, que demandaban las prácticas de torturas y sacrificios en ese entonces.

Así mismo los movimientos sociales de raza y género se vieron reflejados en acciones de mujeres artistas que cuestionaron el rol histórico al que han sido relegadas. Estas acciones fueron registradas en fotografías y luego en videos, con la aparición de este dispositivo, las y los artistas descubrieron las múltiples posibilidades que entregaba y no solo era utilizado como medio de registro, sino que lo hicieron parte de sus obras.

Por otro lado, al hablar de acciones, o performance comprendemos que el cuerpo ha tomado un rol de protagonismo, pero dentro de esta acción la piel toma un papel significativo, acciones en las que la piel ha sido modificada, pintada, tatuada, herida, etc. nos induce a preguntarnos cuál es el rol que esta cumple, en la medida que posee una carga simbólica y por ende actúa como lenguaje.

De esta manera en el siguiente capítulo "Conceptualizaciones" indago en los conceptos transversales en mis trabajos. Los avances tecnológicos son vistos por las y los artistas como herramientas de creación, allí el cuerpo pasa a ser una imagen mutable e interpretativa. En la actualidad las actividades de nuestros cuerpos, el tiempo y nuestras necesidades giran en torno a un sistema de producción y consumo, allí la tecnología se encarga de organizar nuevas formas y estímulos. Cuerpo y tecnología cada vez se integran

el uno con el otro, y las interacciones entre cuerpos humanos y máquinas es un recurso utilizado por variados agentes artísticos.

Otro concepto a tratar es el de dolor y placer, estos han sido trabajados en el arte durante siglos y en la cultura occidental el imaginario religioso – católico ha sido cuna de imágenes que representan violencia, cuerpos heridos, cuerpos mártires, asesinados, dañados y sangrantes.

Artistas utilizaron estos recursos para manifestar a través del dolor demandas sociales, allí el cuerpo como parte del constructo social y cultural se adapta a las expectativas, las jerarquías existentes en las sociedades sitúan los cuerpos en un plano vertical donde unos adquieren el beneficio por encontrarse en la cúspide y otros sufren el perjuicio de situarse al final.

En el tercer capítulo abordo los lenguajes explorados, lo pictórico que articula los elementos de la expresión plástica, estos son la luz, el color, la perspectiva la línea y las formas. La videografía hace uso de estos elementos junto a otros, que unidos permiten recurrir a múltiples códigos artísticos y culturales convirtiendo al video en un medio exigente y complejo. El fragmento- detalle es un recurso que ha sido utilizado por el lenguaje cinematográfico y la videografía, la exploración de este me ha permitido mostrar un cuerpo desde la particularidad de las formas y texturas.

Finalmente presento el capítulo Obra, donde presento las obras precedentes y culmino con *Exsudare*, obra a exponer, en la cual confluyen las ideas, conceptos y argumentos de los capítulos anteriores.

Respecto a mí recorrido por la universidad es importante destacar que los procesos que hicieron posible los trabajos realizados en los cuales la exploración de materiales y conceptos tomaron un rol imprescindible.

Durante el primer año y medio de especialidad cursé el taller de pintura, aquel espacio, donde la exploración de aquella como material posibilita la representación gráfica,

permitió un extenso trabajo con el cuerpo humano, siempre desde su superficie. La carne como materia moldeable, cambiante, poseedora de múltiples colores, me incitó a adentrarme en ella, intervenirla y derivarla a la pintura, trabajar desde la tridimensionalidad hacia la bidimensionalidad con la finalidad de la exploración del material, en algunos casos explorando la mimesis y la representación, la simulación de texturas, colores, y volúmenes.

Más adelante, comencé a explorar y experimentar con otros medios. Empecé un viaje hacia lo desconocido, utilizando dispositivos como la fotografía y el video, otorgándole mayor énfasis a este último. Junto a esto, cursé el siguiente año y medio el Taller de Escultura e inicié un trabajo exhaustivo con este. Actuó como herramienta que hacía posible la convergencia de múltiples disciplinas artísticas, puesto que las innumerables posibilidades que ofrecen la cámara de video como los programas de edición permiten complementar el cuerpo en acción, la imagen en movimiento, el sonido, la composición de los elementos, las paletas de colores, entre otras.

Desde las variadas posibilidades empecé un proceso de exploraciones y experimentaciones con este dispositivo y mi cuerpo, la exploración de la carne y la piel de maneras cada vez más indagatorias respecto a este como material expresivo, devino así un viaje de creación e investigación plástica y visual desde la superficie para adentrarme en las capas, interviniendo, aplastando, cubriendo, hasta incluso fisurando las fronteras corpóreas, con la pretensión de tantear espacios desconocidos.

Durante el desarrollo afloraron inquietudes que yacían ocultas en el límite entre mi consciente y subconsciente, problemáticas visuales no solo respecto al cuerpo-humano, sino también al cuerpo-objeto, generando trabajos que se basan en conceptos como detalle, escala, placer, dolor o abyección, entre otros.

Capítulo I: Referentes Históricos

1.1. Complejo Cuerpo-Pintura

Desde los primeros cuestionamientos platónicos respecto al cuerpo como la prisión del alma, el concepto cuerpo se mantenía dentro del entramado cósmico y no sería hasta el renacimiento, momento determinado por los descubrimientos científicos y los estudios anatómicos, que éste comenzaría a comprenderse como un organismo complejo y funcional, según las reflexiones Cartesianas similar a una máquina, dotado de mecanismos y movimiento. Características limitadas y finitas que prescribirían las primeras fronteras de su materialidad con el cosmos.

Posteriormente, en la modernidad, la sociedad civilizada convierte al cuerpo en objeto de control, estableciéndolo como instrumento de consumo, obediente y rentable. Descartes planteaba a través del concepto de cuerpo-máquina, un objeto manipulable y adaptable a reglamentos sociales, un cuerpo como volumen funcional al servicio de la tecnología, útil y dócil para el servicio del sistema de control económico y político, idea que Foucault analizaría profundamente siglos más adelante.

Tema de interés en múltiples épocas y culturas, adquiriendo distintas formas y asumiendo diversas funciones, cuerpo es el concepto transversal que articula todas las problemáticas detonantes en mis procesos creativos y de experimentación.

Si pensamos en la predilección por el cuerpo humano que se ha manifestado desde la prehistoria hasta la actualidad, podremos distinguir como este ha tomado un rol significativo en diversas áreas. El arte no fue una excepción. Su análisis y representación fue eje central y factor inspirativo que abarcó todas las áreas, objeto de observación en el dibujo como podemos contemplar en los estudios anatómicos de importantes artistas, traspasados a la pintura y escultura que, además de profundizar en la anatomía humana, proporcionaba nuevas posibilidades para su representación.

Es crucial comprender que las percepciones que la humanidad ha adquirido respecto al cuerpo responden a la adición de las consecuencias biográficas e históricas de este. Así mismo los procesos de transculturación y el sistema económico han llevado al cuerpo hacia lo ritual y simbólico. Su evolución, trascendencia y ejecución han sido y siguen siendo reflejadas en la producción artística y como consecuencia contamos con una diversa y amplia gama de cuerpos en el arte.

Estos, generalmente desnudos, representaban los cánones de belleza, eran divinos o mitológicos, pero durante la segunda mitad del siglo XIX estas representaciones son puestas en crisis con el realismo de Courbet u obras como *Olympia* y *Desayuno sobre la hierba* de Manet.

Tracey Warr expone su estudio sobre la historia de obras donde las y los artistas utilizaron el cuerpo como material y de qué manera este “demuestra la fecundación de ideas e ideologías de distintas disciplinas y culturas” (Warr, 2011. P 19) respecto a las vanguardias indaga en como las y los artistas comenzaron a cuestionar el rol del cuerpo dentro del mundo y de la disciplina artística, la aparición del psicoanálisis, la idea del yo y sus teorías acerca del inconsciente influyeron notablemente no solo para poner en cuestión la idea del cuerpo sino la relación entre éste y la psicología.

Los cuestionamientos respecto a la industria del arte llevaron a los dadaístas a usar medios multidisciplinares con el fin de poner en jaque las tradicionales representaciones, apropiándose de espacios fuera de los museísticos.

Más adelante el surrealismo y su interés por el psicoanálisis, le otorgó prioridad al inconsciente y el mundo onírico, indagando desde una nueva perspectiva en las dimensiones del cuerpo.

“El Surrealismo es puro automatismo psíquico por el cual se intenta expresar, verbalmente o de cualquier otra manera, el funcionamiento real del

pensamiento en ausencia de cualquier control ejercido por la razón al margen de toda preocupación estética o moral” (Breton, André, 1924.p 13)

Los surrealistas exploraban el cuerpo a través de procesos somáticos, exponiéndolo a situaciones extremas, alucinaciones, ensoñación, locura y delirios auto-provocados.

El arte moderno otorgó especial atención hacia los pueblos originarios, a causa del interés por las distintas concepciones del yo y las diversas corporalidades que surgían a casusa de los avances en áreas como la antropología y los descubrimientos de las cosmovisiones, las cuales eran muy distintas a las vividas en el mundo occidental europeo, estos pueblos eran poseedores de cuerpos que no se situaban en el centro del universo, sino que eran parte de un todo, la relaciones corpóreas entre sí y con el mundo, costumbres, rituales y ritos, junto a sus fines espirituales llamaron la atención de las y los artistas, quedando plasmado en varias de sus obras, artistas como Picasso, Gauguin, Brancusi, Giacometti, etc.. Hicieron uso de este nuevo recurso para su producción artística.

1.2. Pintura – Performance

En el contexto Europeo, la masacre que significó la Primera Guerra Mundial dio suficientes motivos para cuestionar las convenciones establecidas hasta ese entonces y el rol que cumplía el cuerpo en el mundo. Es así que para la Segunda Guerra Mundial, la sociedad europea ya había cambiado y también su concepción del cuerpo, en consecuencia, algunos artistas utilizaron sus cuerpos para romper los parámetros hasta ese entonces conocidos, el accionismo vienés, a través de la crudeza de sus acciones presentó al mundo una expresión artística violenta y cruda:

“El tratamiento brutal al que fue sometido el cuerpo en batalla, campos de concentración y atroces experimentos médicos durante las dos guerras inspiró el lenguaje simbólico de tortura, operación y sacrificio de los accionistas

vieneses. [...] han sido difíciles de asimilar para muchos, y a menudo se han neutralizado mediante la marginalización” (Warr, 2011.p 12). El accionismo puede considerarse una respuesta directa a la situación post guerra que atravesaban países como Alemania y Austria.

Estados Unidos como gran potencia mundial, actuó como refugio de muchos artistas europeos que decidieron emigrar de sus países en guerra o devastados por ellas, comienzan a establecerse las principales escuelas artísticas. En este periodo el arte da un giro que cambiaría el concepto de las disciplinas clásicas, otorgándole énfasis a la pintura que durante siglos se había visto limitada al lienzo como único soporte, comenzaba a adentrarse en terrenos hasta ese entonces desconocidos debido a la experimentación con otros materiales, el trabajo de artista como Robert Rauschenberg y Jasper Johns marcó un cambio importante dentro de la pintura, estos la unirían a ensamblajes y collages fotográficos junto a objetos encontrados, presentando clara influencia de los dadaístas .

Por otra parte podemos pensar en la aparición significativa del cuerpo dentro de la acción de pintar como fue el caso de Pollock, quien abandona el caballete y el lienzo horizontal, transformándose en un hito dentro de la pintura, la técnica *dripping* transformando el movimiento corporal que se empleaba para realizar la pintura en parte de la obra.



Jackson Pollock.

Este paso de la pintura hacia la acción, la experimentación del cuerpo con el lienzo ocurría también en Europa con los happenings realizados por artistas que frente a un aire de desasosiego respecto a la autoría individual, movimientos como Dadá y Fluxus utilizaron el lenguaje como medio y no como fin para comprender la totalidad del arte, ejercieron múltiples acciones en las que su punto de unión era el cuerpo activo y partícipe del artista, utilizando comportamientos cotidianos y muchas veces sin sentido, pretendiendo transformar al espectador en colaborador de la obra. Intentando destruir las barreras artificiales entre artista- espectador y arte-vida.

En esta época el contexto sociopolítico trajo consigo que el trabajo con el cuerpo se encontrara muchas veces ligado a temáticas de raza, género y sexualidad, junto al cuestionamiento respecto a las concepciones entre público y privado, se modificaban y ponían en tensión, la tecnología avanzaba y al mismo tiempo proporcionaba a las y los artistas nuevos medios para la creación.

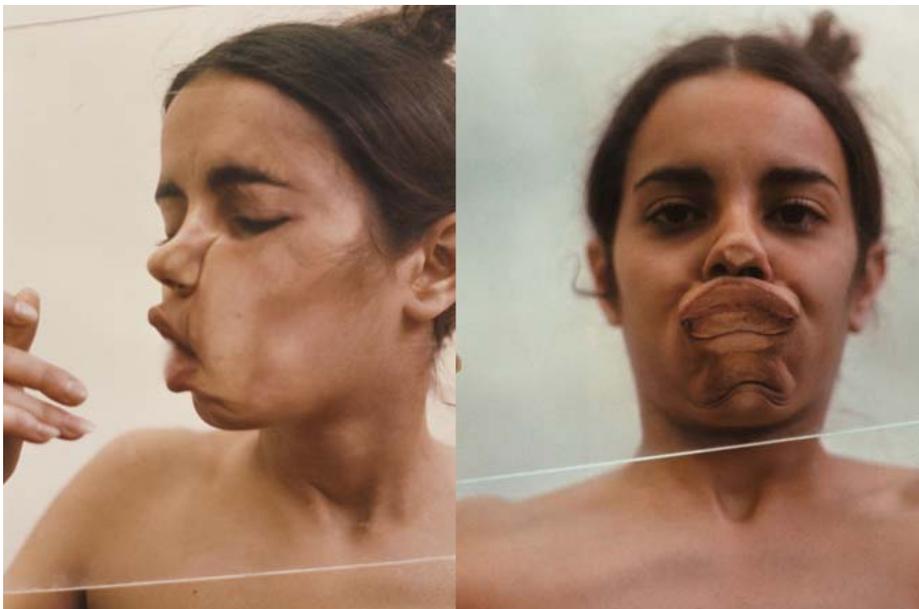
Estos tomaban conciencia de que los cuerpos se regían bajo un sistema capitalista que los sometía, los cuerpos se volvían objetos de consumo, obedientes y rentables. Descartes lo planteaba con el concepto hombre-máquina, describía un cuerpo que funcionaba como objeto manipulable y adaptable a reglamentos sociales, un volumen funcional al servicio de la tecnología, cuerpo útil y dócil, apto para el servicio del sistema imperante.

“A finales de la década de 1950 y principios de la década de 1960, el arte corporal aspiraba en gran medida a exhibir el <<yo>> en toda su encarnación como una forma de reivindicación el propio <<Ser>>. [...]. Este <<yo>> artístico existencialista <<auténtico>> empieza a colapsarse como resultado de su propia excesividad histórica” (Warr Tracey,2011. p 21)

Como respuesta la performance, que provenientes de las acciones dadaístas y neodadas happening y fluxus, se opone a las formas clásicas del arte, convirtiendo al sujeto en elemento constitutivo de la obra.

Las artistas por su parte, rompiendo con las concepciones del concepto artista-genio y viril, a partir de los años 60 trabajaron desde el cuerpo provocando que el arte tomara una carga de género importante, sus acciones que, políticamente activas reivindicaban sus cuerpos con performance muchas veces controversiales, artistas como Carole Schneemann, Ana Mendieta, Marina Abramovic y Cindy Sherman, aunque culpadas de exhibicionistas, fueron rupturistas y presentaron sus acciones como un grito de manifestación en contra del sistema hegemónico, heteropatriarcal.

El marketing de los cuerpos, especialmente el de la mujer generó que varias artistas tomaran este recurso para su obra, en estas cuestionaron con insistencia a la mujer-objeto y mujer-artista. El uso excesivo de su propia imagen a modo de fetiche condicionó el significado, intentando cuestionar los valores del arte de la tradición cultural occidental, analizando y revisando su rol en el mismo, las artistas plantearon nuevas percepciones de la mujer, cuestionando a través de sus obras los estereotipos y las construcciones sociales-culturales.



Ana Mendieta, Impresiones del cuerpo en vidrio, 1972.

1.3. Registro – Video

Es importante considerar que dentro de las acciones o performance realizadas la fotografía y sobre todo el video fueron dispositivos cruciales para el registro de estas. Si bien el video comenzó solamente siendo un medio para el registro de las acciones, luego se convirtió en parte importante de ellas y no solo prolongó temporalmente la acción, también provocó que este y los elementos audiovisuales adquirieran un protagonismo esencial, otorgándole dimensiones y re significaciones a la pieza artística.

“Los artistas comenzaron a utilizar las cualidades expresivas presentes en los elementos audiovisuales e incorporaron a sus acciones tanto la imagen como los objetos que la contenían para, finalmente, concebir acciones que serían luego percibidas mediante esos mismos elementos audiovisuales” (Cumplido, 2015, p 16)

Si pensamos, por ejemplo, en las video-performance, además de existir una acción en torno al cuerpo, la acción es pensada especialmente para su registro, es decir, creada en función de las posibilidades que entrega la cámara, tomando en cuenta las cualidades del dispositivo para utilizarlo como forma de expresión. En este tipo de piezas artísticas, traducción mediática y obra son inseparables y por su parte el receptor, debe utilizar los mismos medios audiovisuales para acceder a ellas.

Debemos tomar en cuenta que la relación que existe entre acción, performance y video varía dependiendo de las intenciones de la o el artista. Por un lado el video ha sido utilizado exclusivamente para conservación y resguardo de la acción, es decir, con el único propósito de documentar de manera fidedigna, en cuanto a la performance, si bien este rol lo cumplía ya la fotografía, la documentación del tiempo solo es posible con el video.

Las primeras grabaciones realizadas consistían en el registro de una sola cámara que se encontraba ubicada en un punto frontal a la acción, pero luego, con el tiempo las y los

artistas comenzaron a utilizar dentro de sus acciones; proyecciones, monitores y cámaras como dispositivos. Muchos artistas trabajaron la televisión como temática y como objeto con el cual interactuar.

Es imposible no pensar en la imagen de Charlotte Moorman utilizando monitores de aparatos televisivos que fueron modificados por Paik en 1969, ambos artistas trabajaron juntos en una serie de performance donde Paik desarrollo algunos video-objetos, en la conocida obra *TV-bra for living sculpture*. Moorman tocaba el violonchelo mientras utilizaba a modo de sujetador dos pantallas en miniatura, allí el instrumento electrónico es transformado a pieza de vestir de la músico.

Otra de las obras más reconocidas es *Concerto for Cello*, en la cual Moorman tocaba un violonchelo que Paik había construido, este consistía en tres televisores de distintos tamaños superpuestos, los cuales se encontraban unidos por las cuerdas y en las imágenes reproducidas en las pantallas se visualizaba a Janis Joplin, en otra a Paik en una intervención de piano y en una tercera a Moorman tocando el tv chello. Las imágenes se deformaban a medida que la artista pellizcaba las cuerdas.

En las performance de estos dos artistas quedaba explícita la intención de generar una dialéctica entre monitor, instrumento, imágenes y música.

Las y los artistas comenzaron a indagar en una manera distinta de presentar las video-imágenes, además de utilizar los aparatos televisivos y monitores, exploraron también en la proyección de estas, lo que permitía modificar las dimensiones, así la imagen no se condicionaba a una pantalla, sino que su tamaño dependía de las intenciones de la o el creador.



Cocerto for TV cello, Moorman, 1971.

La artista Cheri Gaulke, utilizó en sus performance la proyección de un video con el cual interactuaba en obras como *This is my body*, allí diversas imágenes proyectadas sobre un muro, otorgaban distintos escenarios, diapositivas de pinturas las cuales enfrentaba, tomando el rol de de Cristo crucificado, Eva, la serpiente y el árbol de la vida, dando fin con la superposición de una mujer ejecutada por ser acusada de brujería.

La incorporación de los elementos audiovisuales dentro de la performance fue progresiva hasta llegar a un punto del uso de recursos multimedia, integrándose en las diversas disciplinas como el teatro, la opera, la danza etc., donde el cuerpo y la acción son eje fundamental.

La incorporación de música, sonidos e imágenes convirtió a la artista Laurie Anderson en una de las pioneras en lo que se denomina como arte multimedia, en obras como *For Instans 1975-1977*, la artista tocaba el violín en conjunto a la proyección de diapositivas y películas, a veces incluía rótulos de imágenes y fragmentos de grabaciones sonoras. *En O Superman*, una performance musical de ocho horas de duración en donde ella actuaba sola.

Así mismo podemos pensar en artistas como Joan Jonas, pionera en performance, cine experimental y videoinstalación, en sus indagaciones multimedia observamos la combinación de sus dibujos, objetos y videos junto a su cuerpo como elemento interactivo.

Por otra parte y volviendo a las video performance, las acciones previamente preparadas, eran realizadas en función de la cámara, en un estudio o una locación acondicionada para tal efecto, debido a las posibilidades del aparato, su proceso podía repetirse todas las veces necesarias hasta generar el material que posteriormente era parte de la selección de los planos deseados y gracias a un programa de edición, unidos y editados según los deseos del artista.

Lo que aquí sucede con el espectador es que se encuentra ausente durante la acción y el proceso de post producción, sin embargo es observador, mediante el dispositivo tecnológico, ya sea este monitor o proyección, del resultado de ambas.

“El vídeo y la performance comparten el tiempo como materia prima, aunque lo hacen de forma opuesta. Mientras la performance desaparece sin dejar rastro una vez ha concluido, el vídeo inmoviliza la dimensión temporal y lo fija en un soporte que, además, posibilita su reproducción durante un número indeterminado de ocasiones”. (Cumplido, 2015.p 176).

El video permite trabajar no solo como espacio de simulación, sino también puede captar un momento, retenerlo, congelarlo en un espacio del cual las formas de problematizar con el modelo excedan la simulación y nos acerquemos a la realidad, a un real ahogo, a una real sangre.

1.4. Registro – Piel

“la piel escrita, pintada, tatuada o marcada expulsa definitivamente al cuerpo del sitio biológico, un exilio que lo expone como proyecto corporal de arte”
(Rossi,2011.p 26)

La piel es lo que reviste toda la superficie del cuerpo humano, cubre y define todos los contornos espacios y rincones, su espesor y color varían de sujeto en sujeto. Posee identidad propia y funciona como soporte único e irreplicable.

Es una pieza importante dentro del lenguaje corporal, actúa como signo donde se combinan metáfora e iconicidad, respecto a esta última como nos explica Amador Griño

“Uno de los fundamentos de los lenguajes sociales del cuerpo y de la piel está asociada a la capacidad de relacionar imágenes sensoriales y perceptuales con conceptos, simplificarlas y crear otros análogos utilizando los mismos recursos de otros lenguajes, que igualmente se edifican con base en los vínculos entre dominios abstractos y concretos para cimentar su léxico metafórico e icónico”. (Griño, 2013.p 104)

Si pensamos en recreaciones icónicas de fragmentos de un cuerpo, donde aparece la insinuación de éste, aparece la piel manipulada y transformada, invitándonos a imaginar y suponer lo que vemos.

El uso de la piel en el arte ha sido tópico para una serie de artistas que han utilizado el cuerpo como un soporte y donde la piel ha asumido todo el protagonismo; esto trae consigo una historia en la cual el ritual toma un rol importante.

Cuando el cuerpo es marcado de manera intencional su objeto es la identidad, donde dialogan la autoconciencia del individuo, sus creencias, dogmas y conocimientos.

Estas marcas generan una forma de lenguaje que se vinculan por una parte a la cultura que se relaciona directamente con las costumbres y tradiciones del sujeto, en ellas encontramos el tatuaje, la pintura corporal, el piercing y las escarificaciones. En algunos casos se pueden vincular al área médica, como serían marcas de cirugías, o psicológicas donde actúa la autoflagelación.

En el arte, la pintura, la marca o la mutilación en el cuerpo, si bien puede tener un fin ritualístico, despliega otras significaciones.

“El arte corporal propone una mirada periférica que rodea los discursos políticamente correctos y destruye desde una alegoría corpórea, casi real, las estructuras e imágenes del cuerpo socialmente estandarizadas”. (Rossi, 2011. p 266)

La artista Orlan es un claro ejemplo, modificando su cuerpo a través de operaciones quirúrgicas, en su obra *La reencarnación de Saint Orlan* crea el concepto de *Carnal art*, la artista se somete a nueve intervenciones quirúrgicas, cada operación realizada ocurría dentro de una escena que la misma artista dirigía, objetos dispuestos en la sala, vestuarios específicos, ella siempre consiente, recitaba poemas o charlaba con los cirujanos.

Allí cuerpo es transformado, se vuelve un collage de variadas partes de obras de arte, pinturas o esculturas en las cuales se representaba la belleza de la mujer; a modo de reinención del mito de *Frankenstein*, Orlan une la barbilla de la Venus de Boticelli, los ojos de la Psique de Gérôme y la nariz de una escultora de Diana. Su cuerpo es deformado, haciendo de su piel un mero disfraz mediante el cual seguir encarnando nuevas identidades.

Capítulo II: Conceptualizaciones

2.1. Cuerpo y Tecnología

En los 60 la vivencia del cuerpo se volvió cada vez más alienada por el capitalismo y la tecnología, a causa de sus avances, la televisión, el video y el cine género que el espectador reclamara por la espectacularidad, en consecuencia aparece el concepto de autoperformance fotográficas donde la aparición del simulacro emerge como norma y la imagen del artista se convierte en un objeto de consumo. Duchamp ya en los años 20 había utilizado este recurso, pensemos en *Rrose Sélavy*. Más adelante podemos ver en las obras de Mapplethorpe, Yayoi Kusama y Andy Warhol. Otro ejemplo es el trabajo con el yo simulado que queda claramente plasmado en la obra de Sherman en los 80.

A medida que los medios tecnológicos avanzaban, las y los artistas han hecho uso de estos, dispositivos como la fotografía o el video.

Para indagar en la relación del cuerpo y la tecnología es necesario tener en cuenta el concepto citado anteriormente de hombre-máquina de Descartes, quien en el siglo XVII observó que éste nace desde los cambios que presentaba la modernidad donde el cuerpo se veía a sí mismo sometido por primera vez a una concepción mecánica, y como consecuencia este era tratado como una, pero esta a su vez venía siendo un engranaje mas dentro de una maquinaria mayor, que olvida por completo los ciclos de su entorno y fisiología.

Este sería el punto de inicio donde el cuerpo es medido según su capacidad de producción, la modernidad delimitó las acciones del cuerpo y definió una espacialidad específica para éste, los jerarquizó y dividió.

Luego los procesos emancipatorios y las exigencias de una vida más digna hicieron que el cuerpo del trabajador pasara de ser un instrumento anegable a ser destinatario de

múltiples atenciones, pasó a ser lo que es hoy, un cuerpo receptor de múltiples estímulos que responde a través del consumo.

En nuestros días la tecnología ha hecho que la presencia del cuerpo como tal no sea necesaria para la relación social, el cuerpo pasa a ser una imagen mutable e interpretativa, entramos en la representación donde las imágenes cada vez mas son parte de una simulación.

Así mismo las actividades de nuestro cuerpo, el tiempo y nuestras necesidades físicas, giran en torno a un sistema de producción y consumo, siendo la tecnología encargada de organizar nuevas formas y nuevos estímulos.

Existe una integración cada día mayor entre el cuerpo y la máquina, así, la tecnología y cuerpo pasan a ser un artefacto que se combinan uno con otro, un ejemplo de esto son los dispositivos como celulares que pasan a funcionar como extensiones de nuestros cuerpos, transformándolo y otorgándole nuevas funciones.

La condición de individualidad se ha modificado, los cuerpos son parte de una dimensión mayor, nuestros cuerpos son transversales, estallados, se fragmentan y vuelven a molecular a través de la versión holográfica que atraviesa pantallas y redes sociales, somos testigos de cómo nuestros cuerpos se nos desvanecen entre los dedos.

A lo largo de la historia, las y los artistas han hecho uso de los avances tecnológicos para sus creaciones. Desde el siglo XX han surgido múltiples obras en las que se crean tensiones entre tecnología y vida a través del uso de artefactos tecnológicos.

El cuerpo muchas veces interactúa con las tecnologías como es la obra *ELEVENPLAY x RZM* de Daito Manabe, en las que crea performance con una veintena de drones junto a tres bailarinas, creando una relación entre el movimiento de los cuerpos con el de los drones en movimiento.

En el arte podemos ver desde seres autómatas o interacciones entre cuerpos humanos y máquinas, como es el caso de Manabe, hasta la implantación de piezas tecnológicas al

cuerpo, como ocurre en el arte *Cyborg*. Éste se presenta a sí mismo como un movimiento artístico emergente y consiste en la implantación de implantes cibernéticos, que entregan nuevos sentidos al cuerpo. Podemos encontrar artistas como Neil Harbisson, quien se ha implantado una antena que le permite percibir los colores o a la artista Moon Ribas quien es portadora de un implante en su brazo que le permite percibir terremotos y lunamotos.

Si nos detenemos en estos casos junto al fenómeno de vitalización de los cuerpos y las relaciones sociales, podemos pensar que nuestros cuerpos están cruzados por las tecnologías de un modo nunca antes visto, hoy en día pareciera ser que somos el resultado de intervenciones tecnológicas, y que las relaciones sociales no necesariamente necesitan la presencia de los cuerpos, generando una especie de eliminación del cuerpo para la trascendencia de la máquina, lo que nos obliga a repensar respecto al cuerpo como concepto y su existencia.



Neil Harbisson.

2.2. Dolor – Placer

El concepto cuerpo ha variado respecto a los contextos, es el vínculo con el mundo y es a través de este que nos relacionamos con él; el cuerpo se ha privatizado de su dimensión simbólica y sensorial debido a que ha sido reducido a instrumento, como consecuencia ha generado una disociación entre los sujetos y sus cuerpos. Podríamos decir que este es el principal motivo por el cual el cuerpo se hace presente en momentos liminales.

El dolor y el placer son tópicos abordados por el arte desde hace siglos, si pensamos por ejemplo en las escenas religiosas de mártires o de la pasión de Jesús, vemos como el dolor ha sido trabajado profundamente.

En las manifestaciones literarias la mitología habló mucho del dolor, luego este se relacionó al pecado, pensemos en el mito de Prometeo, quien es castigado por los dioses a causa de su desobediencia, al entregar el secreto del fuego a los hombres. Se crean así obras pictóricas y esculturas representando las escenas de dolor y sufrimiento en el campo artístico, esculturas como *Estatua de Laocoonte* la cual muestra como un sacerdote es ahogado con sus hijos por dos serpientes monstruosas. El dolor y sufrimiento eran protagonistas también en las clásicas obras de teatro griego, las que representaban el dolor y la tragedia.

Pero es en el cristianismo donde el dolor es representado en su máxima expresión, podemos observar representaciones no solo de dolores físicos, sino también de internos, como es el caso de *La expulsión de Adán y Eva del paraíso* de Masaccio que presenta el dolor moral que sufren ambos con su expulsión, a Eva se le ve alzando un grito desgarrador, mientras Adán se cubre los ojos con sus manos. Gran parte de las representaciones religiosas van relacionadas con el dolor, pensemos en la serie de obras relacionadas con mártires, santos y la misma crucifixión de Cristo.

Pero es dentro de esta misma serie de obras donde encontramos no solo el dolor , sino también el placer, podemos ver en algunas escenas de dolor, muerte o tortura, donde el

sujeto que es protagonista, expresa en su rostro placer, obras como la representación de San Sebastián por pintores como el greco o Grünewald, la escultura del mismo por Giorgetti donde el mártir se encuentra con flechas clavadas en distintas partes de su cuerpo pero el rostro esta plácido y tranquilo, como en un transe o un éxtasis, también este es otro tópico tomado por el arte y la religión, como es el caso de *El éxtasis de santa Teresa* de Bernini escultura que retrata a santa Teresa de Ávila durante el don de la transverberación.

Goya y la tragedia, luego en el romanticismo, el dolor en el arte es producto de la subjetividad, en el realismo se presentó el dolor de la pobreza desde la crudeza de la objetividad, mas adelante debido al contexto que incluían guerras mundiales, civiles y otros conflictos étnicos y raciales donde el dolor continuó siguiendo una línea realista y se manifiesta desde una concepción singular donde las temáticas centrales eran las guerras el dolor y el sufrimiento.

Cuando hablamos del dolor en las acciones artísticas, debemos retomar al accionismo vienés, este movimiento tenía en común el trabajo desde el pensamiento de que el cuerpo era el material de trabajo y allí múltiples artistas trabajaron desde esta trinchera.

Gina Paine generó una serie de trabajos donde la herida y la sangre están presentes, en su obra *Escalada no anestesiada*, ascendió con sus pies descalzos una escalera construida con dientes acerados de manera que sus pies y manos sangraban a medida que ella intentaba subir. En su obra *Psyché*, infringió una herida vertical y otra horizontal sobre su vientre dejando como punto central su ombligo, aludiendo al carácter procreador del vientre femenino.

En sus obras, Paine intentaba hablar del cuerpo como vulnerable, convertido en escenario de dolor y placer, de momento ritualístico con fines como empatizar con el sufrimiento.

El trabajo de Gûnter Bruce también es una exploración donde el cuerpo y la herida son temáticas transversales, sus acciones artísticas se basan en la utilización de su propio cuerpo como elemento de intervención plástica, accionando desde el rechazo social en sus acciones en obras como *Automutilación 1 2 y 3* entre los años 1975 y 1968 Bruce utilizó códigos sadomasoquistas con la “autopintura” y automutilación donde experimento desde el aspecto ritual y la catarsis social.



Gina Pane, *Psyché*, 1974.

2.3. Cuerpo Socializado - No identidad

Los sujetos son producto de una construcción social-cultural y la imagen del cuerpo es el resultado de estas influencias, éste se acoge a las normas, costumbres y códigos que permite al sujeto ser reconocido por otros, actúa como una representación de él, este lo distingue, individualiza y por ende lo separa de la sociedad. El contexto social cultural y personal hacen posible la imagen del cuerpo y éste en ocasiones actúa como una frontera a sobrepasar como es el caso de los medios tecnológicos.

Las divisiones que ha sufrido el cuerpo a lo largo de la historia se dieron desde la escisión cuerpo y alma, allí el ser humano fue separado de sí mismo, luego con la aparición del individuo el sujeto es separado de los otros y del universo.

“El cuerpo humano es un conjunto de propiedades cualitativas que posee y adquiere sentido debido a una historia concreta, incluyendo sus distintas formas y sus varios colores: el tamaño de sus ojos o la forma de su nariz; el color de su piel, de su cabello y de sus ojos; lo ancho de su estructura o lo largo de sus brazos. Ello hace que el cuerpo adquiriera una forma específica y que esté integrado dentro de un “proceso de trabajo” determinado culturalmente”. (García Gustavo, 2016)

Las sociedades jerarquizan los cuerpos de acuerdo a sus características corpóreas, con el capitalismo las identidades de los sujetos se ven afectadas, esta jerarquización de los cuerpos sitúa unos sobre otros. Ubica la piel más clara por sobre la oscura. Al hablar de racismo debemos remontarnos a los siglos XVI y XVIII momento inicial del capitalismo, allí parte de la riqueza era producto de mano esclava robada desde África, la exterminación y esclavización de indios junto a los saqueos de colonias americanas hacía que los blancos justificaban la esclavitud de estos desde un discurso de superioridad que era legitimado en nombre de Dios.

Esta manera de percibir al otro respecto a las características corpóreas además de situar a los cuerpos en distinto planos generó que el yo situara la aparición del otro como un ser exótico

“El concepto de exótico aparece evidentemente vinculado a la idea de superioridad gestada en el mundo occidental y, en consecuencia, al etnocentrismo propio de las sociedades industrializadas en oposición a otras formas de organización social,[...] una mirada sesgada que debe desplazarse, cambiar su punto de vista para intentar comprender la percepción de la otredad”. (Rossi, 2011. p 52)

Podemos decir que históricamente el ordenamiento social ha operado a través de dispositivos propios del orden político y religioso como ocurrió con los procesos de transculturación como la evangelización que situando los cuerpos exóticos siempre bajo un margen regulador y potenció la normalización a través de este.

Si pensamos en las culturas nativas o las tribus urbanas allí los cuerpos que se alejan de la norma son desplazados al margen social con la intención de impedir la inestabilidad del sistema imperante, y a su vez a modo de estrategia este sistema lo hace propio. En occidente los cuerpos exóticos se asocian desde lo lejano y muchas veces abyecto. Es así como muchos humanos fueron víctimas de exhibiciones, circos, ferias y zoológicos humanos que prevalecieron hasta el siglo XX.

Capítulo III - Lenguajes

3.1. Lo Pictórico

Cuando hablamos de lo pictórico, nos referimos a lo que se relaciona con la pintura, en su manera tradicional debemos identificar los elementos de su lenguaje, estos son la materia pictórica, la línea, el color, la luz, la composición, el volumen y la perspectiva.

Si bien, la pintura posee un carácter bidimensional, la o el artista puede conseguir transmitir efectos de tridimensionalidad mediante el uso de estos elementos. La línea por su parte es la que permite la identificación y reconocimiento de las formas pictóricas.

La luz en la pintura es ilusoria y puede ser utilizada como elemento de composición o expresivo, con ella se logran efectos de movimiento, profundidad, dinamismo, expresividad, orden, estatismo, etc. El color es la esencia de la pintura y tiene valor por sí mismo, también existen componentes simbólicos que varían dependiendo de la cultura o la época. En la paleta los colores se pueden mezclar y asociar de maneras infinitas, para lograr efectos visuales o sensoriales.

La composición establece todos los elementos del lenguaje pictórico, articula los elementos de la expresión plástica y con ello las sensaciones que nos producen, en ella influyen aspectos como la luz, el color, la perspectiva, la línea, las formas, es decir la disposición general de todos los elementos.

La perspectiva es la técnica que se basa en los puntos de fuga, se encuentran sobre una línea imaginaria llamada horizonte con el fin de representar sobre el plano bidimensional la tridimensionalidad, dando una ilusión óptica de realidad de un objeto y del espacio, dentro de sus elementos encontramos el punto de vista, plano del cuadro, plano geométrico, plano de horizonte, líneas de fuga o profundidad, punto principal, etc.

La pintura se desarrolla fácticamente en el espacio que evolucionó ideológica y estéticamente en el tiempo, desde dentro, su propio campo o lógica, la pintura fue dando lugar a las sucesivas tendencias que dieron forma o enunciado plástico al movimiento moderno, la gesta de las vanguardias históricas, cuyo alcance aun se proyecta sobre el tiempo presente. La pintura acusó de un lado el impacto de las prácticas no objetuales, en particular del arte conceptual, el cual cuestionó radicalmente no solo la naturaleza de la propia pintura, sino la naturaleza del arte.

Por otro lado el avance de los nuevos medios la fotografía por ejemplo y el rápido avance de las tecnologías afectaron a su tradicional hegemonía y la han puesto en juego ya sea estimulándola o reactivando su capacidad de diálogo.

El viraje que se produjo en los años setenta decretó que se hablara del descrédito e incluso de la muerte de la pintura, hoy sin embargo la creación artística es múltiple, donde los medios tradicionales conviven con otros en los que intervienen desde la fotografía a la creación electrónica y digital.

Con la aparición de la fotografía la pintura pareció verse amenazada, sin embargo esta última siguió un camino mediante la búsqueda de referentes internos, la invención de la fotografía fue la fijación material de un guiño de la cámara oscura, que entre otros ya había utilizado Vermeer, así mismo la fotografía condujo al cine, el cine no acabó con la fotografía, lo que en su momento fue séptimo arte acabó embazado en cristal, como objeto televisión y deviniendo canal 24 horas.

Las y los artistas han abordado conceptualmente la pintura, para reconstruir la naturaleza de su ejercicio o donde esta se considera como una operación interdisciplinar, como lenguaje que reacciona a diversos estímulos.

Y el video no acabo con el cine, lo que si ocurre es que la aparición de un medio puede usurar funciones del anterior y cambiar la articulación de lo visible, obligando al medio

previo a establecer una nueva praxis porque si un medio no es estático, busca un equilibrio dinámico.

Desde finales del siglo pasado lo que realmente comenzaron a expirar fueron los modelos de estructuración y articulación de lo real para dar paso a otros, los modelos desde allí han cambiado y podemos decir que el cómo se utilizan los medios es la clave de la contemporaneidad .

Si pensamos en el concepto de campo expandido de Roselin Krauss, podemos ver como ella relata la forma en que las disciplinas como escultura y también pintura han sido alteradas, dilatadas y retorcidas en una exhibición extraordinaria de elasticidad , donde la materia posee la capacidad de expansión y permite involucrar a cualquier elemento para su concepción. Es decir que las posibilidades son infinitas y esto permite la expansión y no así la destrucción de la disciplina artística.

Dentro de mi trabajo las disciplinas que convergen son múltiples, ellas transitan por un espacio libre donde se encuentran, confluyen, entrelazan y tejen un cuerpo orgánico. De esta manera parece imprescindible observar las obras de arte de nuestros días de manera holística donde la expansión de las disciplinas ha generado que estas se fundan creando nuevos lenguajes y maneras de creación.

3.2. Videografía

Si bien, el cine como fetiche generó, entre otras cosas, mi interés por lo audiovisual, la decisión por trabajar con el video y no con la cinematografía, responde a las completas libertades que a diferencia del cine otorga el video para experimentar.

De esta manera la producción videográfica ha sido el lenguaje y medio que ha sustentado la mayor parte de mis trabajos, ya que al no estar sujeto a un paradigma ni lenguaje específico y debido a sus particularidades expresivas, tecnológicas y mediáticas, el video

permite recurrir a múltiples códigos artísticos y culturales convirtiéndolo en un medio exigente, complejo y atractivo para trabajar e interpretar. Es esta característica espectacular de la que habla Olhagaray, una de las particularidades por la cual podemos diferenciar este tipo de producción con el cine:

“Hay una característica espectacular en el video con relación a su expresión, es la gran versatilidad plástica,(de plasticidad, de alterar, de modificar, de metamorfosear los elementos visuales). Manipular, intervenir, alterar. No se había visto en la historia de la visualidad y el audiovisualismo estas capacidades con tanta profusión. No es que nunca se haya visto. El cine ha demostrado mucha capacidad de alteración, pero al lado de las posibilidades que tiene el video, vía la electrónica, queda superado”.(Olhagaray, 2002.

p 51)

Si bien el autor no desmerece el cine o sus capacidades de manipulación visual, reconociendo su directa relación sobre todo con el experimental, manifiesta que a pesar de que éste pueda explorar en estos espacios, siempre estará sujeto a convenciones de su propia disciplina como son el relato y la representación. Así mismo comenta algunas diferencias respecto a su proceso de postproducción, exponiendo que, al contrario del video, en el cine la captación de la imagen y el rodaje son una operación terminal y decisiva.

“A diferencia del cine, en la etapa de postproducción, el momento del procesamiento de los materiales visuales y sonoros, es realmente donde empieza todo el trabajo y creación del video. En la post producción cinematográfica solo se finiquita algo que comenzó en el registro. En video no hay tal [...].En oposición al pesado y ceremonioso ritual de rodaje cinematográfico, que debe actuar con la precisión de una cirugía, el video, y sin pretender reivindicar una falta de método o rigurosidad a la toma(lo que es falso), se hace menos crítica, más abierta, más libre, pero más compleja también”. (Olhagaray, 2002. p 53)

El video nació como un apoyo hacia la televisión, con el fin de facilitar la realización de esta a través de imágenes previamente grabadas, administrándose bajo lógicas y estrategias de dominación y manipulación cultural, creando junto a nuevos aparatos tecnológicos una revolución en la comunicación y el desarrollo de mecanismos para la construcción de una sociedad de masas.

De esta forma cambiaron profundamente las estructuras sociales imponiendo un modelo específico, un producto de características estándares y esquematizadas a través de clichés, estereotipos y esquemas prefigurados de cognición e interpretación, todo esto subyacía deplorablemente camuflado en momentos de entretenimiento y ocio, que en realidad solo aportaban en la prolongación del adoctrinamiento y adormecimiento del público.

En respuesta a esto, en Europa y principalmente en Estados Unidos surgen nuevas posibilidades de producción artística, gracias a la libertad e independencia que les proporcionaba el uso de los *portapak*, que comenzaban a comercializarse en ese entonces a gran escala, así las y los artistas empezaron a valerse de la imagen electrónica y utilizaron la cámara de video como medio de expresión y creatividad.

Las y los artistas pioneros en el trabajo con el video, comprendieron las diferencias significativas entre éste y la televisión, las posibilidades grupales e individuales del video, provocaron el desligue de ambas, considerando, por ejemplo, a diferencia de este, la televisión es utilizada como medio de comunicación de masas y esta depende del video, pero no así el video de ella.

Es así como a partir de su cuestionamiento, el aparato de televisión como objeto y como discurso se transformó en las primeras temáticas abordadas por los pioneros del video arte. Diferenciándose de la televisión y el cine, los cuales pretendían hacer una mimesis con la realidad, los artistas a través de este dispositivo dejaron los relatos convencionales innovando en nuevas posibilidades narrativas.

Enfatizaron la experimentación con la materialidad a través de la transgresión de las convenciones audiovisuales, explorando en el color, la luz, el montaje de incrustaciones y yuxtaposiciones de textos e imágenes, como también problematizaron en el uso del tiempo, donde podemos encontrar acelerados y *relentis* dispuestos a quebrar la narrativa fílmica y televisiva.

Es importante comprender que estas innovaciones y transgresiones de las convenciones se originaron en las vanguardias, las que ya habían tenido un espacio crítico en el cine, principalmente en Francia y Alemania y es por eso que es característico de las vanguardias asociadas al cine el estar impulsadas por artistas multidisciplinares.

En respuesta a la industrialización del cine, la vanguardia cinematográfica se define como una práctica experimental, enfatizando en el ritmo visual como recurso fundamental dentro del montaje, utilizando alteraciones en el ángulo de filmación, la figuración de la imagen, la velocidad, la escala y la composición.

Si pensamos en el cine impresionista, estos cargaron de naturalismo sus obras, y a través de la innovación plástica narraron historias de poca complejidad, desarrollando las dimensiones psicológicas y emocionales de los personajes, quienes generalmente estaban inmersos en importantes conflictos personales. Estos introdujeron innovaciones técnicas y de montaje, utilizaron la luz como recurso poético, generando así distintos climas, innovaron con medios como el desvanecimiento o *fou*, imágenes abstractas y sobreimpresiones, utilizaron lentes curvos, filtros y encuadres oblicuos, hicieron uso de la cámara lenta y primeros planos, asimismo utilizaron diversos tipos de montaje, como el rítmico, paralelo, rápido y flashback.

Los futuristas en cambio, tomaron el cine como una evolución de la pintura, debido a la fascinación por la velocidad y la tecnología.

“El cine, siendo esencialmente visual, tiene que realizar antes de todo la evolución de la pintura: desprenderse de la realidad de la fotografía, de lo bonito y de lo solemne...

Los montes, los mares, los bosques, las ciudades... serán a menudo nuestras palabras formidablemente expresivas: el universo será nuestro vocabulario". (Marinetti, 1909)

Los artistas futuristas proporcionaron un nuevo tipo de cine, innovando en aspectos dinámicos y temporales, pero más relevante aún fue el uso de la descomposición temporal y espacial, el cual fue tomado por las vanguardias siguientes y el cine industrial. El estreno de excéntricas figuras geométricas y altos contrastes, sirvió como gran influencia para el cine del expresionismo alemán, quienes por su lado y debido a su contexto histórico, utilizaron la expresión de la interioridad de los personajes con el fin de ahondar en su angustia existencial, envueltos en situaciones que sacaban a flote sus más oscuras y extrañas características, personajes abyectos, homicidas, seres mitológicos como vampiros y monstruos, creaciones anómalas, algunos otros autómatas, acompañados siempre de una escenografía cargada de deformaciones en el espacio, junto al uso de luces y claroscuro, generando atmósferas oscuras y siempre cargadas de simbolismos.

Este recurso atmosférico – fantástico manifiesta una clara influencia de los futuristas, la literatura romántica, el teatro y la pintura, lo que se evidencia en la puesta en escena, el acentuado maquillaje de los personajes, y las escenografías generalmente hechas a partir de telas pintadas.

Por su parte el Dadá y el Surrealismo rechazaron por completo la ficción y la novela, trabajaron con la espontaneidad y la provocación, manteniéndose al margen de los principios estéticos y morales, recursos como la fantasía, lo onírico, el erotismo y la confusión de espacio- tiempo, eran utilizados con el fin de remecer la sociedad burguesa, ocasionando que algunos teóricos consideraran a estas vanguardias como las más radicales y audaces.

La relación entre vanguardias y cine resultó ser muy estrecha, generando gran número de creaciones dentro de la experimentación de innovaciones técnicas. Es así como a mediados de los años veinte, algunos expertos hablaron de vanguardia cinematográfica,

abarcando un cine divergente que creó un nuevo universo lingüístico, generado por la desarticulación de los modelos narrativos hasta ese entonces existentes.

El video arte, por su parte, surge emparentado con las vanguardias y los artistas que experimentaron con él, estos provenían de distintos campos multidisciplinares.

“Toda vanguardia exalta la figura del precursor, de aquel que osa arriesgarse por primera vez hacia lo desconocido.” (Baigorri, 1997. p 5)

Como bien nos dice Laura Baigorri, pareciera ser imprescindible el reconocimiento de los primeros creadores de las innovaciones artísticas, en el caso del videoarte el rol le ha sido otorgado a los artistas Nam June Paik y Wolf Vostell, ambos pertenecientes al movimiento Neo-Dadá Fluxus, este grupo se esmeraba en explorar los límites del arte, en el año 1963 el dúo expone las primeras piezas en este medio, sentando las bases del videoarte.

Paik expone en Alemania *Exposition of Musik/Electronic Television*, pieza con trece monitores de televisores, las cuales presentaban imágenes distorsionadas junto a fragmentos pre grabados de televisión, estos se encontraban acompañados de cuatro pianos intervenidos y la cabeza de un buey como elemento simbólico. Se consideró la primera exposición donde el artista incluyó monitores de televisión, como también fue el puntapié inicial para que se le considerara pionero en el videoarte por adquirir una de las primeras *portapack* y presentar para otras y otros artistas las tomas en un café de New York.

En esta misma ciudad, Wolf Vostell también utiliza el aparato televisión pero, a diferencia de Paik, Vostell no utilizó televisores para exhibirlos como tal, sino enterrando uno encendido y envuelto en alambres de púas.

3.3. Fragmento - Detalle

A lo largo de mi trabajo, fragmento como concepto, ha sido tópico importante, y se encuentra explícitamente en la generalidad de este. Desde mi origen creativo, la pintura, hasta los siguientes y últimos trabajos de video experimental, he emprendido un estudio con el fragmento a modo de operación, lo que responde a una serie de inquietudes.

Retomando el capítulo cuerpo socializado- no identidad, las reflexiones respecto al cuerpo y las particularidades que lo jerarquizan. Pienso en el fragmento dentro del área visual y cómo los planos que ejecuto se relacionan con un lenguaje cinematográfico, donde el recurso plano detalle es crucial.

Pensemos por ejemplo en uno de los primeros planos detalle en la historia del cine en un film aclamado por historiadores *El nacimiento de una Nación (1915)* en ella a pesar de que posee un discurso abiertamente racista, donde los héroes son los iniciadores del *Ku klux klan* paradójicamente es una obra esencial dentro arte cinematográfico, este no solo sentó las bases de su narración, estableciendo gran parte de su lenguaje, que sigue vigente en nuestros días.

En ella podemos observar en la escena de la recreación del asesinato de Lincoln, donde Griffith compone de manera admirable, variadas acciones simultaneas y puntos de vista, es allí donde John Wilkes Booth se encuentra tras la puerta del balcón del teatro, donde yace Lincoln a su otro lado, en esta escena Wilkes toma el arma de su bolsillo y la cámara toma el detalle del elemento que en otro plano podría pasar desapercibido pero gracias a el recurso del primer o primerísimo plano podemos observar con detención, la mano sosteniendo la pistola, el tiempo se ha detenido para que nosotros como espectadores podamos tomar completa atención a la acción.

Este plano detalle de la mano sosteniendo la pistola es considerado uno de los primeros en la historia del cine y este recurso dio pie a que cientos de cineastas y artistas lo

utilizaran para sus trabajo, la información que entrega este plano permite ver lo que la mirada generalmente no puede , la particularidad de las formas, de los objetos, de los cuerpos, siempre mutilados por el lente y la pantalla, generando en nuestra psiquis de manera automática la completitud de aquella imagen, si lo vemos, por ejemplo, desde la gestalt y su visión del todo, debemos comprender que esta visión era proveniente de las antiguas civilizaciones, ellas apreciaban el universo como un absoluto, pensamiento que la gestalt tomaría :

“A menudo el todo es captado aún antes de que las partes individuales se perciban conscientemente. Los contenidos de nuestra conciencia no son aditivos, sino que poseen una coherencia característica. Hay estructuras que sobresalen del contexto y, con respecto a las mismas, las otras partes son relacionadas jerárquicamente. Tales estructuras o Gestalten (...) provienen de procesos globales continuos en el cerebro, en lugar de derivarse de excitaciones elementales.”(Wertheimer, 1912. p 61)

Si lo vemos en el plano detalle de la mano con la pistola, nosotros no pensamos que es una mano mutilada tomando una pistola, puesto que las anteriores escenas nos muestra al personaje previo a la acción, por ende, cuando vemos el plano sabemos que existe fuera de esa imagen un cuerpo completo que no estamos viendo en ese momento pero que estaba allí, distinto sería si en las escenas previas mostraran la mutilación de la mano del personaje esto es lo que el cine ha llamado efecto *kuleshov*.

La comprensión de la realidad ocurre mediante los sentidos y experiencias que hemos adquirido a lo largo de la vida, de esta forma la percepción no es un acto genérico, ya que varía, dependiendo de las experiencias y el contexto del sujeto.

“El campo perceptual no se aparece ante nosotros como una colección de sensaciones aisladas, sino que posee una organización particular de objetos espontáneamente combinados y segregados.” (Wertheimer, 1922)

Vale decir, que el trabajo mental que hacemos al ver el fragmento de un objeto o cuerpo, será completado en nuestra cabeza siempre y cuando reconozcamos al menos algún elemento del fragmento presentado.

“El fragmento se convierte en el punto de partida de una reconstrucción material por parte del espectador literario pictórico escultórico o fotográfico el fragmento se afirma como el punto de partida de interesantes engarces de ideas” (Cortés, 1999).

Cortés nos habla de cómo el fragmento funciona como punto de partida del proceso creativo en la relación hermenéutica, es así que el fragmento genera en quien se enfrente a él una necesidad de imaginar, de completarlo, generando que el espectador se convierta en creador.

Si pensamos en las esculturas de Rodin podemos ver que estas se alejaron de las representaciones del cuerpo humano como se conocían hasta entonces, el cuerpo como flujo perpetuo de materia, cuerpos mutilados y en posturas de pesadumbre que si bien sugieren una angustia psíquica éste tomó los clásicos fragmentos dentro de la escultura como eran los torsos o bustos y los llevó más allá, fragmentando otros sectores, haciendo que estos pudiesen representar la totalidad y la identidad.

Si bien causó rechazo debido a la posición sagrada en la que se encontraba el cuerpo humano en ese entonces Rodin practicó en sus obras la mutilación y la amorfología, quebrando así las tradiciones escultóricas que posicionaban al cuerpo en el lugar sacro.

Rodin trabajó con el fragmento y el ensamblaje, allí diferentes fragmentos de cuerpos se unían y ensamblaban para crear uno nuevo. Cuerpos mutilados y muchas veces deformados, cuerpos con cicatrices y violencias en sus cortes, producto de una dura batalla con el material.

El trabajo con el fragmento persistió y si pensamos en artistas como Tony Oursler, quien en sus obras toma la parte por el todo, donde el cuerpo es reducido a fragmentos, disgregado y sometido a todo tipo de restricciones externas.

“Ojos flotantes, esferas de la visión. Cabezas parlantes, como las que vemos todos los días en la tele, políticos o "famosos". Rostros despersonalizados en cojines, almohadones o ropa hueca, siempre sobre soportes frágiles y blandos. Esas metonimias visuales del cuerpo roto nos muestran mi cuerpo, nuestro cuerpo, en el espejo del otro”. (Oursler, 2008)

La fragmentación y la ruptura toman un papel narrativo y formal en la mayoría de sus obras, sus videos son proyectados sobre objetos o fragmentos de objetos, estos nos muestra la forma en que Oursler representa su universo. Tampoco es en vano esos ojos o labios que nos miran y hablan, haciendo gala del uso de sinécdoque como elemento fundamental.

Otro exponente del fragmento es Robert Gober quien en sus obras crea objetos de uso domésticos y fragmentos de cuerpos humanos, en sus esculturas reflexiona respecto a la vulnerabilidad del individuo, la muerte la soledad y angustia. Dentro de su trabajo Gober ha llegado un punto en que los fragmentos humanos aparecen, la utilización de torsos y piernas mutiladas y extremidades que surgen de los muros, trabajadas de manera hiperrealista y tamaño real, transformó su trabajo hacia un punto más dramático y duro acentuando el sentimiento de exilio, pérdida y desposesión.



Robert Gober, *Untitled Leg* 1990.

El fragmento ha sido recurso importante para artistas y cineastas, ellos han encontrado en este un elemento fundamental de expresión, en mi caso el protagonismo que posee es debido a las capacidades de insinuar los cuerpos presentados y eliminar al sujeto que subyace en la imagen, eliminar parcial o a totalidad las características corpóreas por las cuales es jerarquizado y para presentar al cuerpo en detalles que se encuentra fuera de nuestro cotidiano.

Capítulo IV- Obra

Los trabajos que preceden a la obra final poseen una línea transversal que se basa en diversos tópicos por una parte, ya antes mencionado, el cuerpo ocupa un rol principal, este aparece en todos los trabajos de manera fragmentada y se presentan a modo de proyección a gran escala. Estas proyecciones, en parte, hacen guiño a prácticas ancestrales donde elementos como pigmentos, sangre y acciones de autoflagelación se encuentran explícitas e implícitas.

En las escenas donde el cuerpo ha sido intervenido violentamente, deviene un lenguaje corporal- natural, aquí el sujeto que subyace no posee control sobre la reacción, puesto

que el aquel se manifiesta por sí solo. Las acciones de violencia efectuadas son previas y no son parte del registro visual o audiovisual, ya que mi interés se enfoca en la expresión propia del cuerpo luego de estas acciones y como, a modo de resultado de un proceso de edición puede ser una sucesión de imágenes atractivas a una visualidad colectiva.

Por otra parte nos encontramos con resultados que responden a un proceso investigativo respecto a diversas partes del cuerpo humano que yacen ocultas y que mantienen similitudes con otras que, también ocultas, de diversos cuerpos. Aquel proceso investigativo generó de distinta manera una exploración del cuerpo humano que me llevó a trabajar desde su ausencia, mas bien, comprendiendo las formas que nos remiten a él.

Estos resultados devienen de múltiples inquietudes respecto a los cuerpos, la relación de estos entre ellos y en qué medida lo social, cultural, geográfico y los avances en los campos científicos +estructuran, modifican y condicionan nuestros cuerpos y el rol que ellos cumplen en la contemporaneidad. Estas preguntas que en muchos casos sin respuesta de alguna forma culminaron en diversas piezas de videos experimentales.

4.1. Antecedentes.

ORIGEN

El ser humano desde sus orígenes ha dispuesto su cuerpo como soporte pictórico, utilizando pigmentos naturales, carbón, sangre y otros materiales con motivos tales como realzar la belleza, distinguir identidades o grupos sociales, definir una posición ante un ritual o demostrar la pertenencia a un clan determinado.

En reflexión a este legado presento dos videos simultáneos, el primero que da cuenta de los registros en torno a la línea como elemento visual protagonista, utilizando el cuerpo como el soporte de este trazo, examinando y recorriendo la piel en una acción persistente mientras un segundo video enfatiza en el recorrido del agua que limpia la pintura y desmonta el proceso. Experimentando en distintas zonas del soporte a través del lente macro, se puede apreciar como el registro de la línea varía respecto a las diferentes texturas de la piel, donde en algunos casos aparece una línea definida en las zonas de piel lisa y en otros, líneas menos marcadas en los surcos o poros que junto al desplazamiento de la pintura mezclada con agua, evidencian las posibilidades en el comportamiento del material.

ORIGEN



Origen/ Video / 2016/ Loop 10:17 mts/ Reproducción de dos videos sobre muro, uno de ellos, un dedo previamente untado en tempera negra dibuja líneas en distintas zonas de un cuerpo, el otro las mismas líneas se desplazan por la intervención del agua.

INCISO

El trabajo nace de las reflexiones sobre la concepción del metro cuadrado y espacio personal, limitando estos conceptos al cuerpo como lugar, por ende, un espacio donde existe apropiación e identificación desde un sujeto.

De esta forma surge la idea de la marca o el hito, desde una acción de rotura o fractura de un límite entre un espacio y otro generando una herida intencionada en la piel que se evidencia a través de líneas previamente provocadas con una hoja de doble filo, develando así la intervención de la mano humana.

Respecto a la mirada condicionada que ofrece el video junto a la proyección a gran escala de este y el detalle de la imagen, nos permite observar la textura, surcos, la sangre emergiendo y recorriendo, posibilitando ver al cuerpo en una condición de terreno y paisaje. He omitido la acción del corte ya que mi interés se basa en trabajar precisamente con la tensión existente entre la acción de autoflagelación y el placer estético que esta puede provocar cuando es presentado de una forma premeditada y post manipulada.

El cambio de escala, monumentalizar este hito efectuado en el cuerpo junto con el medio tecnológico utilizado nos alejan del acto real y nos veta de comprender qué sector del cuerpo ha sido intervenido y cuál es el tamaño real de la herida.

INCISO



Inciso / Video/ 2016/ loop 03:36 mts /Proyección de video a gran escala del emerger de la sangre desde cortes efectuados en piel humana.

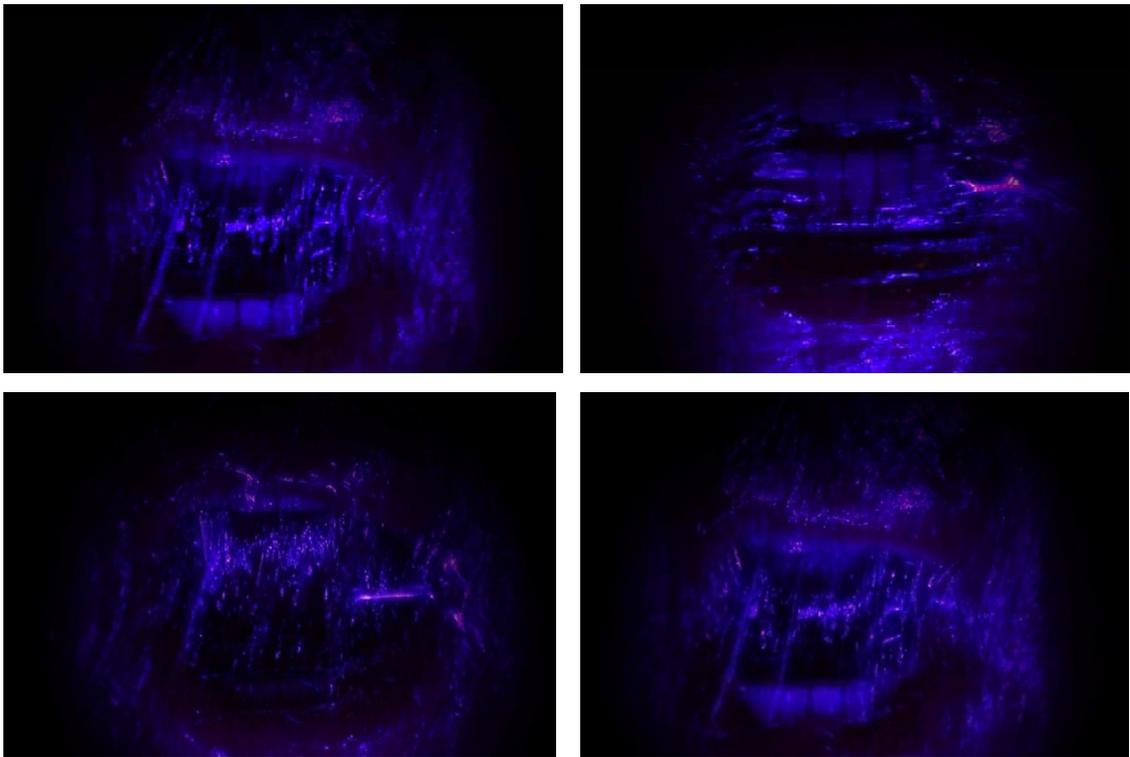
RESISTENCIA

El proyecto nace desde la experimentación con mi propio cuerpo sometiéndolo a diversas fuerzas: el cubrimiento de nariz y boca con un plástico dificultan casi a totalidad la respiración. Las tentativas visuales se encuentran en directa relación a lo que ocurre después de la acción efectuada, es por esto que omito la acción de cubrimiento, ya que estas tentativas son el cuerpo en su estado de resistencia, en un constante estado de lucha frente a este elemento que limita su actividad biológica, la tensión existente entre dolor y placer, la vida y la muerte, los movimientos involuntarios, el cuerpo como un ente autónomo que se pronuncia por sí solo y no comprende de constructos morales ni sociales, cuerpo en su estado natural, animal.

El empleo de las luces en función a su color e intermitencia lo tomo como apoyo al momento de trabajar con la ambigüedad de la imagen, con el fin de romper con la literalidad y condición de una imagen pulcra y explícita, dificultando el reconocimiento a primera instancia respecto a lo que se proyecta sobre la pared, pero que al mismo tiempo da indicios de un “algo orgánico”, remitiendo a un cuerpo, el cual, luego es evidenciado en su totalidad.

Así mismo el sonido se rige bajo idénticas lógicas visuales con énfasis en la contraposición de esta imagen angustiante en relación con, por una parte, la síncrona y des-sincronía del sonido de la respiración (respiración que no suena precisamente tan desesperada, ni dificultada) junto al sonido del latir de un corazón lento y calmo, hacen presencia de otro cuerpo -dos o más- o momentos disociados de uno mismo. Por otra parte, el sonido constante que se hace fuertemente presente y que a diferencia de la imagen y los otros sonidos no se presenta intermitente, es la base constante que contiene a este cuerpo en su expresión visual y sonora, sonido que por sus características complementan y ayudan al momento de generar ésta ambigüedad.

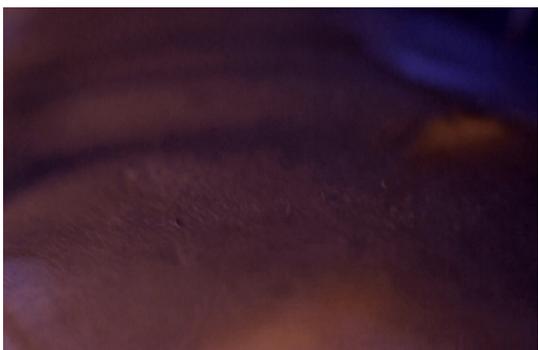
RESISTENCIA



Resistencia / video/2017/ Loop de 03:56mts/ Proyección sobre un muro a gran escala, plano detalle de una boca y nariz cubierta con plástico.

MARTYRIS

“Martyris”, en español Mártir, encuentra su significado en el ejercicio de observar al cuerpo humano presentado de modo subyacente en la imagen junto al objeto incrustado (espinas) que nos remite a un cuerpo histórico y simbólico, violentado, torturado, asesinado, sagrado y mártir. El cuerpo se devela y se sublima el objeto natural y orgánico, milenario instrumento utilizado para mutilar a otro cuerpo, que se deja entrever cediendo su protagonismo. Debido a los recursos técnicos empleados; el plano detalle y los movimientos de cámara que recorren este espacio, o mejor dicho este objeto casi como un paisaje que, junto a la escala en la cual es presentado, logra imponerse el instrumento de dolor ante la mirada de quien lo enfrenta.



Martyris/video/2017/loop 03:45 mts/ Recorrido visual de espinas sobre piel.

ABYECTO

El proyecto surge desde la experimentación con el cuerpo y el video como dispositivo visual. Partes blandas y húmedas de mi cuerpo y otros cuerpos -vivos y muertos- se presentan de forma conjunta a través de imágenes intermitentes que responden a mi pretensión de dificultar la comprensión y reconocimiento de estas. Pero esta dificultad no la vuelve insuficiente para poder remitirnos a un “algo orgánico, húmedo, humano o tal vez animal” pues el propósito es que el sujeto que se enfrente a esta pueda completar con supuestos y nada más, el fragmento que es expuesto fugazmente, el cual lo lleva a una amplia intervención de la imaginación interpretativa.



Abyecto/ video/ 2017/ Imágenes de partes blandas de distintos cuerpos representadas de manera intermitente.

PAREIDOLIA

La inquietud de reflexionar sobre la psicología de la forma y el fenómeno de percibir figuras o aspectos humanos en objetos inanimados (Pareidolia), da inicio a la creación de un cuerpo utilizando materialidades inorgánicas que, al poner énfasis en la distribución de la forma en el espacio, ponen en juego nuestra percepción al reconocer la corporalidad humana en la imagen.

El video en blanco y negro, la ausencia del sonido y el movimiento repetitivo y aletargado del cuerpo producido a partir de un sistema análogo, nos remite a las primeras representaciones videográficas y cinematográficas, así al enfrentar estas características con el formato vertical, generan una dialéctica entre las representaciones precedentes de la cultura visual y las interacciones voyeristas contemporáneas.



Pareidolia/video/ 2017/ loop de 05:49 mts/Video de un objeto creado con materiales, animado a través de un sistema de movimiento análogo.

Capítulo IV - Obra

4.2. Exsudare.

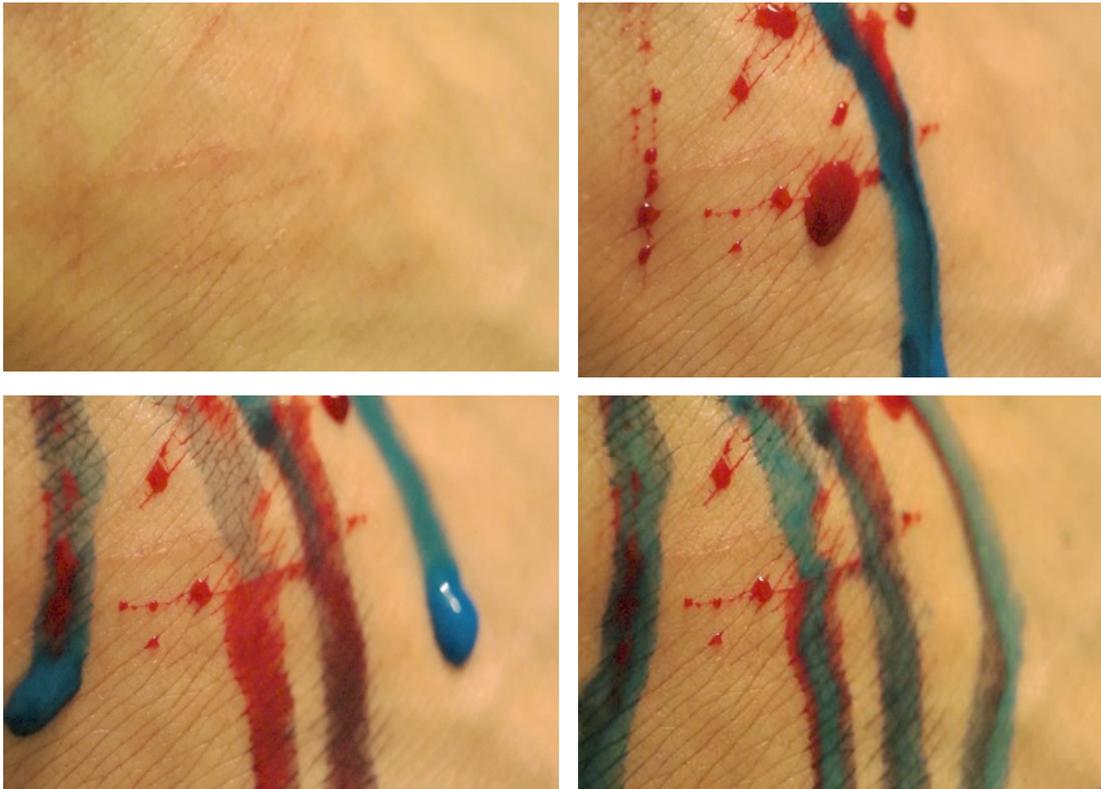
La mancha, expresión formal de la indiscriminada interacción de las materias que se encuentran, la mancha habla de dicha simbiosis, publica aquel mimetismo recíproco, divulga esa promiscuidad. Materia viva, ahora exterior y todavía caliente terminando en materia inanimada. (Kay Ronald, 1980)

Un plano detalle de piel humana, clara y tersa, poco a poco emerge desde unos sutiles y pequeños cortes, sangre perteneciente a ese cuerpo, este escape desde el interior hacia el exterior, la exudación, es posible debido a previos cortes con hojas de doble filo. La composición en el espacio es formada a medida que los segundos avanzan, en los primeros minutos podemos observar como parte de los puntos focales pareciera casi sobrepasar el límite del margen, y por otro lado vemos un espacio completamente vacío, el cual será ocupado más adelante con la presencia de un segundo material, líquido y colorido, que entra en escena paulatinamente para dialogar y fusionarse con la sangre. La tintura propia de ésta y el color de la pintura permiten observar cómo se separan, unen y mezclan creando otros colores.

Las materialidades orgánicas e inorgánicas dialogan y crean un trabajo pictórico, la presencia de la mancha, el fluir de la pintura y la sangre interactúan sobre la piel que cumple el rol de soporte. El cuerpo en su estado natural reacciona frente a la intervención violenta de los cortes, estos hacen aparecer el lenguaje propio del cuerpo, actuando de manera espontánea natural, animal.

El uso del video como dispositivo y los recursos pictóricos se hacen presentes a cada momento, allí el video nos permite observar en tiempos acelerados y lentos la acción, así mismo nos hace testigos del retroceso del proceso, un loop donde el cuerpo expulsa y extrae parte de su interioridad.

EXSUDARE



Exsudare/Video/2018/Loop 08:41 mts/Emerger de sangre junto al fluido de pintura.

Conclusión

Es a través del cuerpo que, mujeres y hombres, conseguimos relacionarnos con el mundo, del mismo modo los primeros humanos pudieron plasmar imágenes representativas de su contexto, aquellas perduran hasta nuestros días y son consideradas como el inicio de la historia del arte.

La humanidad, a medida que las maneras de relacionarse con la tierra, el universo y sus pares se modificaban, lo hacía también el arte, este ha mutado en pos de una reinterpretación colindante a los procesos contingentes. El sistema de dominación, adoctrinamiento y adormecimiento de nuestros cuerpos, generaron una disociación respecto a éste en relación al sujeto, lo cual se vio reflejado en manifestaciones artísticas que, a medida que avanzaba el tiempo, las y los artistas comenzaron a cuestionar el rol que cumplía el cuerpo en este.

Como devenir de situaciones complejas y violentas por las que la humanidad atravesaba, el arte dio un giro en sus prácticas, dando paso al cuerpo como protagonista, siendo este una trinchera de acción y creación. Es así que la *performance* surgió a raíz de una necesidad imperante de reconectar con las gesticulaciones, más allá de la materialidad y la interpretación bidimensional, siendo un medio que conectó nuevas ideas y emociones con una sociedad que al unísono buscaba nuevas formas de expresión.

La relevancia del cuerpo en los trabajos artísticos recae plenamente en la importancia de las sensaciones que pasan a través de este, de los sentires de las y los artistas. Son estas conjunciones las que han condicionado al cuerpo como un potencial soporte en las prácticas artísticas, soporte que si bien ha sido explorado a través de la historia, brinda de un mismo modo infinitas posibilidades de realizar interpretaciones de la vida, la sociedad y humanidad.

Por su parte, la inclusión de recursos digitales y tecnológicos, como el video o la fotografía, cumplen un rol fundamental cuando queremos crear registro de las acciones realizadas *in situ*, aunque no trata solo de respaldar un hecho mediante un apunte de un suceso, ya que tanto la *performance* en sí, como la misma acción de grabar, forman parte de una totalidad y entregan múltiples posibilidades de experimentación, ya sea desde el instante mismo de registro, como en los procesos de post producción. El video, en tanto, cuenta con recursos de imágenes, que al trabajar, aportan o restan –en relación a lo que se busca- información al espectador, y esto, a la hora de reinterpretar la obra, nos presenta un nuevo conflicto que es influenciado desde la propia experiencia de quien se enfrenta al video montaje; al ser un fragmento de una totalidad, la escena se adecuará con la finalidad de entregar diferentes interpretaciones, de este modo, la imagen pasa a ser un espejo de los conocimientos y asociaciones del espectador, y desplaza al artista a un segundo plano en los procesos hermenéuticos.

De esta manera, en mi quehacer artístico, cuerpo y video toman forma desde la relación entre aquello que se vislumbra desde una primera impresión y lo que en ella subyace, donde las imágenes que rememoran espacios, rincones o situaciones, nacen a partir de un imaginario mutable que se genera a raíz de una misma procedencia, el cuerpo.

Y es que la fundamentalidad de este recae más allá de su relación con el arte, ya que, es este mismo el desencadenante de las socializaciones humanas, recipiente que memoriza y replica los códigos de comunicación que hemos ido desarrollando a lo largo de la historia, puesto que, tanto estos códigos como el lenguaje en esencia, provienen desde las habilidades atávicas que nos provee.

Bibliografía y fuentes

Baigorri, Laura (1997). *El video y las vanguardias históricas*, Barcelona: Edicions Universitat de Barcelona.

Breton, André (2009). *Manifiestos del surrealismo*, Madrid: Visor literario

Cortés, J.M (1996). *El cuerpo mutilado*, Valencia: Dirección general de museos de bellas artes.

Cumplido, José (2015). *El video como espejo de la performance*, Valencia.

García, Gustavo (2016). *Cuerpo humano en el capitalismo*, De raíz diversa.

Griño, Amador (2013). *La piel como soporte artístico del cuerpo*, Valencia.

Oursler, Tony (2008). *Mirada Pensante del Neoyorquino Tony Oursler en Granada* en Logopress

Marinetti (1916). *Le Futurisme*: Le Figaro.

Muñoz, Antonio (2012). *El talento en la derrumbre. Madrid*, en El País: Babelia.

Olhagaray, Nestor (2002). *Del video al net-art*, Santiago: Lom ediciones.

Rossi, Sandra (2011). *La piel como superficie simbólica*, Madrid: Tezontle.

Warr, Tracey(2011). *El cuerpo del artista*, Phaidon.

Wertheimer, Max (1912). *Estudios experimentales sobre la visión del movimiento*: Zeitschrift der Psychologie.

Wertheimer, Max (1922) *La situación teorica general*. Londres: W.DEllis.