

Mi experiencia con este objeto escrito se aproxima a un resultado entre infinitas posibilidades de su existencia, convirtiéndolo en una proyección de mi pasado, y de manera subjetiva, jamás podremos estar completamente seguros de que la experiencia que representa se asemeje tan siquiera al presente continuo de lo representado.



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA

**“UNA APROXIMACIÓN A LA  
DESOBJETUALIZACIÓN Y REPRESENTACIÓN  
EN EL ARTE DE ACCIÓN”**

**AUTOR: JOSÉ MANUEL SOLER FERNÁNDEZ**

**DIRECTOR: BARTOLOMÉ FERRANDO COLOM**



**FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

**VALENCIA, NOVIEMBRE DE 2007**

## **Índice.**

	Pág.
Índice.....	3
A modo de introducción.....	4
Donde nace la acción como arte.....	8
El cuerpo del sujeto.....	18
Acerca de la historia del teatro en occidente.....	21
Hacia un arte de la realidad.....	30
La incorporación de la ausencia-presente.....	36
La multiposibilidad y la distancia simultánea.....	45
El arte de acción en su estado tetradimensional.....	52
La mentira de la representación.....	56
El trucaje bidimensional y tridimensional.....	60
Respecto a la palabra y al documento de acción.....	71
La bidimensión llama a la bidimensión.....	74
Aproximación a conceptos de tetradimensión.....	75
A modo de conclusión.....	79
Citas y referencias.....	84

## **A modo de introducción.**

Una cosa es “arte de acción” y otra “la acción en el arte”. Hay un saber práctico cuando actuamos y existe un “saber sobre nuestro saber” (sería un saber reflexivo) que sirve para conocer las causas del saber aplicado en la actuación. El arte de acción o la Performance ha mostrado dos vías fundamentales en mi forma de hacer. Una vía basada en el análisis de acciones no conscientes como performances, y la otra vía, que confía al razonamiento la consistencia de los saberes aplicados. Estas dos vías dan lugar al conocimiento “performático” que nos permite elevar el grado de conciencia a la hora de elaborar una pieza de acción.

Las performances siempre surgen y se consolidan, diferentes unas de otras, también por dos vías fundamentales. Una retomando problemas no resueltos desde la perspectiva de las acciones existentes hasta entonces y proponiendo una nueva perspectiva para abordarlos; y otra, ensayando aplicaciones técnicas que violentan o dejan obsoletos ciertos supuestos explicativos de las performances anteriores.

La teoría de la Performance es un saber sobre las prácticas del arte de acción, como un conjunto de avances artísticos y reflexiones sobre la experiencia con el mundo desde el interior hacia la puesta escena y viceversa. Sin embargo, es la presión de las prácticas artísticas basadas en la explotación de las posibilidades como generadoras de realidad, de donde procede la urgencia de sentir la Performance o el arte de acción como concepto artístico imprescindible en la vida.

También de las experiencias de acción dentro del marco de la Performance se aprende a expresar una situación. El arte de la experiencia no termina con lo vivido, sino que continúa y adquiere

vida en medida que se encuentra en el ámbito de las experiencias, y como tal, permanece. Este fenómeno la mayoría de las veces no coincide con la visualización del documento registrado de la propia pieza, generalmente audiovisual. Y al igual que para muchos aventureros, el verdadero viaje comienza en el momento de compartirlo verbalmente con alguien, he aquí el primer encuentro con el registro o documentación de la acción, y mi posicionamiento desde un principio respecto a la importancia que le doy a la acción, aislada de cualquier medio de difusión que no sea ella misma y la experiencia desde la observación. Por las experiencias, aprendemos a presentar o buscar nuevas formas de presentación y así mismo de documentación. En la Performance hay que tener en cuenta las condiciones en que tiene que desenvolverse, es decir, el contexto comunicativo (informal o formal, ritualizado o no, privado o de carácter público, etc.); y, finalmente aquello que puede acaecer después de la presentación de la pieza.

Debemos señalar que en la Performance, se busca el conocimiento de la “experiencia de las posibilidades” mediante la presentación de la acción, y de este modo permite que aprendamos a facilitar la tarea de poder conocer casi cualquier concepto mediante la exposición de nuestro cuerpo en relación a todos los factores que acompañan una puesta en escena a tiempo real, y cuando hablo de puesta en escena me refiero en todo momento a la experiencia como deseo de acción del sujeto. La vida de la acción está en el tiempo presente, donde habitan las posibilidades de acción, y ésta ocurre durante un tiempo que no se repetirá, por lo que cualquier residuo de la misma es un desecho de acción, inclusive el documento audiovisual, que se aísla de la misma necesariamente al igual que viven los tiempos pasado, presente y futuro. En el presente está la realidad, pues existe la elección y el observador intuye la posibilidad.

Sería muy difícil imaginar una situación en la que el público adquiriera, utilice, comparta y desarrolle los mismos conocimientos y

experiencia que el performer pese a la presencia y participación de los procesos performáticos.

Ahora bien, hay dos formas en que me planteo el estudio de la presentación del sujeto en el arte de acción: una, es intentando describir cómo se producen, se transmiten y se reciben las posibilidades, y la otra, sería intentar dar respuesta a la pregunta de cómo la Performance se diferencia de otras formas de puesta en escena y medios de creación artística atemporales, inclusive de la misma performance en su aspecto residual.

Desde la Performance aprendemos que el arte de acción es lugar para estudiar la presencia del cuerpo en relación con el espacio de acción, con el tiempo de acción, con el movimiento de la acción, con el sonido de acción, con el observador de la acción, que sirven para que las piezas de acción se relacionen comunicativamente generando la información que se transmite y compartiendo el fenómeno de posibilidades. Da la sensación de que el conocimiento performático es necesario y suficiente para saber leer una Performance, que haría falta indagar en el conocimiento de la Performance para comprenderla y manejarla aceptablemente; pero no es así: sólo con el saber de esta forma artística no basta para llegar a los resultados confiados a la Performance o del arte de acción. Por ejemplo, en una Performance, a mi criterio, el contenido poético debe de estar implícito a la hora de desarrollarse porque es precisamente este carácter el catalizador de la idea como forma de expresión y generador del fenómeno de la multi-posibilidad conceptual o mayor realidad, ya que la realidad se diferencia de la ficción en medida que las posibilidades dejan de estar ancladas por un pasado que marque el ritmo del devenir. A mayor posibilidad, mayor cercanía con la realidad, y reduciendo el abanico de posibilidad nos adentraremos cada vez mas en el ámbito de la ficción.

Utilizamos el cuerpo para relacionarnos comunicativamente con el observador mediante unos códigos que no son comunes ni aceptados por todos. Se sostiene y se normaliza al amparo del grupo humano que lo usa (en este caso los performers) y de la cultura del arte que lo respalda. Cabría la posibilidad, si me lo permiten, de compararlo con un fenómeno ocurrido a finales del siglo XIX. Se le ocurrió a un matemático ruso, de apellido Zamenhof, que inventó un idioma artificial (no surgido ni respaldado por una cultura en concreto) al que llamó esperanto. La idea era muy sugerente, porque se trataba de una lengua híbrida cuya organización interna estaba regida por gramáticas de varias lenguas romances y del inglés. Con más de cien años de aquella iniciativa todavía no se conoce ninguna comunidad humana que hable dicha lengua como moneda corriente en sus relaciones e intercambios cotidianos, ni se conoce ninguna cadena de televisión que emita en esperanto, ni obra alguna que destaque en el panorama de la literatura universal, nacida al amparo de ese nuevo código, pero este matemático creó un lenguaje o idioma desde la posibilidad, sin la tradición concreta que construye los idiomas, y de esta manera generó una nueva posibilidad de comunicación. En conclusión, la Performance implica aprender reglas internas desde el autoconocimiento de relación con el mundo y convenciones normalizadas para poder alterar un orden de trabajo sobre las mismas mediante la propia experiencia, reconstruyéndolas desde la conciencia de las posibilidades que ofrece el tiempo real, y generar a partir de ellas nuevos subcódigos necesarios para que en medida de cada necesidad, la pieza se amolde individualmente a cada ser expectante de la misma; sin embargo, la norma en sí misma no hace un género en este campo, precisamente por el carácter abierto que se presenta.

## **Donde nace la acción como arte.**

La historia del arte de acción se encuentra en el transcurso del siglo XX. Podemos hallar en esta historia dos puntos de inflexión, si atendemos a las siguientes dos autoras. Según Roselee Goldberg, a partir del germen futurista (1) y según Sagrario Aznar Almazán, desde la década de los 70 (2). Pues sin contradicciones, atender al futurismo es recuperar las primeras prácticas de acción primitivas, y será en la década de los setenta cuando se produzca una aceptación por parte de algunas instituciones de arte hacia estas prácticas, y de este modo, como todas las tendencias que se asientan en la segunda mitad del siglo XX, encontraremos así mismo en el arte de acción una constante forma continua y tendencia de ruptura con lo que se genera con anterioridad.

Una línea que se establece como base fundamental en el surgimiento del arte de acción o de la Performance puede configurarse en torno al Arte Conceptual, en donde se encuentra la esencia de la actitud artística originaria del Performance Art. “El arte conceptual es una tendencia surgida hacia mediados de la década de 1960 en Inglaterra, difundiéndose después por toda Europa y EEUU. Sus antecedentes ideáticos pueden rastrearse hasta los “ready mades” de Duchamp, quien planteó ya en 1914 una reflexión seria en lo referente a la validez del ilusionismo en el arte, y su reemplazo por el objeto real. (...) El arte conceptual, pues, es más bien una reflexión sobre el arte mismo, o sobre el plan creativo de una obra, que una propuesta de tipo plástico tradicional. Ha sobrepasado ciertas fronteras, para llegar a una zona en la que los significados y el concepto reinan como protagonistas del hecho creativo” (3). La palabra "performance" es un desvío del término inglés que designa de manera muy general el simple hecho de producirse en público o actuar.



Según Sagrario Aznar Almazán, una acción es un pastiche en el que se combina un ambiente como encuadre artístico y una representación teatral, donde el estatuto tradicional de “obra de arte” se desmorona absolutamente y el artista asume nuevas funciones mucho más próximas al papel de mediador que al de creador. La autora también afirma que de alguna manera, las acciones son siempre exploraciones deliberadas de ciertas situaciones efímeras y de ciertas correspondencias intersensoriales: color, espacio, calor, olfato, gusto y movimiento se convierten en aspectos de la obra. (4)

Roselee Goldberg pone de relieve que pueden rastrearse las raíces del movimiento conceptual en los rasgos del Performance si nos trasladamos hasta el 11 de diciembre de 1886 y abarcamos la obra escénica de Alfred Jarry, quien presentó ese día una inventiva y notable puesta en escena, cuando inició su absurda representación de payasadas de Ubu Roi (5). (Sería importante señalar que ese mismo año, en ese mismo país, nacería Antonin Artaud, al que nos referiremos más adelante cuando abarquemos algunas nociones del teatro). Posteriormente la autora revisa el trabajo realizado durante el Futurismo, datando 1909 como año en el que Marinetti publica su primer manifiesto futurista en el periódico Le Figaro y dos meses después presenta en el mismo teatro que lo hizo Jarry su propia obra Le Roi Bombance, poniendo en práctica los ideales de su manifiesto.

Respecto al manifiesto futurista de Marinetti, cabría pronunciar alguno de sus enunciados, que supondrán el desencadenante de la era de la vanguardia, por la importancia que se ofrece a un inconformismo constante respecto ya no con la sociedad, sino con el propio arte. El arte generará en poco tiempo un constante discurso de sí mismo en comparación consigo mismo, importando de igual manera “que” y “como”, llegándose a fundir en un mismo interés y cosa. He aquí, a continuación, un extracto que considero interesante en el discurso que Marinetti hace en su tan relevante manifiesto:

“Queremos cantar el amor al peligro, el hábito de la energía y de la temeridad (...) El coraje, la audacia, la rebelión, serán elementos esenciales de nuestra poesía (...) Nosotros afirmamos que la magnificencia del mundo se ha enriquecido con una nueva belleza, la belleza de la velocidad (...) ninguna obra que no tenga un carácter agresivo puede ser una obra maestra. La poesía debe ser concebida como un asalto violento contra las fuerzas desconocidas (...) El Tiempo y el Espacio murieron ayer. Nosotros vivimos ya en el absoluto, porque hemos creado ya la eterna velocidad omnipresente (...) Queremos destruir los museos, las bibliotecas, las academias de todo tipo, y combatir contra el moralismo, el feminismo y contra toda vileza oportunista y utilitaria (...)” (6)

He subrayado dentro de este extracto del manifiesto los aspectos que para mí serán más relevantes para los intereses de este texto. Por una parte la nueva belleza a la que Marinetti se refiere: y es precisamente la velocidad, que se relaciona directamente con el espacio entre los cuerpos, y el tiempo que se requiere para recorrer dicho espacio, o lo que es lo mismo, la capacidad de un cuerpo de generar cambio en el intervalo que existe respecto a otro. Es quizás por ello por lo que tal vez Marinetti mate al tiempo y al espacio, ya que previsualiza una nueva era en la que la relación entre ambos se reeducará a pasos de gigante, de manera que hoy en día podríamos decir, que tras la revolución tecnológica de las telecomunicaciones, los espacios pueden reducirse a uno, que es el espacio global. Un espacio en constante comunicación entre sus distancias, sin apenas intervalos, reduciendo a casi cero el tiempo en que tardan las presencias en interconectarse. He aquí la muerte del espacio y del tiempo en la nueva velocidad de la vida. El objetivo principal de la comunicación es la descorporeidad, o lo que es lo mismo, reducir el cuerpo a mera información. Una información que a su vez elimina ciertos aspectos sensoriales, por el simple hecho de no poderlos

descorporeizar, y reduce la información corpórea a un mundo visual y sonoro. Este nuevo mundo de pérdida sensorial es el mundo que genera el ritmo de avance tecnológico. El mundo en el que las prótesis tecnológicas marcan la información que puede transmitirse, y elimina directamente la totalidad. Información en constante fragmentación que pretende ser un todo, o se vende como tal, creando un mundo paralelo al real. Un mundo en el que la bidimensión aparece como tridimensión por la alianza con la aparente constante representación del mundo. El universo de la representación sonora queda aliada al mundo de la imagen para proyectar una nueva unidad de engaño y omisión del mundo tal y como podríamos recibirlo sin este terrible y atractivo engaño tecnológico.

Marinetti ve en la velocidad la nueva belleza, y será precisamente por ello por lo que a partir de este momento el mundo del arte va a no pretender conformarse con controlar elementos estáticos, sino la propia acción, y será en este punto donde se abrirá sin intención alguna lo que siete décadas después se asentará como el arte de la performance, el arte de acción, o lo que voy a intentar proyectar: el arte de protección de la realidad tal y como se nos ofrece. Un arte que en sus capacidades múltiples dará paso a performers o artistas de acción que lejos de las tecnologías de engaño, lejos de los nuevos ritmos mundiales, lejos de la reproductividad masiva, lejos de la representación de ficciones de vida, lejos del virtuosismo y del mero entretenimiento, proyectarán ideas que reducen el mundo a lo que podemos vivir, y por lo tanto comprender, desde una oferta de nueva conciencia que genera una posibilidad de escape y de lucha cotidiana por rescatar la cotidianidad perdida, por recuperar el momento y el intervalo con el entorno, por hacernos capaces de sentir el espacio como a nosotros mismos, por dejarnos escuchar el cuerpo, desde el interior, y permitirnos que un exterior nos contemple como cuerpo espacial, procesos infinitos de alterar el

movimiento sin necesidad de alterar la realidad, por que es aquí donde se recupera al ser humano como ser pleno repleto de información, y por que queremos ser toda la información, por que si algo cambia deben de ser las posibilidades sumando, y no eliminarnos mediante una resta constante. Porque hasta los seres de performance han llegado a ser seres antiperformance, empezando por yo mismo. Porque la utilización tecnológica nos ha cegado, y hemos dejado de ser realidad para ser capturados por formatos que controlan nuestro propio encierro, activándonos nosotros mismos. Porque es hora de despreciar temporalmente el uso que documenta la performance, así como la foto-performance, el video-performance, el cine-performance, o el fetiche-performance, porque son contenedores de lo que no existe, porque se proyectan hacia el futuro y dejan de dar importancia al presente. Porque el tiempo real debe de ser recuperado desde la propia realidad. Se trata de reducir el uso de la tecnología y de la representación al mínimo para abrir el campo de la posibilidad. Un universo que recuperará un arte de realidad frente a la ficción histórica.

En el Futurismo se genera un ánimo ardiente y agresivo a partir de Marinetti y se crean las bases de renovación en la historia artística. Marinetti desecha sus planteamientos anteriores en favor de las nuevas ideas de simultaneidad, dinamismo y velocidad.

Entresacando unos puntos de su Manifiesto Futurista puede apreciarse el carácter de rebeldía contra la sociedad y cómo abrió las posibilidades para desarrollar la ruptura de los paradigmas en el arte plástico: “coraje, audacia, y revuelta serán elementos esenciales de nuestra poesía”.

R. Goldberg estableció cómo los artistas visuales han producido actuaciones en vivo, al mismo tiempo que realizaban objetos. Es vital para entender el Futurismo, Constructivismo, Dadá y Surrealismo conocer que estos movimientos encontraron sus raíces

e intentaron resolver asuntos problemáticos en "la Performance". Era en "la Performance" donde ellos ensayaban sus ideas, para sólo más tarde expresarlas en objetos. Pero la Performance, conforme la comprendemos hoy, permite romper con el imperio de la obra de arte como objeto, y reduce la separación del artista de su obra. Mezclando vida y arte. Pasando el artista a ser sujeto y objeto de la obra de arte. Un arte inobjetual que se adecua sobre el medio transformándolo, de la misma manera que el propio medio inevitablemente transforma y modela al sujeto.

Serán Umberto Boccioni, Carlo Carrá, Fortunato Depero, Luigi Russolo y Gino Severi figuras relevantes del futurismo, que desde su surgimiento abogan por la idea del dinamismo y la violencia expresiva como los mejores caminos para romper con el anclado pasado decimonónico.

Los pintores futuristas declararon: "el gesto para nosotros ya no será un momento fijo de dinamismo universal: será decisivamente la sensación dinámica hecha eterna" (7).

Con un arte que encuentra sus componentes en el entorno que los rodea, los pintores futuristas empezaron a trabajar en la puesta en escena como método más directo de hacer llegar al público sus ideas. De este modo las artes plásticas comienzan a tomar conciencia de la prisión bidimensional y estática a la que habían quedado sometidos en un periodo de notable evolución técnica y tecnológica. Hasta tal punto, que pintores como Boccioni llegaron a escribir que la pintura ya no era una escena exterior ni el escenario de un espectáculo teatral (en 1910 el pintor entabla amistad con Marinetti y se adhiere al movimiento futurista, llegando a firmar el *Manifiesto de los Pintores Futuristas*), o Soffici, que escribió que el espectador debía vivir en el centro de una acción pintada (8). Y es comprensible, pues todas las artes estaban subiendo los peldaños de los nuevos avances tecnológicos y la

multidisciplinariedad era inminente. Como si de un nuevo renacimiento se tratara, el artista de vanguardia deseaba ser participe del medio tecnológico, de la misma manera que este le invadía, fuera cual fuere su disciplina, y el objetivo comenzaba a ser reivindicar su fin, un fin todavía anclado a la objetualidad pero que comienza a despertar un cuerpo dormido por ser un camino y no un fin, entendiendo fin como lugar de encuentro sin otro anhelo que la experiencia posible.

Por lo tanto, las primeras performances primitivas dieron autorización a los artistas para que pudieran adoptar tanto los roles de creadores como el ser objetos de arte.

Pero desde un espíritu tan agresivo como el de los futuristas para con el público, no era de esperar que el público no despertara sus defensas morales con elevada repulsión, pero hasta este rechazo era utilizado por los propios futuristas para la construcción de su trabajo, de manera que Marinetti llegó a escribir un manifiesto sobre “el placer de ser abucheado” (9).

En estas performances primitivas el vínculo con la interpretación todavía es vidente, apareciendo instrucciones sobre como interpretar, como el manifiesto: “declamación dinámica y sinóptica”, en el cual se declara que los declamadores futuristas debían declamar tanto con las piernas como con los brazos. Las manos del declamador debían manejar además diferentes instrumentos para hacer ruidos (10).

Respecto a la idea constante de la provocación como base de sus piezas de acción, el trabajo realizado por los futuristas nos lleva hoy a reflexionar, de manera que sabemos que al igual que todo objeto bello no es una obra de arte no toda acción de provocación, o absurda se sitúa en lo que a mi juicio entiendo por arte de acción. Y es que la acción como arte genera un compromiso con el significado

nominativo que nos lleva a descubrir como la belleza, la provocación o el absurdo no forman una parte de la Performance tan importante como la proximidad a una realidad latente desde un punto de vista a mi entender, privilegiado en su conciencia.

Por otro lado, y volviendo al ámbito histórico que nos ocupa, debemos señalar que el Dadá anticipó expresiones conceptuales del performance con los artistas que se reunían en el Cabaret Voltaire en Zurich, Suiza, en 1916.

Con el nombre de dadaísmo se conoce al movimiento artístico que se conformó en torno a la revista Dadá (...) bajo la inspiración del poeta rumano Tristán Tzara. (...) Este movimiento significó una explosión contra el arte formalista y académico de las escuelas y galerías comerciales. (...) Gracias al espíritu de Dadá el arte dejó para siempre su absurdo ideal de belleza, carente ya de sentido salvo para aquellos que se sirven de él como símbolo de estatus (...). (11)

Así mismo, la Bauhaus en Alemania produciría en la década de los veinte obras precursoras de índole conceptual en vivo.

La Bauhaus o casa del diseño fue un instituto estatal dedicado a la enseñanza de las artes plásticas, fundado en la ciudad de Weimar (Alemania), en 1919, bajo la dirección de Walter Gropius. En realidad era más bien una escuela de artes y oficios (...). Según Gropius, todo arte debía enseñarse en función de una arquitectura, ya que su destinatario era el ser humano. (...) No se hacía distinción entre arte y artesanía, ya que ello implicaba una mera discriminación de base clasista y burguesa. (12)

Por lo tanto, la Bauhaus establece una teoría del funcionalismo, durante los años veinte, produciendo un debate artístico e intelectual, sobre cual era la misión del objeto, y optando por un modelo revolucionario de distanciamiento sobre el canon formal establecido. De esta manera se abrieron las puertas al diseño de

nuevas formas figurativas. Gropius dio nombre al nuevo método de clasificación de funciones y lo denominó "investigación de los seres".

(13)

La funcionalidad del objeto debía representarse de forma clara y veraz. El funcionalismo dio una nueva dimensión social, abierta a toda la sociedad, se pretendía "cubrir todas las necesidades vitales".

John Cage difundiría en USA entre 1950-58 los eventos Dadá. Sus conciertos llevados a cabo en Black Mountain College en North Carolina, y más tarde en "The New School for Social Research" en New York difundieron sus composiciones musicales donde el azar y la incorporación de sonidos "no artísticos" influyeron en la aparición de nuevas tendencias en la actuación.

Ya no se trata de ennoblecer estéticamente la realidad, sino de ampliar lo estético a nuevos elementos que pueden encontrarse en nuestro medio cotidiano y que no experimentan una estructuración artística consciente. (14)

En la escena americana, durante la fase neodadaísta del "pop", se advierte un interés por la estética del desperdicio, vinculada a los intentos de unir el arte y la vida, siendo el instigador de todo ello el músico J. Cage, y el organizador, el padre del happening: Allan Kaprow. El objeto cotidiano, y aún más, sus fragmentos, volvió a ser objeto de una atención especial tras el paréntesis del expresionismo abstracto. La vuelta a un comportamiento natural con las cosas fue la chispa del renacimiento del arte objetual. (15)

En definitiva, mientras Roslee Goldberg trata de demostrar en su libro una larga tradición de la Performance remontándose a las primeras vanguardias, el Performance Art comenzó a identificarse como tal en los últimos años de la década de los Sesenta. Lo que podría denominarse "actuación conceptual", que era una actividad específicamente conceptual alejada del teatro o la danza, y que se



realizaba en galerías, o en la calle, con una amplia variedad temática donde la idea predominaba y se alejaba del objeto artístico convencional. En 1969, Gilbert and George se presentaron como objetos de arte robóticos con los rostros pintarrajeados, de pie, encima de una mesa, con repetitivos gestos siguiendo una melodía monótona: "Living Sculptures". Este trabajo de acción permanece bastante ligado a un concepto tradicional de la escultura, a pesar de que en ellas el cuerpo de ambos es sujeto y objeto al mismo tiempo. De todos modos, lo humano discurre en una artificialidad articulada: rostro pintarrajeado, los movimientos mecánicos, el guante de goma, el estar de pie delante de una mesa, idénticos gestos y repetición de la misma melodía. (16) Pero al mismo tiempo nos acerca a los artistas conceptuales, que reaccionaban contra un creciente mundo del arte comercializado a finales de los Sesenta. Fomentaban una atención a la teoría y a la idea y un desentendimiento de la obra como objeto físico. Lo que el espectador llegaba a ver a través de fotografías o película era un documento del pensamiento del artista, que poco a poco, el mercado del arte objetualizaria.

## **El cuerpo del sujeto.**

La idea de cuerpo es realizable únicamente en una serie inagotable de encuentros sensoriales. (17)

El cuerpo humano es un constante generador de sensaciones, genera olores, genera sonidos, es capaz de tocar otros cuerpos, tiene sabor, pero uno de los sentidos con más peso en el mundo de las artes es el de la vista, convirtiéndose el cuerpo en un constante generador de imágenes, por ser una imagen tridimensional-espacial-temporal en si misma y por comprenderse históricamente en la mayoría de las veces como imagen bidimensional, o tridimensional estática. Por lo tanto, se podría decir que el mundo de la representación de la imagen es del que tenemos mayores referencias respecto a nuestro pasado histórico, precisamente por su perdurabilidad, existiendo unos efectos de realidad en la imagen representada, cuando el régimen de imágenes generadas a partir de la propia realidad como referente, deviene en la representación de la misma realidad, eliminando la base de la realidad, es decir, la idea de multi-posibilidad.

Por lo tanto, asumir la unión de la imagen real del cuerpo y la representación de la misma sería imposible, ya que la imagen real, en su total transparencia, se aísla de su reproductividad respecto al mundo de la representación bidimensional, cuando atendemos a la pintura, por ejemplo, tridimensional atemporal o estática, atendiendo a la propia escultura, o tridimensional en su visión de tetradimensión temporal, cuando atendemos a las puestas en escena de la representación teatral o inclusive, dancística.

Es muy importante señalar la cuestión de la ficción en el mundo de la representación, resultando incompatible el hacer funcionar la

ficción en la realidad, y hacer que el discurso de verdad “fabrique” algo que no existe todavía, es decir, ficción.

A partir del reconocimiento de este ficcionar podemos comprender que la producción visual de ficción, que se conforma en el campo de la mencionada representación, provoque cierto rechazo de las imágenes resultantes, en tanto "perturbación del pensamiento" en el ámbito de la Performance, pues el campo de exploración en el arte de acción precisamente se apoya en la proyección de experiencias no vividas, o vividas de otra manera, pero mediante el uso de la no-ficción, de la latencia del tiempo real, y de su conciencia de posibilidad.

Hablar de presentación y representación del cuerpo a tiempo real nos lleva inmediatamente a pensar en nuestra concepción de teatro con relación a la performance o arte de acción, vinculando el teatro a la representación y el arte de acción a la presentación.

Ahora bien, cabría ahondar en las raíces de ambas propuestas y en sus puntos de interconexión, ya que para mí es muy importante la distancia que el arte de acción marca con el fenómeno teatral y viceversa, mostrándose intereses que marcan una notable diferencia y, a mi juicio, sería señalable la indicación anteriormente referida por Roslee Goldberg en la fecha de 1886 en Ubú Roi. He aquí tal vez el punto de inflexión entre ambas disciplinas hoy tan distanciadas.

La puesta en escena teatral, dancística y musical tiene el peso histórico de la representación, y no ha pretendido su huida. Si bien Alfred Jarry murió en 1907, olvidado en el Hospital de la Caridad de París, en cien años el mundo ha dado tantas vueltas y ha cambiado tanto que Ubú ya no es un personaje subversivo y Jarry ha pasado a convertirse en un clásico del teatro francés. Hoy en día podemos encontrar personajes similares creados a partir de la necesidad mediática de entretenimiento, tantos que no resisten el paso del tiempo, y, dado lo que puede verse ahora en cualquier “Gran hermano” y “shows” televisivos, Ubú Roi no escandalizaría lo mas

mínimo en cualquiera de estos programas de carácter popular. Pero no se puede negar la influencia de Ubú sobre el futurismo y otras vanguardias, empezando sobre su creador, que vestía habitualmente de ciclista con un par de pistolas, bebía de manera inmoderada, sólo comía lo que él mismo pescaba en el Sena y vivía en una oscura buhardilla. En diciembre de 1896 se estrena «Ubú roi» en el Théâtre de l'Oeuvre, bajo la dirección de Lugné-Poe. La representación fue precedida de una conferencia sobre la inutilidad del teatro y provocó un sonoro escándalo.

Jarry no encuentra el menor asidero en la sociedad, y, como es lúcido, entiende que la verdadera libertad es la esclavitud, mostrando un sucesivo y violento rechazo del mundo que influiría de manera notable al padre del futurismo.

Este rechazo contra el mundo del arte, desde el medio escénico, y contra el propio medio empleado en su discurso, irá configurándose década a década como el que conocemos hoy “arte de acción”, y desmarcando el interés por lo representado, que aún conserva Jarry, e incluso Marinetti, comenzará a emanciparse de la representación en medida que los artistas adquieran conciencia del yugo que supone la raíz teatral respecto a la unidad que mantiene con el mundo de la ficción en tiempo real para consigo mismo y con el público, cuando lo hubiese.

## **Acerca de la historia del teatro en occidente**

No hay que olvidar que el teatro es un género literario, normalmente dialogado, concebido para su representación tetradimensional (tres dimensiones espaciales y la dimensión temporal); las artes escénicas cubren todo lo relativo a la escritura de la obra teatral, la interpretación, la producción, los vestuarios y escenarios. El término drama viene de la palabra griega que significa "hacer", y por esa razón se asocia normalmente a la idea de acción. El teatro se ha utilizado como complemento de celebraciones religiosas, como medio para divulgar ideas políticas o para difundir propaganda a grandes masas y como entretenimiento. La representación puede ser mímica o utilizar el lenguaje verbal. Los personajes no tienen por qué ser seres humanos; los títeres o el guiñol han sido utilizados junto a otros recursos escénicos. Por medio del vestuario, el maquillaje, los decorados, los accesorios, la iluminación, la música y los efectos especiales se pretende aumentar una ilusión de lugares, tiempos, personajes diferentes, o para enfatizar una cualidad especial de la representación y diferenciarla de la experiencia cotidiana, ya que nos encontramos ante un arte de presentación ficticia o representación. Históricamente se dice que el teatro nació en Atenas entre los siglos V y VI a.C. como ceremonia ritual a Dionisio, evolucionando hacia el teatro poco a poco. En el drama griego existían cuatro formas teatrales eran la tragedia, la sátira, la comedia y el mimo. Los actores utilizaban máscaras que permitían la visibilidad y representaban características de los personajes. A este periodo greco-romano se denomina normalmente en teoría teatral occidental como clásico. Cuando se vino a bajo el imperio romano el teatro clásico decayó en Occidente y quedó reducido a los juglares y los trovadores del mundo medieval, que de alguna forma generaron cierto nexo de continuidad en la práctica teatral. Se podría decir que

el teatro europeo aparece ligado al culto religioso, ya que la misa es la celebración litúrgica central en la religión cristiana, así como una representación dramática de la muerte y resurrección de Cristo. En el siglo XIV el teatro se emancipó de este drama litúrgico, resultando poco a poco un teatro más laico hasta la aparición del teatro renacentista en el s. XV, basado generalmente en modelos clásicos pensados para ser leídos, aunque fuera por varios lectores y en público, y con fines didácticos. Las elaboradas exhibiciones escénicas y las historias alegóricas de los *intermezzi*, en conjunto con los continuados intentos de recrear la producción clásica, llevaron a la creación de la ópera a finales del siglo XVI. Aunque el primer teatro de corte clasicista tenía un público limitado, la ópera se hizo muy popular. A mediados del siglo XVII, se estaban construyendo grandes teatros de la ópera en Italia. Mientras la elite se entretenía con el teatro y el espectáculo de estilo clasicista, el público en general se divertía con la *commedia dell'arte*, un teatro popular y vibrante basado en la improvisación. A finales del siglo XVI era popular en Francia un tipo de comedia similar a la farsa. En aquel tiempo no existían en París edificios expresamente dedicados al teatro, utilizándose recintos destinados al juego de pelota. La fuerte influencia italiana en Francia llevó a popularizar representaciones que fueron denominados ballets. El teatro renacentista inglés se desarrolló durante el reinado de Isabel I a finales del siglo XVI. A diferencia del teatro continental, creado con el objetivo de ser presentado ante un público de elite, el teatro inglés se basó en formas populares, en el vital teatro medieval, y en las exigencias del público en general. En el siglo XVII se crearon las primeras salas teatrales denominadas corrales de comedias, que eran gestionadas por las hermandades, las cuales fueron los precedentes del empresario teatral moderno. El teatro deja de ser un acontecimiento restringido para convertirse en un producto competitivo, sujeto a las leyes de la oferta y la demanda. El teatro

del siglo XVIII era, básicamente, y en gran parte de Europa, un teatro de actores. Estaba dominado por intérpretes para quienes se escribían obras ajustadas a su estilo; a menudo estos actores adaptaban clásicos para complacer sus gustos y adecuar las obras a sus características. A lo largo de este siglo ciertas ideas filosóficas fueron tomando forma y finalmente acabaron fusionándose y cuajando a principios del siglo XIX, en un movimiento llamado romanticismo. El romanticismo apareció en primer lugar en Alemania y alrededor de 1820 dominaba el teatro en la mayor parte de Europa. Las mismas fuerzas que condujeron al romanticismo también, en combinación con varias formas populares, condujeron al desarrollo del melodrama, el género dramático más arraigado en el siglo XIX. El melodrama como literatura es a menudo ignorado o ridiculizado, cuando menos desdeñado por los críticos, porque aporta imágenes de villanos que se atusan el bigote o heroínas sujetas a vías de tren.

El teatro burgués proponía una recreación de lo local y de la vida en el hogar. El espectador debía tener la impresión de asistir a un hecho real y a ello vino a contribuir el escenario de tres paredes con el objetivo de que el público observe a través de la imaginaria cuarta pared. A mediados del siglo XIX el interés por el detalle realista, las motivaciones psicológicas de los personajes y la preocupación por los problemas sociales, condujo al naturalismo en el teatro.

Acudiendo a la ciencia en busca de inspiración, los naturalistas sintieron que el objetivo del arte, como el de la ciencia, debía ser el de mejorar nuestras vidas. Los dramaturgos y actores, como los científicos, se pusieron a observar y a retratar el mundo real. El naturalismo es responsable en gran medida de la aparición de la figura del director teatral moderno. Aunque todas las producciones teatrales a lo largo de la historia fueron organizadas y unificadas por un individuo, la idea de un director que interpreta el texto, crea un estilo de actuación, sugiere decorados y vestuario y da cohesión a la producción, es algo moderno. Desde el renacimiento en adelante, el

teatro parece haberse esforzado en pos de la imitación del realismo total, o al menos en la ilusión de la realidad. Una vez alcanzado ese objetivo a finales del siglo XIX, una reacción antirrealista en diversos niveles irrumpió en el mundo de la escena. Los simbolistas hicieron una llamada a la "desteatralización" del teatro, que se traducía en desnudar el teatro de todas sus trabas tecnológicas y escénicas del siglo XIX, sustituyéndolas por la espiritualidad que debía provenir del texto y la interpretación. Los textos estaban cargados de simbología de difícil interpretación, más que de sugerencias. El ritmo de las obras era en general lento y semejante a un sueño. Con la llegada del movimiento expresionista llegó también su parcela teatral, que tuvo su apogeo en las dos primeras décadas del siglo XX, principalmente en Alemania. Exploraba los aspectos más violentos y grotescos de la mente humana, creando un mundo de pesadilla sobre el escenario. Desde un punto de vista escénico, el expresionismo se caracteriza por la distorsión, la exageración y por un uso sugerente de la luz y la sombra.(17) Antonin Artaud, nacido como ya dije, el mismo año que Alfred Jarry presenta *Ubú Roy*, publica en 1938 *El teatro y su doble*, una teoría acerca del teatro que en cierto modo lo revolucionaria. Artaud concibe un espectáculo dirigido al organismo entero, donde haya una movilización intensiva de objetos, gestos, signos, que serían utilizados en un nuevo sentido, ya que el teatro requiere expresión en el espacio. Para Artaud es importante romper la sujeción del teatro al texto. El lenguaje tendría que ir más allá de las palabras, ser también un lenguaje de sonidos, luces, onomatopeyas, incluir música, danza, pantomima, mímica, efectos de toda especie. Se propone toda una revolución de los elementos teatrales, la ruptura con toda noción tradicional: la concepción del escenario, la iluminación, el vestuario, etc. Según Antonin Artaud, el actor es, a la vez que un elemento de primordial importancia, una especie de elemento pasivo y neutro, ya que se le niega rigurosamente toda iniciativa personal. (18)



Para Artaud, el criterio de valor en arte residía en la conexión de este con la vida, es decir, con todo aquello que sucedía y ocurría en el hecho cotidiano, incluyendo en ese todo a todas las demás artes. (...) Artaud no se encontraba lejos del concepto de happening o de evento. (19)

De la segunda guerra mundial nació el teatro del absurdo, el sentido de lo absurdo que hizo llevadero un mundo destruido y desilusionado. Lo absurdo, lo que carece de lógica, lo que de ningún modo se puede vincular o relacionar con un texto dramático o un contexto escénico, es lo característico de un teatro en el que no hay acción consecuente, ni caracteres, porque la vida misma de los personajes carece de sentido, mientras que por otro lado el teatro realista continuó vivo en el ámbito comercial, sobre todo en Estados Unidos. (20)

## Teatralidad y performatividad.

El estudio de la teatralidad social conlleva dos grandes áreas. Por una parte, implica la descripción de conductas y gestualidades sociales como procesos de teatralización. Por otra, requiere el análisis de sus modos de representación en la literatura, la arquitectura, la pintura, el cine, la fotografía o el teatro.

De este modo aprendimos que no todo lo que nos rodea es performance, pero un fenómeno cualquiera puede ser estudiado 'como' performance, o en sus aspectos de teatralidad y performatividad. (21)

De esta manera podemos decir, sin lugar a dudas, que la Performance no es teatro, no es representación, ni mímica. Esta forma de hacer contiene un grado de representación mínimo, pero su fin es la presentación de la pieza de acción, huyendo de los elementos de ficción tetradimensionales-de temporalidad. Llegados a este punto cabría anular la definición de Sagrario Aznar descrita con anterioridad en la que performance aparecía como una representación teatral.

Tanto la palabra teatro, interprete e interpretación están ligadas a un sentido figurado en el que se enmarcan acciones y sucesos de la vida como espectáculos de representación, invistiéndolos de un exceso de sentido y cargados de ficción, en medida que no se contemplan las posibilidades propias de lo real, sino se proyecta a tiempo futuro un estructura mas cerrada, en el mejor de los casos. No es injusto decir que hay un verdadero abismo entre el teatro y el arte de acción, por lo que sería impropio hacer comparaciones simétricas. Dando por supuesto que se comunican, la teatralidad (como el teatro) esta repleta de artificio y genera mas valor por la eficacia, que no por la autenticidad, del mismo modo que subraya la mecánica del espectáculo. Como Guy Debord dogmatiza en su

conocido libro “la sociedad del espectáculo”, aparecido por primera vez en 1967, el 'espectáculo' no conduce a ninguna parte salvo así mismo, es la principal producción de la sociedad actual y somete a los seres humanos en la medida en que la economía los ha sometido ya totalmente. El espectáculo es la afirmación de la apariencia y la afirmación de toda vida humana, o sea social, como simple apariencia. (22)

Según Debord, todo lo directamente experimentado se ha convertido en una representación, siendo el espectáculo el núcleo del irrealismo de la sociedad real y la afirmación de la apariencia: “allí donde el mundo real se transforma en meras imágenes, las meras imágenes se convierten en seres reales, y en eficaces motivaciones de un comportamiento hipnótico. El espectáculo, como tendencia a visualizar, merced a diversas mediaciones especializadas, un mundo que ya no es directamente accesible, encuentra normalmente en la vista el sentido humano privilegiado, papel que en otras épocas desempeñó el tacto; el sentido mas abstracto, el mas mistificable, es el que corresponde a la abstracción generalizada de la sociedad actual. Pero el espectáculo no debe identificarse con la simple mirada, ni siquiera combinada con la escucha. Es más bien aquello que se escapa a la actividad de los hombres, a su reconsideración y a la corrección de sus obras. Es lo contrario del diálogo. El espectáculo se constituye allí donde hay representación independiente”. (23)

El arte de acción al que yo me refiero queda muy alejado de la espectacularidad por situarse en un ámbito interior que se proyecta hacia fuera sin pretender aislarse del exterior, de modo que generan interior y exterior un diálogo al mismo nivel, puesto que el exterior motivó esa referida proyección interiorizada compartiendo ambos el tiempo presente en el que se desarrolla.

La acción da lugar a la intervención y no da cuenta de los mandatos económicos y sociales que presionan a los individuos para que se

desenvuelvan dentro de ciertas escalas normativas, pese a que compartan contexto temporal-espacial.

Si por comunicación se entiende una conducta interactiva en la que los estímulos y respuestas de cada actuante se aplica sobre el cuerpo del público, así como cuando creamos una pieza podemos recurrir al uso de señales (gestos, movimientos, sonidos, olores, etc.) que desencadenan en el otro respuestas específicas cuando las señales se ajustan a una determinada forma (semejante a un código), el arte de la acción o la performance conservan el esquema comunicacional de emisor – mensaje – receptor, pero la entrega de información por parte del actuante busca recorridos o caminos bien distintos en tanto y cuando el performer es un explorador de la situación. Y de este modo yo definiendo una forma del arte de acción en la que el performer deposita en el espectador la pieza, su registro, convirtiendo al espectador en el portador de la misma y de un mensaje abierto envuelto por una idea que será del que será responsable en su difusión. Si entrenamos a un actor para que corra a la primera puerta que vea cada vez que se le enseña un sombrero, eso no garantiza que ese actor pueda transmitir comunicativamente esa acción como performance a un público en concreto. A mi modo de pensar la acción, debería de querer ir a la puerta cada vez que viera el sombrero, por poner un ejemplo, y es ese vínculo con la posibilidad del deseo marcada en cierto modo por un importante grado intuitivo el que produce una esencia que contamina al observador, implicándolo sin recursos miméticos, sino como tal. La presencia del actuante de arte de acción rehuye de lo amaestrado, tendrá que volver a pasar por el mismo proceso de autoentrenamiento para adquirir su propia habilidad de reconocimiento de si mismo dentro de la pieza. No obstante, uno de los propósitos más atractivos que existen sobre el arte de acción apunta precisamente a comprobar si a veces la comunicación entre performer y espectador, y viceversa, se distancian en medida que

ambos son observadores de la situación, y a la vez portadores del residuo de la acción.

La vida, en si misma, está colmada de infinitas posibilidades, entre las cuales nosotros somos una de ellas, es decir, nuestra existencia.

Del mismo modo que nuestra experiencia es el resultado de un cúmulo de posibilidades de nuestra existencia.

## **Hacia un arte de la realidad.**

El concepto de realidad está más vinculado al concepto de experiencia que al de existencia, ya que en nuestra imaginación tampoco vislumbramos con claridad la diferencia entre lo que vemos en nuestra mente y lo que recordamos. Si nuestra realidad la determina nuestra experiencia, ¿cómo podemos ver el mundo como real? La Performance es el arte de la experiencia, como yo lo entiendo. Una experiencia que se origina a través del contacto con un resto de realidades simultáneas que participan paralelas a nuestras acciones. Mas o menos como si se solaparan las propias realidades, sin llegar a encontrar una frontera clara de lo que nos pertenece y lo que nos es externo, o dicho de otro modo, la involucración entre lo ajeno y lo propio como masa originaria de nuestro estado de consciencia.

Dado que cualquier imagen u objeto artístico son una emulación de un pasado subjetivo, jamás podremos estar completamente seguros de que el mundo de la representación se asemeje tan siquiera a lo representado, por lo que estas imitaciones sirven de vehículo para llegar a un mundo inexistente, para aislar el mundo real, o aislarnos poco a poco en un mundo virtual, o virtualizar el mundo, autoeliminarnos como ser, tal cual nos concebimos, o evolucionar hacia otro ser sin tan siquiera conocernos.

Los márgenes de la realidad se encuentran precisamente en lo que consideramos como irreal, y es precisamente la experiencia lo que los determina. Una experiencia sensorial que marca la diferencia entre nosotros y el mundo que nos rodea. La Performance por la que yo abogo, contiene una exploración por la experiencia a tiempo real de un acontecimiento de acción predeterminado por un comportamiento artístico en el cual los orígenes de la presentación

remiten al contacto con la intención de redescifrar una cotidianeidad mediante la consciencia de la exponencia de posibilidades. Creo que no existe diferencia en el modo en que sentimos el mundo y el modo en que realmente es. Cambiar el mundo es cambiar la percepción por el mismo, y esto en el arte de acción se logra mediante la alteración de las posibilidades ancladas por la costumbre.

Tal vez la clave esté en el miedo que nos producimos como seres, y para autoproteger al propio ser del propio ser, no elaborar una reinsertión, sino una prisión confortable. Ese es el camino al que le conduce la representación bidimensional e inclusive tridimensional estática, o en teatro, tetradimensional en representación, fruto de un pánico oculto desde el pasado, preguntándonos si el mundo de la representación es una interferencia necesaria, que sirve al ser humano como refugio.

¿Qué religión en el mundo no se ha servido de figuras retóricas, moralejas, metáforas y representaciones para adoctrinar a sus seguidores? ¿Y no es hoy la sociedad de consumo una nueva religión?

Lo que pretendo decir es que el mundo de la representación, tanto bidimensional, como tridimensional, e inclusive, tetradimensional, es el universo de negación de la propia presencia tetradimensional de las posibilidades que nos adueñan, y de las que somos a la vez dueños, a veces sin ser conscientes, cada vez mas apartada por el mundo de la representación, que ficciona una realidad por medio de los artistas al servicio de lo virtual. La performance que yo diviso no ofrece únicamente una experiencia al espectador-observador, sino que ofrece un contacto de realidades simultáneas mediante el cual se diluye lo cotidiano como ancla, y se ofrece una nueva mirada alejada de lo virtuoso, que acerca la acción expectante a la navegación por el mundo de la experiencia y por lo tanto, de mayor realidad. Cuanto mas conciencia de posibilidades, mayor es el grado de realidad a nuestro alcance. Me gustaría citar un ejemplo a

continuación de una acción de Joseph Beuys descrita por Bartolomé Ferrando, que me parece sumamente interesante respecto a lo comentado:

“Joseph Beuys escoge en 1969 una col fermentada, deshilachada y suspendida a trozos de unas varillas, sobre las que crea una especie de textura orgánica y móvil, repleta de matices, destinada a ser leída de forma libre por diferentes intérpretes”. (24)

Se trata de una pieza de arte de acción que abre las posibilidades generando una extraordinaria conciencia de realidad del mundo. Según Beuys, “el hombre está muy influenciado por el pasado, por las fuerzas de la tradición y en el fondo tiene algo de reaccionario, porque estas fuerzas son tan fuertes que él no ha podido vivir jamás ni su libertad ni su independencia.” (25)

Pero para ahondar más en el asunto, debemos buscar uno de los orígenes generadores de representación o interpretación de la realidad, y de inmediato nos topáramos con el fenómeno denominado imaginación, que nos permite recordar, o buscar en nuestra mente, para proyectar. Depende de la proyección el camino a recorrer, y por tanto, de la conciencia del sujeto en el momento de la proyección. Yo no estoy en contra de la creación ni de los procesos creativos, pero sí que cuestiono el momento en que se proyecta la imaginación hacia un universo de representación capaz de atrapar las posibilidades para aunarlas en el virtuosismo técnico y profesionalización del poder mediático-creativo y ocultarnos de manera engañosa, para jugar con la retina del mundo, limitándonos las experiencias mediante máquinas generadoras de experiencias, o lo que es lo mismo: la dictadura de la experiencia, originada en gran parte por el objeto artístico visual o incluso sonoro.

En medida que se objetualiza la experiencia se limitan las posibilidades, y como ya dijimos, la limitación de las posibilidades en el consciente provoca la reducción de la realidad.



“El hombre, si acuerda reintegrarse a lo real, lo identifica con su propia trascendencia, que es emoción, sentimiento y finalmente poesía, aún” (26)

En performance, la imaginación debe centrarse en el momento presente, y no en futuro, como ocurre con la objetualidad. De esta forma podemos visualizar nuestra propia existencia de un modo más poético-real, y en vez de generar anhelo proyectar vida, de aquí el gran nexo de unión con el concepto que yo tengo por el arte-vida. En este punto encontramos el modo en el que se diferencia el arte de acción del resto de formas artísticas, precisamente en este carácter generador de “lo efímero”, proyector de realidad mediante la ampliación de las posibilidades en el consciente del ser. Cabe puntualizar que lo efímero no implica imperdurable. Toda acción perdura de manera infinita puesto que es energía que influye sobre la idea de “todo”, entendiendo por “todo” como el gran contenedor de realidades que se depositan en cada mirada observadora de la acción.

También me gustaría señalar que en el presente se contiene el infinito, de manera que habría infinitas formas de proyectar presente. Así mismo, me atrevería a defender la “imaginación a tiempo real”, tan vinculada con la intuición y con el modo de accionar en la Performance, que dista muy mucho del resto de modos de “puesta en escena”, tan relacionadas con formas de imaginación proyectadas a tiempo no-real, y por lo tanto repletas de artificiosidad y ficción.

Las disciplinas le sirven al artista de acción o performer para navegar y ofrecer nuevas interrelaciones no solo al mundo del arte, sino a todo aquello que resulte fruto de la expectación de la pieza y/o de la vida. Hay que tener en cuenta que en cada disciplina el cuerpo ocupa una posición en un nivel determinado del mismo modo que muchos performers utilizan distintas formas de presentar su cuerpo en relación con la pieza de acción. En este caso, el modo de

presentar que utilizamos sería motivo de análisis en relación con el resto de elementos que intervienen y su nivel de sugerencia y/o aportación comunicativa. La Performance nos ayuda a conocer los aspectos más cotidianos que usamos las personas en nuestra vida diaria, y a proyectar sobre estos aspectos nuevas cargas de valor tanto de contenido como en su continente. Aunque la naturaleza de los mensajes varíen frenéticamente al son de los adelantos ideológicos y/o tecnológicos, en el campo de la comunicación, los emisores y receptores somos siempre los mismos, es decir, nosotros.

La presencia del performer se caracteriza por reaccionar frente al entorno, y entre las posibilidades de éste aparece la autonomía de la pluralidad de concepciones que puede llegar a adoptar una misma pieza; cuando examinamos cómo esta autonomía lleva a su conservación, variación y reproducción en el tiempo, debido a los distintos formatos de registro de las acciones o a su repetición en contextos distintos, se requiere atender a los márgenes de la distribución de los residuos que el contexto objetual obtiene de la Performance, convirtiendo en objetos los documentos y fetiches de las piezas, y eliminando la relación con la presencia del sujeto que en ellas tuvo lugar, de la manera que la Performance pierde para mi realidad por anclarse al pasado y degenerarse en su antítesis o limitación de la realidad: se representa perdiendo su esencia.

La Performance como objeto artístico audiovisual pierde realidad y el poder de presentación que la caracteriza, dejando históricamente por sentado algo distinto que pretende hacerse pasar ya no por el recuerdo, sino por una representación del recuerdo de un espectador. Yo le doy importancia a la idea de que el espectador actúe como nexo de unión entre la Performance y su registro. Pero desde una experiencia almacenada cerebralmente y no en una cinta de video o un dvd. El cerebro del espectador permite al artista que la

pieza sea discontinua y permanezca abierta en la experiencia observante de una vivencia compartida durante la acción.

Y es que en la Performance también se estudia los fenómenos relacionados con los comportamientos humanos y con la mente; y es evidente que uno de esos comportamientos es la relación entre presencia y ausencia.

## **La incorporación de la ausencia-presente.**

La ausencia es, para resumirlo de forma sencilla, cualquier elipsis que un ser vivo muestre a los demás cuando se ofrece en un entorno, orientada a satisfacer necesidades o aspiraciones de cualquier nivel transformando en beneficio propio ese entorno y así mismo en relación con él.

En el arte de acción podemos organizar un comportamiento mediante programas de conducta (asociaciones de estímulo/respuesta), con un margen de libertad para modificarlos mediante el concepto de aprendizaje durante la propia acción. El comportamiento de un performer que es consciente de su elección experimental, manifiesta una identidad debido a la consciencia de su comportamiento a la hora de generar realidad.

El individuo debe desprenderse de estar sujetado a lo predeterminado por la cotidianidad, y esta liberación provoca la conciencia de elección. Si atendemos a la idea de “sujetamiento”, la cualidad del sujeto asegura la autonomía del individuo, del mismo modo que este puede ser sujetado: “ser sujetado no significa ser sojuzgado desde el exterior, como un prisionero o un esclavo. Significa que una potencia subjetiva más fuerte se impone en el centro del dispositivo lógico egocéntrico”, por esta idea, el individuo se encuentra poseído en el interior de sí mismo. (27)

He aquí la importancia de la reconstrucción de lo aprendido para obtener mayor exponencial de posibilidades antes del desarrollo de una idea de acción y no ser poseídos por una idea. La idea nos ofrece posibilidades imperiosamente, pero solo cuando somos conscientes de servir voluntariamente a las posibilidades y no a la idea aislada es cuando nos acercamos a la Performance en su aspecto más real, de ahí la importancia de la idea proyectada y oculta, que actúa a modo de bálsamo que une todos los ingredientes de la acción, generando nuevas ideas en la observación de la

realidad de nuevas posibilidades y por lo tanto de nuevas realidades de lectura.

El materialismo moderno despoja a la gente de la necesidad de sentirse responsable. En la Performance que yo concibo, la responsabilidad recae sobre toda la realidad que se ofrece, incluida la observación. El medio de documentación es responsabilidad de la transmisión verbal, y por lo tanto la lectura del espectador será tan acción como la acción propuesta. No se conoce o prevé la lejanía de tal proyección de acción extendida hacia el observador, pero es precisamente en ese misterio de posibilidades donde vive el conocimiento de esta modalidad de arte de acción.

Esto posibilitará la capacidad del sujeto de verse objetualizado realmente sin dejar de ser sujeto, lo que le permite asumir al mismo tiempo su ser objetivo y subjetivo. La presencia del sujeto consciente en la Performance es fundamento de la misma, pero no sólo con dicha presencia podemos explicar la totalidad (y complejidad) de los fenómenos performativos. Si así fuera ¿cómo explicaríamos la ausencia? ¿Como una carencia social del performer con el observador o sólo una carencia de carácter expresivo o físico de su propio cuerpo dentro de la pieza? La ausencia en la pieza de la Performance, tal y como yo la entiendo, trata de alcanzar un nivel de profundidad en la propia consciencia del observador respecto a la información que recibe en su comunicación con el actuante de acción o performer. Dicha aparente deficiencia de presentación del cuerpo del sujeto reaparece como consecuencia de una nueva forma de comunicar. Sería erróneo decir que se trata de la no-comunicación, porque dicho así, cualquier acción ajena y distante a la comunicación (por definición) sería incomunicación. La ausencia debe entenderse como una posibilidad de la pieza que tiene como finalidad el logro de objetivos asignados a la comunicación y transformar la forma de comunicarse. Por eso la ausencia del cuerpo del sujeto implica una nueva forma de presencia dentro del ámbito

del arte de acción, que supone una reconsideración tanto del actuante para con su propio cuerpo, como de la nueva percepción sensorial del espectador en tanto que es obligado a reconstruir las elipsis a tiempo real generando de este modo un nuevo modo de ver sin ver, de oír sin oír, de tocar sin tocar, de oler sin oler y de saborear sin saborear. Así pues, un performer ausente visualmente, puede ser visto de otro modo, percibido desde otros aspectos como la intuición, y generándose a partir nuevas posibilidades de sí mismo. Podemos hablar con insistencia de la ausencia que existe a veces entre el performer y el público observador al que se presenta. Brechas de información que distancian intereses y objetivos entre ambos, especialmente cuando el artista de acción se encierra, ensimismado, en los límites de sus propios intereses, provocando de este modo una forma de ambigüedad que repercutirá en el despertar de la retina de un público obligado en cierto modo a activar su mente para enredarse con la del performer. Esta situación, de indudable interés socio-psicológico, no sólo se puede analizar usando herramientas psicosociales, sino que hace falta presenciar para sentir los momentos de la pieza, sólo ahí podría producirse la ausencia a tiempo real que nos interesa, repleta de nuevas posibilidades de realidad del cuerpo sin ser ficcionado por la representación del mismo.

Analizar, por consiguiente, en primer lugar, cómo la observación generada en la Performance de ausencia se aprende a partir de la previa adquisición de posibilidades observadas para interactuar mentalmente con el performer y construir con la propuesta una propia identidad para cada espectador; en segundo lugar estudiar cómo la Performance enriquece las experiencias del comportamiento y es causa de la construcción de las multilecturas y de una ampliación de la realidad; y finalmente examinar cómo la Performance es responsable de que existan comportamientos escénicos capaces de edificar identidades colectivas que movilizan

actitudes y creencias activadas según sean los escenarios que la práctica del arte de acción edifica y según sean la presentación sobre el acontecer del entorno performático respecto a la vida.

Las dimensiones que la ausencia aporta al uso de las presentaciones de las piezas de acción son las dimensiones que la información del propio cuerpo puede adoptar en el desarrollo y enriquecimiento de la Performance, como por ejemplo, el artista Chris Burden, que estudió artes visuales, física y arquitectura en la Universidad de Pomona (Universidad de California), en Irvine, de 1969 a 1971 y para su tesis de 1971 presentó la obra Five Day Locker Piece, una Performance en la que se encerró durante cinco días en su taquilla. En segundo lugar cabría examinar cómo los significados y los sentidos que proporcionan las distintas formas de presencia requieren acompañarse de medios de presentación que son externos al propio cuerpo, como por ejemplo cuando a mediados de 1958 Yves Klein inauguró la exposición Levide (el vacío) en la galería Iris Clert de París. En aquella ocasión Yves Klein vació la galería completamente y no instaló en ella ninguna obra. Mejor dicho, la obra era, precisamente, el vacío, la ausencia era lo que se exponía. Esta acción o esta aparente inacción por parte del artista que no presenta al público ninguna obra, como si el objetivo del arte fuese, literalmente, mostrar lo que no puede verse (Paul Klee decía que el arte no reproduce lo visible, sino que lo hace visible (28), y Hegels afirmó que la identidad es la unión de la identidad y la no identidad (29)). Toda su obra constituye una reflexión sobre el vacío y la ausencia, desde las pinturas monocromas azules, hasta el Salto en el vacío de 1960 y la Performance que realizó en el Museo de Arte Moderno de París el 26 de enero de 1962, consistente en descolgar los cuadros de las paredes de algunas de las salas. Pueden diferenciarse matices y actitudes en los artistas que han desarrollado sus propuestas en un terreno próximo al de la “nada” (o

el “casi nada”), la ausencia, la invisibilidad o la desaparición. De lo visual a lo visible. Así, son distintos en la intención algunos trabajos de Yves Klein y los de, por ejemplo, Marcel Duchamp. Si a este último se atribuye a la pereza y desgana los motivos principales para la inacción, en el caso de Yves Klein ésta tiene un sentido más metafísico. Mientras que la inacción de Marcel Duchamp es consecuencia de una postura repleta de ironía, cargada de desengaño y antiarte, en el caso de Yves Klein el vacío y lo inmaterial, es una forma como dijimos, de invocar aspectos metafísicos de manera más trascendente. Pero podríamos decir que sobre ambas actitudes se pretende la intención de hacer arte desde la ausencia. Prácticamente toda la obra de Marcel Duchamp se fundamenta en esta idea del “no”: desde los ready-mades hasta el Grand Verre. La máxima objetualización en Duchamp inaugura al mismo tiempo la desmaterialización y conceptualización, la declaración de los objetos en arte a través de los ready-made. (30) Mientras, aparentemente, y añadiendo otras obras a la historia del arte de la “ausencia”, del gesto mínimo, de lo prácticamente imperceptible, como Marcel Duchamp cuando decidió dedicarse al juego del ajedrez porque dejó de tener ideas.

Tirando del cabo de estas dos actitudes (Duchamp –Klein), encontramos otros artistas que han seguido la ausencia o la mínima expresión para expresar lo máximo. El hecho de presentar la ausencia es una elección. La ausencia es lo que reúne lo imposible de ver y la necesidad de mostrar. El arte ofrecería la posibilidad de llevar al centro de la percepción lo que normalmente se encontraba al margen.

En 1956 Alison y Peter Smithson proyectaron y construyeron la *House of the Future* para la exposición *Daily Mail Ideal Home*. La propuesta se presentaba con espacio visitable, donde se realizaban las acciones. Una vez terminada cada acción o evento, ante la ausencia del artista, sólo quedaba el recurso a la memoria a través



de las huellas de la acción. Pero se trataba de una memoria depositada en el espacio objetual, y no sobre la responsabilidad del espectador. Tras la acción, tras el movimiento, se producen unos rastros en el espacio, y aparecen las huellas, los restos de la acción. Estas huellas y restos, que permiten su hipotética reconstrucción, constituyen la arqueología de la acción, su objetualización.

También habría que referirse a John Cage y a su composición sonora 4'33" de silencio, donde el silencio sería en el sonido, el equivalente de la ausencia de objeto o de obra en las artes plásticas y visuales. Debemos señalar en este punto que el sonido es tan tridimensional, y por lo tanto, tan objetual como cualquier otro residuo artístico. Pero en cuestión, me parece sumamente interesante la propuesta de Cage porque lo que ofrece es la ausencia de ese objeto tridimensional que se percibe por el oído, y lo que demuestra es que mediante esta ausencia, se rescata la presencia de la imposibilidad absoluta de la inobjetualidad, ya que al igual que la retina siempre percibe, el oído también lo hace, y por lo tanto el silencio es inexistente. Podremos omitir parte, pero nunca la totalidad que pertenece a la propia vida, al igual que cuando cerramos los ojos observamos extrañas formas. Cage formó parte del grupo Fluxus, que a su vez ha sido considerado como una modalidad del arte de acción. El grupo Fluxus se concentra sobre todo en la vivencia de un acontecimiento que discurre de un modo improvisado. Mientras el happening presenta una mayor complejidad y duración, el grupo Fluxus ha recurrido a la simplicidad. Los objetivos del grupo Fluxus no son estéticos sino sociales e implican la eliminación progresiva de las bellas artes y el empleo de su material o capacidades para fines constructivos. El grupo Fluxus se alza contra la práctica profesional del arte, contra la separación artificial entre productores y espectadores, entre el arte y la vida. Está en contra del objeto artístico tradicional como mercancía falta

de función y contra el arte como artículo comercial. (31) Pese a ello, hoy podemos encontrar en múltiples museos y galerías de todo el mundo diversidad de objetos Fluxus con elevada cotización en mercado artístico.

Piero Manzoni y su obra Base del mundo (1961), convierte todo el globo terráqueo en una obra total. Chris Burden y la Bed Piece (1972), presentó una acción en la que permaneció en una cama ubicada en la galería donde exponía durante 22 días, y durante todo el período que estuvo la exposición abierta permaneció sin dar instrucciones ni hablar con nadie; o su exposición individual White Light / White Heat en la galería Ronald Feldman de Nueva York, en la que mandó que construyeran un altillo integrado en la arquitectura de la galería, en cuyo interior se quedó tumbado durante todo el tiempo que duró la exposición sin ser visto por el público visitante. En la galería no podía contemplarse otra obra de Chris Burden que no fuese la que le mantenía escondido.

Por otro lado encontramos la Closed Gallery Piece (1969) de Robert Barry, que consistía en una tarjeta de invitación a su exposición en la que podía leerse que durante la exposición la galería permanecería cerrada. R. Barry afirmaba que en su trabajo artístico el mismo lenguaje no era arte. El artista usaba el lenguaje como un signo para indicar que había arte, la dirección en la que se generaba el arte y para preparar a alguien para el arte. (32)

Jochen Gerz y su Monumento contra el fascismo en Hamburgo (1986), 2146 piedras, o su monumento contra el racismo en Sarrebruck (1993). Ambos eran monumentos ausentes pero con una presente fuerza político-social.

Optando por el concepto en su estado más puro, encontramos también una tendencia a elevar las palabras a la categoría de escultura debido a la dimensión material que éstas tienen, siguiendo el ejemplo de J. Kosuth y de los practicantes del *art & language*, sosteniendo que “el arte es la definición del arte”. (33)

He aquí señalar la famosa frase de Kosuth: “el arte como idea como idea”, (...) “el arte que llamo conceptual es tal, porque está fundado en una encuesta sobre la realidad del arte” (34). Para Kosuth, lo que el arte tiene en común con la lógica y las matemáticas es que es una tautología. El arte conceptual, en consecuencia, no posee vinculación alguna con el mundo y las cosas. (35)

El mismo Kosuth, por encima de su purismo ideológico, no se ha liberado del carácter referencial en su explicación de conexiones, relaciones y analogías entre el lenguaje y la percepción visual, como por ejemplo en “One and three chairs” (1965), donde trata de eliminar toda ambigüedad y se ofrece a tres niveles: 1.- presentación de la silla; 2.- fotografía de la silla; 3.- definición extraída del diccionario. (36)

Otro artista al que me gustaría mencionar es Stanley Brouwn, que en gran parte de su obra se dedica a recorrer distancias, el movimiento desde un punto en el espacio a hasta otro punto b, que es una de las actividades humanas cotidianas más básicas y esenciales. Desde 1960 la obra de Brouwn se ha concentrado en esta actividad.

Para su exposición *walking through cosmic rays* [caminar entre rayos cósmicos], celebrada en el städtisches museum in mönchengladbach, Brouwn solicitó al museo que retirase todas las obras de arte y dejase los espacios vacíos, de tal forma que la gente pudiera experimentar la sensación de caminar entre rayos cósmicos. De alguna manera encontramos un nexo de unión con el trabajo de Cage, anteriormente mencionado. Ambos ofrecen mediante una ausencia una nueva percepción de la presencia siempre latente pero habitualmente no sentida.

A comienzos de los años setenta, Brouwn viajó a Marruecos y Argelia recorriendo en este camino Bélgica, Francia y España. Todos los días apuntaba cuidadosamente el número de pasos recorridos en cada país. El resultado es la obra del 18 de marzo al

18 de abril de 1971, que comprende el recuento de sus pasos, anotado en papeles. Este proyecto es el primero de una serie de obras en las que Brouwn apunta las distancias recorridas durante un tiempo determinado en un país o ciudad. El número total de pasos en una serie de países queda registrado en fichas, objetualizado de algún modo. Las distancias imaginarias entre Brouwn y una persona o un punto determinados en un momento determinado constituyen el material de una serie de obras más recientes. Se trata de líneas o triángulos imaginarios que varían de longitud a cada segundo, según la posición de la persona en cuestión. Brouwn no publica fotografías de su obra, así como tampoco información biográfica ni bibliográfica. No concede entrevistas. Esa información le resta valor a la propia obra: “es solo paja”, afirma, “la propia obra ofrece la entrevista, escribe la biografía”. Brouwn ha mantenido esta actitud desde el principio y constituye para él parte de su obra... “es esencial”, dice. St. Brown también da instrucciones e indicaciones de obras a realizar: “camine en la misma dirección en que lo hizo los últimos diez segundos”. (37)

Todo esto nos lleva a observar una tendencia a la desobjetualización, que en extraños casos llega a concluirse, y a preguntarnos por que ha existido durante tanto tiempo la tendencia a recrearnos constantemente en la misma realidad, objetualizándola, mientras existe en nuestro alrededor un universo de posibilidades generadoras de realidad mediante elecciones independientes.

## **La multi-posibilidad y la distancia simultánea.**

En vez de pensar en las cosas como cosas, tenemos la costumbre de pensar que todo a nuestro alrededor es ya una cosa que existe sin nuestra participación y nuestra elección. Hemos asistido a una serie de formas de ausencia llevadas a cabo por artistas en las cuales se genera en cierto modo la eliminación del objeto de representación y se propone un arte de la experiencia, del momento, una tendencia que se acerca a la elección de posibilidades y a la conciencia del observador como ser vivo participe de dicha experiencia, de reflexión inclusive, por tratarse de propuestas que tienden a lo intangible y generando nuevas experiencias en la observación. Esto forma parte de lo que a mi juicio será el camino hacia el concepto de la Performance hacia el cual me pretendo aproximar mediante estas páginas, intentando aunar este rompecabezas tan complejo, y a la vez tan a nuestro alcance. Y es que la costumbre genera constantemente una ausencia de control sobre nuestra realidad, de la misma manera que estamos acostumbrados a creer que el mundo externo es mas real que el mundo interno. En el arte de acción, lo que ocurre dentro de nosotros generará un cambio hacia el exterior. Solo los objetos, como elementos sólidos que son, chocan entre si, ya que son elementos del pasado, realidades estancas, y como tales, generadoras de experiencias reducidas al común denominador. Nuestro cuerpo también es un objeto marcado por el pasado, al igual que lo es nuestra mente. Pero a diferencia de los residuos proyectados a tiempo futuro, nosotros somos capaces de la idea, y de provocar con ella cambio en el comportamiento presente, ampliándonos un estado de consciencia para nuestra realización. Si por un lado, como objetos, chocamos constantemente con el mundo objetual, como resultado de ese choque obtenemos una masa de

realidad confusa que se convierte en un estado particular de existencia.

Llegados a este punto podríamos preguntarnos si como observadores, son nuestros ojos los que ven o es nuestro cerebro. Esto conlleva inmediatamente a otra pregunta acerca de la realidad, ya que esta depende de lo que ven nuestros ojos ¿o lo que ve nuestro cerebro? Estamos tan bombardeados toda esa información que entra a nuestro cuerpo, que somos incapaces de procesar una mínima parte de esta, quedando en nuestro consciente aquello que creemos que nos sirve mejor. El cerebro procesa cuatrocientos mil millones de bits por segundo, pero solo somos conscientes de dos mil de ellos, los cuales están relacionados con nuestro entorno, nuestro cuerpo y el tiempo, de manera que la realidad, es decir, toda esa información que no somos capaces de procesar pero que está ahí, ocurre en nuestro cerebro todo el tiempo, pero no es integrada. Esto nos lleva a preguntarnos si es posible que nuestros ojos vean más allá de lo que nuestro cerebro tiene la capacidad de proyectar conscientemente, y de esta manera, solo vemos lo que creemos que es posible, de modo que aquello que no se conoce no se puede ver. Podemos entender la telepresencia o presencia a distancia en la Performance como una forma de presencia del sujeto desde la ausencia, dirigiéndonos a la dinámica tecnológica como la forma popular mas extendida en occidente, en la actualidad.

La telepresencia se refiere, de manera general, a un conjunto de tecnologías que permiten a una persona sentirse presente en una localización distinta a la que se encuentra. Encontraremos por lo tanto dos formas de telepresencia tecnológica: la que permite telepresenciar aspectos de un sujeto a otro en un sentido únicamente, y la que permitirá que se telepresenten aspectos hacia ambas partes.

Respecto a la primera forma, cabria hacer referencia a la publicación del “manifiesto de teatro radiofónico futurista”, por Marinetti y Pino

Masnata en octubre de 1933, a raíz del cual se presentaban performances mediante la utilización de música de ruidos, intervalos de silencio e incluso interferencias entre emisoras.

Estos efectos de telepresencia se enriquecerán en medida que el usuario reciba estímulos sensoriales de otra localización y esta información entonces viaja en dos sentidos: desde el usuario hasta la lejana posición y viceversa. Como ejemplo de esta evolución de telepresencia en performance, podemos retomar el trabajo realizado por la artista francesa Orlan, que en 1993 y bajo el título de “omnipresencia” ofrece desde una galería de Nueva York, la séptima operación de cirugía plástica que se realiza sobre su propio cuerpo, emitiendo dichas imágenes a quince lugares del mundo y generando en estos lo que denominamos telepresencia o presencia a distancia.

En esta performance-operación, los espectadores presentes en los distintos museos y galerías de arte, que reciben la señal vía satélite, son testigos a tiempo real de cómo un cirujano plástico reconstruye o rediseña el cuerpo de Orlan previas indicaciones de la artista, la cual va contestando y dialoga con los espectadores también telepresentes en Nueva York.

En esta forma de arte corporal, el proceso de la acción da lugar a una metamorfosis como resultado, y a su vez, encontramos que la artista, como objeto se desobjetualiza mediante telepresencia teletecnológica, convirtiéndose en una imagen-luz, por lo que los espectadores a distancia asisten a una doble metamorfosis: por un lado el resultado de la operación y por otro el medio que utiliza para mostrarlo, es decir, la telepresencia de la propia Orlan, la artista convertida en información bidimensional a tiempo real que viaja entre lugares considerablemente distantes. Una metamorfosis dentro de otra metamorfosis.

Carlos Fadón define la telepresencia como una presencia indirecta o actuación a distancia, con una trayectoria enraizada en diferentes

prácticas sociales y culturales. Según él, toda la iconografía, lugares y ceremonias sagradas apuntan a un mundo sobrenatural, configurando una forma de telepresencia de carácter mágico, de fe, denominándose en este límite la telepresencia sagrada como “Omnipresencia”. (38)

La propia Orlan afirmará que su trabajo es una lucha contra lo innato, lo inexorable, lo programado, la naturaleza, el ADN, y contra Dios, con lo cual, la utilización del deseo de Omnipresencia inmerso en la propia transformación corporal de la artista implica la voluntad de la eliminación tridimensional del propio cuerpo, reencarnándolo en luz para mostrarlo en la distancia como algo bidimensional, físicamente intangible, telepresente y conceptualmente “sagrado”.

En este campo del arte de acción cabría mencionar también al grupo de Investigación Corpus Informáticos, que se formó en la Universidad de Brasilia en 1992. La preocupación central de este grupo de investigación es el cuerpo humano mediado por tecnologías: el cuerpo humano actual, cada día traspasado por técnicas imperceptibles o no; el cuerpo del otro que se construye de la misma forma; la imagen de otros cuerpos (espectros), que también nos hacen conscientes de nuestros propios cuerpos, imagen impresa, transmitida, distorsionada, corregida..., la que se hace objeto de deseo, deseo de ser, deseo de manipulación, de posesión; nuestros cuerpos y sus prótesis, todas ellas más o menos interactivas; en fin, cuerpos constantemente redimensionados por nuevas tecnologías, de repente, nuevos cuerpos y nuevas conciencias. (39)

Hay actualmente una fascinación por 'lo simulado-real', que a la vez contiene la falsa promesa que el espectador puede acceder a los medios, ser parte del espectáculo, ejercer poder sobre lo que ve. Ante la impotencia de las carencias de participación frente a lo que acontece a su alrededor, el espectador deriva placer de creer que su voto puede contribuir al destino de algún personaje bidimensionado.



En una web-conferencia, la red llamada de comunicaciones, en realidad, red de informaciones, se vuelve red de comunicaciones a través de la posibilidad de interacción. Cuando se aplica la telepresencia a la performance mediante teletecnología se delega en una prótesis limitada nuestra información como seres, reduciendo las posibilidades de percepción de nosotros mismos y por lo tanto de realidad. Creo haber encontrado una forma de telepresencia que despierta gran interés en mi investigación por el abanico de posibilidades perceptivas que puede desarrollar en el sujeto. Esta forma de telepresencia tiene que ver con la simultaneidad de conciencias en la distancia, a tiempo real y para ello me remitiré a lo que fue un proyecto de pieza de acción de Joseph Beuys, basada en este concepto de simultaneidad, cuando en otoño de 1964, Bob Morris visita a Joseph Beuys y acuerdan hacer la obra “el jefe” simultáneamente: “queríamos empezar a hacer la obra en el mismo segundo y después trabajar durante nueve horas, yo en Berlín, él en Nueva York. ...- yo lo hice, pero él no”, afirma Beuys en una entrevista realizada al artista por Willoughby Sharp, el 28 de agosto de 1969. (40)

Esta forma de telepresencia o presencia a distancia basada en una comunicación a tiempo real puramente conceptual y generada mediante una cita previa que acuerda un tiempo concretamente exacto, sería para mí una forma de telepresencia que eleva la acción a un nuevo abanico de posibilidades en el que el eje de coordenadas tridimensional se proyecta hacia una nueva dimensión espacial basada en la conciencia de los actuantes, que intuyen mediante conocimiento previo, un presente interconectado, de manera que forma parte o genera una mitad, que a modo de intervalo, tiene su continuidad en otra acción espacialmente discontinua, pero temporalmente simétrica, sin representación bidimensional del nexo de ambas mitades de situación.

Así mismo, cada uno imprime sus gustos y preferencias en el momento de hacer o presenciar una acción, y nuestra formación y experiencias personales influyen en las lecturas que de ella se puedan tener. No obstante, la eliminación sensorial por defecto, a la hora del uso tecnológico, pasa de ser una carencia en contraposición al concepto de ausencia al que nos hemos estado refiriendo con gran interés.

Beuys explica oralmente las premisas individuales en la ecuación arte = hombre = creatividad = ciencia, pues para él todo es arte y todo el mundo es artista a su modo. (41)

Volviendo a las primitivas experiencias performáticas a las que nos referíamos cuando hice referencia al futurismo, me gustaría referirme a la pieza que realizaron en 1914 en Londres Marinetti y el pintor Nevinson, bajo el título de “Zang tumb tumb”, y en la que se introduce la denominada música de ruidos escrita originariamente por Marinetti al pintor Russolo desde las trincheras búlgaras dos años antes, a modo de carta, y presentándose al público mediante una forma de telepresencia tecnológica vía teléfono.

El propio Marinetti describe la pieza así: “En la mesa delante de mí tenía un teléfono, algunas tablillas y martillos a juego que me permitían imitar las órdenes del general turco y los sonidos del fuego de la artillería y las ametralladoras. Se habían colocado pizarras en tres partes del vestíbulo (a las cuales Marinetti sucesivamente se acercaba para esbozar una analogía con tiza). Mis oyentes, mientras se volvían para seguirme en todas mis evoluciones, participaban. (...)” En una habitación contigua, el pintor Nevinson golpeaba violentamente dos enormes tambores cuando Marinetti se lo indicaba por teléfono. (42)

De esta manera, encontramos dentro de esta performance primitiva una ausencia visual del accionista Russolo, que junto al presente Marinetti, se enriquece la pieza de acción al mostrar entre ambos

una doble forma de comunicación en la descrita pieza: por un lado la telepresencia de Marinetti (performer A) con Russolo (performer B), y la presentación sonora de performer B hacia Marinetti y el público. Marinetti en todo momento se encuentra tridimensionalmente presente para con el público, siendo nexo de unión y generando la ausencia del pintor, visualmente ausente pero audiblemente presente.

Hasta ahora hemos observado dos aspectos de la telecomunicación: conocimientos procedentes de disciplinas más científico-técnicas debido a su carácter generacional (tecnologías novedosas), y conocimientos cuyo origen está en la sabiduría popular y en la tradición cultural a la que pertenecemos por tratarse de tecnologías o métodos asimilados culturalmente.

Será la utilización de cada modo tecnológico utilizado por el performer o artista de acción el que permita redimensionar el mundo de la pieza, con tal de reafirmar la propia esencia de la performance, es decir, la vida tridimensional, la vivencia del sujeto en armonía o desarmonía con nuestro mundo de tres coordenadas: longitud, altitud y profundidad, y en relación todas ellas con el tiempo presente de las conciencias que participan.

## **El arte de acción en su estado tetradimensional.**

La independencia de la performance frente a la reproducción bidimensional que oculta la autenticidad del mundo es su mayor fuerza, o como afirma Edgar Morin, a quien nos referimos ya con anterioridad: “la poesía vivida y la estética nos hacen vivir un gran pacto con lo real, el pacto super-realista que transfigura lo real sin negarlo”. (43) De esta manera, la performance a la que me pretendo acercar, como poesía vivida, se sitúa en una mirada super-real dentro de las artes escénicas, permitiendo desvendar la cotidianidad de la vida para ofrecernos las mil pequeñas poesías que se suspenden en cada acción cotidiana.

Cuando abarcamos el problema bidimensional nos centramos en cuestiones de espacialidad, puesto que el formato plano en el arte, a lo largo de la historia, siempre nos ha remitido a una escenificación tridimensional, pretendiendo documentar o representar nuestra realidad. Más o menos se ha tratado de generar profundidad virtual en un campo de longitud y anchura. Un reto milenario que ha sido capaz de generar un nuevo mundo para sustituir una realidad volumétrica. También se podría decir que el universo de la representación bidimensional ha intentado, tal vez, dar explicación a un mundo tridimensional.

Según Aristóteles, el conocimiento general es especialmente difícil para el ser humano, debido a que genera inseguridad. Tal vez aquí encontramos un punto de inflexión en el cual se da explicación a la necesidad de atrapar al mundo en un espacio bidimensional con tal de poder comprender una parcela, y de este modo, generar una especie de guía que permite concebir el objeto de desde un único punto de vista, atendiendo al formato bidimensional, o incluso si vamos un poco más lejos, desde varios puntos de vista, si atendemos a la representación tridimensional de la escultura, que

pretende congelar la dimensión temporal, al menos hasta el siglo XX, con tal de poder asimilar una realidad efímera tetradimensional en la que se desenvuelve la propia vida, generadora de multi-posibilidad.

Dado que cualquier imagen u objeto artístico son una emulación de un pasado subjetivo, jamás podremos estar completamente seguros de que el mundo de la representación se asemeje tan siquiera a lo representado, por lo que estas imitaciones sirven de vehículo para llegar a un mundo inexistente, para aislar el mundo real, o aislarnos poco a poco en un mundo virtual, o virtualizar el mundo, autoeliminarnos como ser, tal cual nos concebimos, o evolucionar hacia otro ser sin tan siquiera conocernos. Tal vez la clave esté en el miedo que nos producimos como seres, y para autoproteger al propio ser del propio ser, no elaborar una reinserción, sino una prisión confortable. Ese es el camino al que le conduce la representación bidimensional e inclusive tridimensional, fruto de un pánico oculto desde el pasado, preguntándonos si el mundo de la representación es una interferencia necesaria, que sirve al ser humano como refugio.

¿Qué religión en el mundo no se ha servido de figuras retóricas, moralejas, metáforas y representaciones para adoctrinar a sus seguidores? ¿Y no es hoy la sociedad de consumo una nueva religión?

Lo que pretendo decir es que el mundo de la representación, tanto bidimensional, como tridimensional, e inclusive, tetradimensional, es el universo de negación de la propia presencia tetradimensional de la realidad.

Combinamos patrones que ya existen dentro de nosotros mismos a través del condicionamiento. En realidad sabemos que no hay nada estático ni predecible.

Si no podemos actuar sobre el pasado y sí sobre el futuro, ¿porqué nos empeñamos en proyectar el pasado al futuro?

Debemos buscar uno de los orígenes generadores de representación o interpretación de la realidad, y de inmediato nos toparíamos con la imaginación, que nos permite recordar para proyectar. Depende de la proyección el camino a recorrer, y por tanto, de la conciencia del sujeto en el momento de la proyección. Yo no estoy en contra de la creación ni de los procesos creativos, pero sí que cuestiono el momento en que se proyecta la imaginación hacia un universo de representación capaz de atrapar las posibilidades para aunarlas en el virtuosismo técnico y profesionalización del poder mediático-creativo y ocultarnos de manera engañosa, para jugar con la retina del mundo.

En performance, la imaginación debe centrarse en el momento presente, y no en futuro, de esta manera podemos visualizar nuestra propia existencia de una manera poética, y en vez de generar anhelo proyectar vida y realidad mediante el concepto de posibilidad, de aquí el gran nexo de unión con el concepto arte-vida. En este punto encontramos el modo en el que se puede llegar a diferenciar el arte de acción o performance del resto de formas artísticas, precisamente en este carácter generador de “lo efímero”, de un continuo presente de posibilidades.

También me gustaría señalar que en el presente se contiene el infinito, de manera que habría infinitas formas de proyectar presente. La imaginación a tiempo real, está tan vinculada con la intuición y con el modo de accionar en performance, que dista muy mucho del resto de modos de “puesta en escena”.

En un mundo en el que como personas nos podemos mostrar mas interesados y preocupados por personajes o eventos que ocurren en un mundo bidimensional con un elevado contenido en ficción y por lo

tanto de representación, que por las personas o situaciones reales, todo apunta a que caminamos hacia un punto en el que las nuevas formas de representarnos, imitarnos y capturarnos generaran una conducta global en la que la felicidad se alcance con ese contenido de representación nuestra, de manera que ni siquiera pensemos en nosotros como personas, sino como representaciones capturadas de nosotros mismos, siendo mas felices con nosotros mismos como objetos que con nosotros mismos como personas.

Tal y como se va apuntando la era en la que nos adentramos, un ser humano bidimensional conquistará o será conquistado totalmente por los intereses del mercado teletecnológico, rechazando con totalidad la sociedad tridimensional temporal que nos engendró, y se construirá una casa-mundo con paredes de teletecnología desfragmentadora de la realidad y refragmentadora del cuerpo como nueva inmaterialidad.

Asimismo ya podemos ver como ha aparecido ya un nuevo ser humano virtual, que de la misma forma en la que narciso se fascinaba con su reflejo, este que queda fascinado por la imagen que de él mismo recibe de su pantalla de televisión, pantalla del ordenador o video-proyector.

## **La mentira de la representación.**

Si bien es cierto que con el mundo internet, mundo bidimensional por el momento, acudimos a refugiarnos en su ficción, basándose la energía de su conquista hacia nosotros en una pasión que nos permite escapar de lo real desde una habitación o espacio íntimo, generando por un lado un territorio de participación, interacción y pertenencia, y simultáneamente desolado por un miedo a la realidad que fomenta el propio uso de la red y experimentar de manera aparente una serie de experiencias “significativas” de comunicación o descubrimiento, por no hablar de entretenimiento.

Por lo tanto el nuevo mundo de interface bidimensional que pretende sustituir parcelas que nos pertenecen como seres reales, genera un bloque de percepción a la hora de interpretar la imagen-interface, provocando una alteración de nuestros propios complejos sociales y psicológicos. De esta manera, el ser humano crea imágenes basadas, inspiradas y que representan la realidad. Estas imágenes son creídas por el propio individuo como realidad. El sujeto se introduce en ellas consumiéndolas y termina siendo un producto perteneciente a dicha realidad limitada en posibilidades, modificando con la aportación de su imagen representada el nuevo universo paralelo irreal.

Por lo tanto nos encontramos ante un universo ajeno a nuestra propia realidad, y para ello estamos obligados a atender al concepto de alineación. La palabra alineación viene de *alienum*, que significa algo ajeno o extraño. Es el acto por el cual se traspasa la propiedad de una cosa. Los mundos bidimensionales o que representan la realidad generan precisamente cierta alineación respecto a las culturas que reproducen, puesto que imponen constantemente la



subjetividad o subjetividades como realidades, limitando la posibilidad en el resto de seres.

Para analizar esta forma de alineación me gustaría mencionar a H. Eco, que marca la diferencia entre la alienación-en-algo y alienación-de-algo: "Alienarse en algo quiere decir, renunciar a uno mismo para entregarse a un poder extraño, hacerse otro en algo y, por consiguiente, no actuar ya en relación con algo, sino verse intervenido por algo que no somos nosotros, mientras que alienarse de algo se refiere al extrañamiento nuestro con respecto a este algo." (44)

Por lo tanto, nos cabría decir respecto a esto que la conciencia del sujeto se aliena en la representación del mundo que lo rodea, mayoritariamente se trata de una representación bidimensional, y esto origina que termine por reconocerse únicamente en él. Entonces podríamos decir que si se elimina la producción de representación del mundo se encontraría el sujeto con la verdadera conciencia de realidad a la que pertenece y le fue arrebatada socio-culturalmente: una auténtica realidad consciente de posibilidades. Ya no se trata únicamente de que la representación visual afecte únicamente a quien mira, sino que podríamos decir que afecta directamente a la cosa representada, ya que esta dejará de ser cosa en sí misma para ser algo que vive en relación de representación con el objeto que le representa.

De esta manera, nos encontramos que en el universo de la representación se ofrecen experiencias sin experiencia, construyéndose de este modo una sociedad en la que el individuo se proyecta en modelos repletos de elipsis que lejos de vivir, reviven experiencias creadas para tal efecto, produciéndose una lejanía de la actividad social cada vez que consumimos imagen, o entramos a formar parte de ella.

El universo virtual bidimensional crece por que es alimentado. Su máximo esplendor podemos encontrarlo hoy frente a una pantalla LCD, en nuestra habitación, ofreciéndonos una ventana al mundo que, alejada de la realidad, nos sacia de manera incompleta, y precisamente por ello riega cierta ansiedad de búsqueda: Internet. De esta manera podemos vivir en un modo de soledad en el que la imagen bidimensional, mediatizada de modo masivo por la televisión, los videos y los ordenadores, permite cierto derecho a vivir límites sin escuchar el límite individual, tales como tabúes sexuales, muerte y sufrimiento, infinidad de formas violentas, o incluso placeres. La capacidad del ser a la hora de asimilar cuestiones representadas bidimensionalmente es ilimitada e incrementa considerablemente. Ya que no importa lo que se ofrece, sino como se ofrece, y ese como está tan contaminado de ficción que las múltiples realidades de plástico que brotan de aquí embellecen la experiencia real con una cortina de niebla virtual, llegándose a confundir, y creando un molde de autismo tecnológico se hace creer que se vive una experiencia real sentado frente a una pantalla de mercaderes de ilusión y ficción que intervienen alineando nuestra percepción de lo real. Hoy en día todo pretende ser realidad y el mundo de la imagen bidimensional camina a la cabeza. Todo parece verdadero; en cualquier caso es verdadero el hecho de que parezca verdadero, y damos por cierto el objeto al que se asemeja. Por otra parte, la mentira no carece de justificación, ya que el criterio de semejanza y/o parecido jamás señala la multi-posibilidad real, sino el tema, la superficie, la corteza, si siquiera sugiere atmósfera sensorial cercana.

Y aunque el distanciamiento con lo real no es fruto de nuestra era, ni el avance tecnológico marca totalmente la necesidad de representar realidad, ficcionando nuestra presencia y alterando un estado de conciencia de nosotros mismos con el mundo, si bien es cierto que

ambos ayudan a generar un estado de confusión que podría ser alterado si trazáramos una línea de análisis constante desde lo presentado a los medios de representación, y digo de análisis por la dificultad de tal delimitación y por ser tarea compleja la reeducación de la retina y en general de lo sensorial respecto a lo que es realidad, y lo que se maneja como realidad, encontrando al mismo nivel de igualdad los términos de visibilidad, realidad y veracidad. Por virtual entendemos aquello que está “en virtud de” algo que sabemos que no es real pero que damos por hecho que es real; lo bidimensional alcanza a lo virtual, es y no es, está ahí por que lo que vemos y escuchamos, pero que no sentimos, ni olemos, ni percibimos; pero somos capaces de creerlo, porque así hemos sido adiestrados, “es” la “sensación” real.

## **El trucaje bidimensional y tridimensional.**

En líneas generales, la pintura trata de cubrir una superficie plana mediante el color, soliendo representar el mundo tridimensional en un soporte bidimensional, o generar un nuevo mundo bidimensional, de la misma manera que lo hace el dibujo mediante líneas.

Normalmente dibujo y pintura han caminado juntos a lo largo de la historia del arte, por requerir ambas un soporte bidimensionalmente tan específico, y debido también a que cualquier trazo implica añadir un color, de la misma manera que una mancha se puede considerar un punto, que a su vez es un elemento básico de la línea.

Mediante líneas y manchas se logra la identificación de las formas, que van adquiriendo mayor representación de la tridimensionalidad en medida que aprendemos a modelar y a dar volumen en ese universo bidimensional, siendo el modelado la representación del volumen y la tercera dimensión, generando la profundidad virtual del objeto representado, si es que existe. Para crear el volumen se atiende a la utilización del trucaje y del engaño, como un mago de feria cuando saca un conejo de la chistera, subrayando la forma, la corporeidad de los objetos o figuras mediante el dibujo, con tal de obtener gradaciones de luz y sombra, consiguiendo el mismo efecto después con la aplicación del color, por ejemplo.

Pero también hay que señalar la existencia, a lo largo de la historia del arte, de escuelas y pintores que han dejado al margen el dibujo para conseguir el modelado, graduando directamente los tonos claros u oscuros con el color. Un elemento de considerable importancia en la representación ficticia de la tercera dimensión se logra mediante la perspectiva, pero no hay una única forma de lograr este efecto, ya que a lo largo de la historia del arte ha sido realizado mediante distintos medios, como la perspectiva caballera, que

representa a mayor tamaño las figuras situadas en primer lugar y menor tamaño a medida que se alejan.

La pintura es la ciencia del engaño visual, o en cualquier caso, del estímulo retiniano en busca de un hedonismo que busca el placer en objetos creados para tal efecto.

A partir del Arte Paleocristiano y, sobre todo, durante el Románico, las formas se representan según un tamaño simbólico.

Otro modo de perspectiva ilusoria es la perspectiva lineal, que se logra mediante líneas que alargan ilusoriamente la superficie plana hasta un espacio interno, siendo estas líneas el medio para disponer las figuras con relación al fondo. A partir del Renacimiento Alberti formula teóricamente la perspectiva central, que logra definitivamente la recuperación de la tercera dimensión, mediante la representación de un único "punto de fuga" hacia el que convergen todas las líneas, sobre las que se sitúan las figuras, colocándose en diferentes planos paralelos al fondo.

Por otro lado el escorzo, que es un recurso propio de la representación de la perspectiva, con él se representa el volumen colocando las figuras perpendiculares u oblicuas al fondo, perpendiculares al plano sobre el que se pinta. La superación definitiva de la perspectiva lineal se inicia con Leonardo da Vinci, que utiliza por primera vez la técnica del sfumato, considerando fundamental la representación del espacio aéreo que hay entre las figuras. La perspectiva aérea es una forma de alto contenido de ficción a la hora de representar la tercera dimensión en una pintura, se trata de representar la atmósfera que hay entre las figuras difuminando los tonos cromáticos y las siluetas en relación con las diferentes distancias que cada figura o elemento del cuadro ocupa sobre el plano, no representando con la misma intensidad las figuras de los primeros planos y las del fondo, la línea y el modelado se diluyen.

Con la llegada del impresionismo, los pintores proponen un nuevo léxico de pincelada descompuesta en colores primarios que han de recomponerse en la retina del espectador, su primer objetivo fue conseguir una representación del mundo espontánea y directa. Para ello se centraban en los efectos que produce la luz natural sobre los objetos. La principal novedad del impresionismo es la idea de pintar no lo que existe, como habían hecho los realistas, sino lo que se percibe en un instante concreto. Como el nombre indica, se pinta la "impresión". Encontramos así, por un parte, el deseo de representar exactamente lo que se percibe, apoyándose en los avances y nuevos descubrimientos científicos sobre la visión, y por otra parte la imposición de la percepción subjetiva del pintor, además de pretender vincular su personalidad artística a la hora de objetualizar el mundo y proyectar el pasado hacia el futuro, continuando con la tradición de marcar límites en la posibilidad sensorial del espectador. En base al progreso científico, sobre todo en el campo de la óptica, los pintores se centran en ofrecer más importancia a la percepción subjetiva evolucionando hacia un punto en el cual las imágenes artísticas pueden ser convincentes sin ser objetivamente realistas. El hito que inicia la revolución y ruptura en el arte de representación bidimensional de la tridimensionalidad temporal de nuestro mundo es la exposición universal de 1900 en París. Aquí se inician dos nuevas técnicas vinculadas al arte y que intervienen en su transformación, como son la fotografía y el cine. Estas nuevas técnicas provocarán que la pintura reflexione y vuelva a intentar recobrar su propia realidad bidimensional, ya que la fotografía y el cine se convertirán en un nuevo y sofisticado engaño bidimensional de la realidad tridimensional-espacial, o tetradimensional-temporal, precisamente por su capacidad de representarla, capturándola, reproduciéndola y distribuyéndola industrialmente.

Esto da origen a un replanteamiento por sobrevivir por parte de los profesionales de la pintura, generándose vanguardias como el fauvismo, donde se utiliza la vibración y la fuerza de los colores que, aplicados violentamente transmiten cierta emoción subjetiva en sus representaciones. Con el expresionismo la realidad y las formas se distorsionan mediante colores fuertes y puros que tratan de representar la angustia que estos autores sienten frente a la realidad tridimensional. A partir del cubismo la representación pictórica se alejó de la representación naturalista, y se esfuerza por conseguir de un modo simultáneo, sobre la superficie del cuadro bidimensional, un objeto visto desde diferentes ángulos, convirtiéndose en el precursor la subjetividad pictórica a la hora de representar.

Con la llegada del surrealismo se trata de proyectar el interior del ser humano a base de imágenes tomadas, entremezclando un mundo real con un universo imaginario donde se prioriza la manera irracional en que las figuras representadas se colocan en el espacio. Las raíces del expresionismo abstracto se hallan en la obra del pintor ruso Vasily Kandinski, y en la de los surrealistas que de forma deliberada, usan el subconsciente y la espontaneidad. La figura más importante del expresionismo americano es Jackson Pollock, importando ahora la inspiración del momento sobre un lienzo, de donde surge el action painting, pero esta acción de pintar continua anclada a la creación de un objeto y a la proyección del pasado mediante este, contaminando la experiencia real. Así mismo, también nos hace recapacitar con el manifiesto de los pintores futuristas acerca de la importancia de la acción de pintar sobre la pintura en sí.

Con el op art se pretende crear un espacio tridimensional que se mueve. Por otro lado, el pop art nació como un intento de generar un arte popular a partir de imágenes que resultaran familiares y cotidianas. En aquel entonces cabe reseñar que comenzaba a gestarse el consumismo donde las marcas de los productos

adquirieron relevancia y mostraron un estatus determinado, anclado hasta nuestros días. El Pop Art ejerció un fuerte impacto tanto en el diseño gráfico como en la moda, que aun hoy sigue latiendo.

A modo de pequeña síntesis en este reducido recorrido que roza el apunte, decir que las imágenes han tenido un papel fundamental en engañar a nuestros sentidos haciéndonos creer que lo que vemos, oímos o sentimos es lo real, acercándose al fraude. Inclusive, teniendo conocimiento del engaño, podemos estar de acuerdo y dejarnos engañar, ya que estas imágenes están pensadas no sólo para entretener, sino para llenar un vacío aparente, una angustia o generar un estímulo masturbatorio que se regocija en un pasado concreto para alcanzar e imponerse sobre un futuro plural, del mismo modo que ocurrirá con la escultura, de carácter tridimensional, cuya obsesión será congelar el tiempo, o hacer un bucle a modo de noria de feria con él.

Respecto a la escultura, aunque históricamente se ha definido como el arte de modelar, tallar y esculpir un material, con el fin de representar figuras u objetos en tres dimensiones, hoy en día se amplía el término a insertar una forma tridimensional en el espacio, inclusive una fotografía, pero aquí entramos un campo de discusión en el que no quiero profundizar, por entender mi posición de base por encima de estas cuestiones, pues ambas formas de representación están sujetas a la ficción, y por lo tanto, viajan en el mismo correo. Pero si que podemos decir que, a diferencia de la pintura, que utiliza por lo general una superficie bidimensional y plana para representar el mundo, las esculturas tienen volumen y pueden ser apreciadas no sólo de frente sino desde distintos puntos de vista, situándose la escultura en un espacio tal vez más real por ampliar la posibilidad perceptiva, pero anclado igualmente a la congelación ficticia, y esto quiere decir que en si la escultura no es real, no forma parte de la realidad, revisa la realidad y se proyecta



en esta de modo que su espacio llega a convivir en el espacio propio del ser humano, de su cuerpo y del mundo del que participa. En la escultura se interpreta el espacio, se manipula objetualizándolo, pero la acción creativa se proyecta precisamente a ese nuevo cuerpo escultórico en cierta manera independiente ya de la acción del artista.

Es precisamente el abandono de la peana, del marco de la escultura, lo que la introduce un poco más en el mundo, la que hace que se genere la confusión y de donde parte la mentira o se camufla la ficción tan buscada en las formas de representación de la realidad marcadas en el mundo del arte. Respecto a la concepción de escultura efímera, cabría señalar que el registro fotográfico o videográfico produce una notable degeneración de la propia idea, de la fugacidad de un objeto generado que se degenera o vuelve a la tierra, necesidad de congelar un momento para proyectarlo hacia el infinito, al igual que sucede con las fotoperformances o fotografías-documento de performance a modo de registro. He aquí la vuelta a la gran ficción, a la mentira y objetualización subjetiva del mundo del artista para con los demás, volviendo los elementos tridimensionales efímeros al carácter de la bidimensionalidad estática, congelada e inalterable por los tiempos de los tiempos, egocentrismo y adoración del dios-arte.

Podríamos revisar incluso esos objetos donde nos podemos introducir los sujetos, a modo de pabellones, como los que realiza Dan Graham, donde los espectadores se ven a sí mismos representados a tiempo real, o casi real, mirándose y siendo mirados, que acerca al mundo de la experiencia la confusión de lo que es mundo y deja de serlo, lo que es metáfora del mundo y lo que es su propia metonimia. Contextos artísticos que pretenden ser lo que jamás podrán abarcar, que es la integración del mundo en el mundo, porque la descontextualización del propio mundo ya las convierte en mera atracción elitista.

Técnicamente, la escultura ha sido durante un tiempo la rama de las artes plásticas que se ocupa de la creación de formas artísticas en tres dimensiones, con muy diversos materiales y formas. En la antigüedad era común el uso de los relieves en los monumentos, para contar historias, pero en el campo que nos ocupa, nos referiremos a continuación a la escultura como la estatuaria y su evolución, considerando el relieve directamente como un tipo de escultura a medio camino entre la representación bidimensional y la tridimensional.

Por lo tanto, la escultura trata de crear formas expresivas de tres dimensiones espaciales, pero las representaciones del hombre primitivo estaban relacionadas con la magia, la religión y también con la utilidad (tallado de herramientas y utensilios). Sin embargo, con el paso del tiempo, estas figuras perdieron su simbolismo y funcionalidad, surgiendo la preocupación por reproducir la belleza del instante tridimensional y reproducirlo en el tiempo.

Con los griegos se humanizan tanto las esculturas, que dada su perfección representativa del ser o prototipo representado, parece como si se tratara de personas congeladas cubiertas de mármol. La aproximación a una realidad espacial tridimensional congelada está presente en la evolución de esta escultura clásica. Este estilo sobrepasó la era romana, y quedó en un segundo plano durante la Edad Media, convirtiéndose en un complemento de la arquitectura, al quedar destinadas básicamente a la ornamentación de las construcciones. Como todos los aspectos de la vida giraban en torno a la creencia en Dios y su omnipresencia, las representaciones estaban muy relacionadas con el teocentrismo, telepresentándose la figura de dios a los fieles, de una manera sagrada, a través de los objetos de arte escultóricos, hasta la llegada del renacimiento, donde se vuelve al estilo clásico reapareciendo la representación del cuerpo humano desnudo.

Con el barroco se representa la exuberancia y la expresión de emociones, y un siglo mas tarde el Rococó surgiría como un estilo ornamental, hasta el siglo XIX, cuando decae prácticamente la escultura religiosa y la escultura ya es prácticamente un elemento decorativo de la arquitectura.

En definitiva, se podría decir que a lo largo de la historia el escultor se a dedicado a materializar divinidades, adornar santuarios y lugares públicos o incluso hacer mas lujosos los entornos domésticos, manipulando madera, barro o piedra. Pero también abría que matizar que hasta el siglo XII y XIII no se utiliza el concepto de bellas artes, incluyéndose en estas la poesía, la comedia, la pintura, la escultura y poco más tarde la música y la danza. Se podría decir que son estas también las disciplinas que interconectará la Performance dos siglos mas tarde.

La introducción de nuevos materiales en la escultura a partir de las vanguardias determina en gran medida las nuevas formas de representación, como por ejemplo los materiales pobres, que generan una mirada más cercana a la representación popular, mediante el arte póvera, o la utilización de la propia naturaleza, que origina el land art. La utilización de objetos industriales da lugar al nuevo realismo, y el cuerpo como soporte genera el body art. Este último estaría muy cerca o introducido el lo que entendemos por el gran abanico de posibilidades de la Performance art o arte de acción.

Como vimos con anterioridad, a finales del s. XIX, y principios del s.XX surge la vanguardia histórica rompiendo constantemente con la idea tradicional del arte, y encontrado los artistas nuevas formas de representar, bien a través de los materiales, de las técnicas y los procesos, lenguajes e intenciones, transformándose de este modo el propio concepto de escultura, que deja atrás la estatuaria y las decoraciones, pero no por ello la objetualización del mundo

mediante la imaginación del artista, que proyecta a tiempo futuro, y ficción por lo tanto el mismo mundo sobre el que trabaja.

Se podrían rescatar las “esculturas vivientes” de Gilbert & George; o la “Escultura social” de Joseph Beuys, para quien el pensar mismo debía interpretarse como una primera escultura.

Como ya dijimos, la subjetividad de la creación de objetos artísticos es la subjetividad del mundo del arte, de la mirada, y por lo tanto, de la proyección anclada al pasado de la misma, hacia el viaje atemporal que marca el hecho escultórico, al igual que ocurre con el viaje bucle atemporal que representa el cine y el video.

Si bien los primeros espectadores de la gran pantalla, cuando vieron por primera vez la proyección del tren filmado por los hermanos Lumière, se apartaron instintivamente ante el fenómeno debido a la ilusión que originaba el movimiento en la pantalla, tenemos que atender a recordar, aunque parezca obvio, que en ningún momento existe movimiento en dicha pantalla, ya que el movimiento es una ilusión óptica que tiene su origen en la "persistencia retiniana". La cámara de cine registra el movimiento descomponiéndolo en 24 fotos/fotogramas por segundo. La reproducción de esas imágenes a la misma frecuencia produce la ilusión del movimiento.

Pero debemos señalar, que aunque fuese por defecto, que las primeras películas de los hermanos Lumière en Francia, o de Edison en Estados Unidos, fueron registradas a una velocidad irregular, de carácter variable, pues dependía de la regularidad del operador que giraba la manivela y abría y cerraba el obturador para que la luz se imprimiese sobre la película. Posteriormente, y con el fin de evitar distorsiones sonoras, de esos 16 fotogramas por segundo se pasó a 24 fotogramas actuales, alrededor de los años 20, ya que la incorporación del sonido a la imagen iba a producir un nivel de ficción que uniría las fuerzas de la bidimensión de la imagen y de la tridimensión sonora, generando el mayor medio de ficción y

representación de la realidad conocido en la historia de la representación del mundo, de la vida, generador de películas, de objetos de reproducción, de control sobre el espectador mediante la pasión de este por el medio cinematográfico.

Con la llegada de los años 40 y el entusiasmo por los musicales y los thrillers de acción, las lámparas de luz incandescente, que proporcionan mas potencia de luz y generan menos calor sobre la película, sustituyen a los antiguos proyectores y en los años 50 aparece el Estmancolor para que el espectador pueda confundir mejor la realidad con la ficción representada de la misma. Con tal de lograr mayor espectacularidad en el contenido de las imágenes para generar mayor atractivo aparente en la sala de proyección que en la vida misma, aparece e el cinemascope y los productores aumentan en sus objetos de reproducción mejor sonido y más definición de imagen. En definitiva un progresivo y considerable incremento de la información contenida en cada fotograma que bombardea nuestra retina a un flujo de 24 fotogramas por segundo para olvidarnos durante el tiempo que dura la proyección de la propia realidad, para sustituir esta, concretamente. La gran novedad en los años 60 y 70 es el aparato cuadrado que todos conocemos hoy, y que provoca que el público abandone poco a poco las salas de cine para introducirlo en la intimidad, para acercarlo a casa y tenerlo mas a mano, con el fin de que las dos horas semanales de estímulos visuales se conviertan con la televisión más de dos horas diarias de masturbación retiniana a 25 fotogramas por segundo proyectados a través de un tubo de luz que provocará el denominado efecto mosquito, es decir, acudir a la luz artificial aunque signifique el fin de la vida, y nos encontramos ya en la era de la información, donde importa poco la calidad y mucho la cantidad, generalizándose la adicción a un "bit" de información que limita la posibilidad de realidad por el anclaje de una experiencia similar que tenemos que compartir de manera global.

En los años 80 el video se convierte en el reclamo de los *media* y en el fetiche de todas las vanguardias, inclusive el arte conceptual, así como en el nuevo enemigo que fue anteriormente la televisión para el cine, ahora el video lo es para ambos, y entonces, como internet en la actualidad, este generó cierta revolución en la sociedad hasta los años 90, donde la simulación sintética de la realidad se mezcla con el realismo fotográfico sin que el espectador sepa discernir donde empieza lo uno y acaba lo otro. Acercándonos a una realidad mas digital que real. Una realidad sin apenas posibilidad de elección, pero si de multiexpectación.

El ojo es el órgano que hay que estimular, masajear, masturbar, con el objetivo de excitar el cerebro y sus dos mil bits de información que es capaz de procesar, hasta tal punto que la bidimensionalidad de la pantalla se ha implementado con una virtual tercera dimensión que proporciona mayor ilusión de profundidad generada a partir de la suma de capas de imágenes o escenarios digitalmente superpuestas, superando la profundidad de campo que ofrecía con anterioridad la óptica. Y si bien con la aparición del vídeo apareció una cámara en mano que simulaba una realidad no profesionalizada en comparación con la cámara de cine, en el siglo XXI se ficciona esa realidad aprendida mediante la cámara shaking, que ofrece una veracidad ficticia debido al auge de la distribución y económico alcance de las cámaras digitales. Fenómeno que hoy toca su cumbre con la tecnología telefónico-móvil que incluye modos de grabación de video digital.

Desde luego este movimiento de cámara irregular alcanza la simulación de la tridimensionalidad del estímulo retiniano para provocar el máximo desconcierto en él, ya que es el prelude del éxtasis visual que culmina en la explosión del entretenimiento que origina una ficción más real que la propia vida.

Al igual que ocurrió con la estereofonía años atrás, que introdujo la dimensión espacial a la escucha, la tecnología digital, que reduce las

personas y cosas a ceros y unos, modifica substancialmente la linealidad temporal y bidimensionalidad de la imagen introduciendo una tercera dimensión (virtual) que comporta una lectura "tridimensional" con la que el ser humano se enfrenta incluso a los juegos por ordenador que simulan una realidad tetradimensional espaciotemporal.

### **Respecto a la palabra y al documento de la acción.**

Con la llegada del láser y la holografía nos encontramos con que se pueden producir imágenes tridimensionales de mayor definición que la que puede ofrecer cualquier fotografía corriente en dos dimensiones.

Si cada nuevo invento desplaza a los antiguos en la medida que el público acude a aquella técnica que le ofrece más ficción para huir de su propia realidad, la representación tridimensional acabará sin duda con la bidimensionalidad y sustituirá a nuestra realidad de tetradimensionalidad espacio-temporal.

Mientras los nuevos medios exigen cada vez menos al observador, reduciendo su campo de posibilidad y por lo tanto, su vida, la palabra impresa, por el contrario, presenta un mínimo de información que genera ese ámbito de posibilidad perdida por los medios de representación, por lo que ofrece un mínimo por encima del cual el lector debe poner de su parte, como por ejemplo la entonación de las palabras, la expresión de los rostros, la acción, el escenario...la ambigüedad de la idea. Por tanto la palabra escrita y oral es una proyección compartida entre el escritor y el lector, y el tiempo futuro con el que el medio proyectó la imaginación del autor se comunica con el tiempo presente del lector, como ninguna otra forma de comunicación puede hacerlo, a excepción de la Performance, que simultanea imaginación/actuación/presente con la

imaginación/recepción/presente, mientras que la documentación de la Performance enfrenta un acto original frente a un registro del mismo, al igual que sucedería con los holopoemas derivados de la poesía visual, en los cuales las letras tridimensionales flotan y se mueven en el espacio variando de forma en el tiempo y según la posición desde donde sean observados.

Mientras el espectador lee el holopoema, este modifica constantemente la estructura de su contenido, siendo información objetualizada tetradimensionalmente, puesto que integran dinámicamente las tres dimensiones del espacio con la dimensión añadida del tiempo; He aquí el alcance del universo de la representación del mundo mediante una objetualización cambiante en el espacio tiempo como el propio ser humano. El holopoema está hecho de luz, o vive en la luz, fingiendo ser un objeto sólido y tridimensional que al mismo tiempo contiene la inmaterialidad del lenguaje frente a la sólida estaticidad objetual. Esta poesía visual permite una gramática mutante y promueve nuevas relaciones entre la aparición y desaparición de significantes. Se trata de un objeto que genera una acción dependiendo de la acción de la propia existencia tetradimensional espacio-temporal del observador.

Marinetti, en la primera década del siglo pasado ya había augurado el advenimiento de las palabras en libertad, que responderían a la idea futurista de una poesía nueva y dinámica para la era moderna, siendo esta una nueva libertad prisionera en un medio de tecnología que se distancia la palabra al alcance de lo cotidiano, para volver a elevarla a un estatus divino, registrándola mediante un nuevo medio elitista de objetualización, como ocurrió con el residuo documental de las primeras propuestas conceptuales, de las que ya hablemos con anterioridad.

Hay que tener en cuenta que el registro residual audiovisual de una pieza de acción contiene implícito una forma de mirada subjetiva, limitando las posibilidades que ofreció en su intención de ser. En



medida que le demos mayor importancia o énfasis a este residuo, nos introduciremos en campos convergentes en la Performance como la foto-performance, el video-performance, el fetiche-performance, el audio-performance,...etc., que caminan de manera paralela al arte de acción en tiempo real, y se alejan de la Performance como arte escénico, tendiendo a privilegiar el registro como soporte antes que la acción registrada: el objeto de ficción frente a la realidad de posibilidades.

El registro nos aleja de la tridimensionalidad espacial y la temporalidad de la acción, tan característica en la Performance, habiendo muchos artistas que tienden a dimensionar o rediseñar la propuesta performática en función del medio de registro elegido, posibilitando una recepción diferente en cada caso (acto, registro), que les ha permitido trascender la instancia de la acción-transformada-en-objeto y su documentación.

Mi propuesta recupera el interés que genera el boca a boca, depositando en el espectador el registro de la acción, en su memoria, e su responsabilidad de observador que interpreta, que hace suya la experiencia. Esta es la modalidad del arte de acción a la cual me pretendo aproximar, por diversificar tantos puntos de observación subjetiva como espectadores existan, y ofreciendo la existencia de un presente que se diversifica en multitud de lecturas.

### **La bidimensión llama a la bidimensión.**

Un formato bidimensional que permite variar la información contenida en una pantalla en base a la necesidad de cambio del usuario tiene su origen en los años 60 cuando empieza a gestarse lo que hoy en día conocemos como el universo "Internet".

Frente a la prolongación de las formas de representación practicadas en el cine y en la televisión, los límites entre lo real y lo ficticio pueden encontrarse cada vez en un estado más difuso generado a partir de las cuestiones de cercanía y de distancia del denominado ciberespacio, que se enfrenta de manera constante con el espacio físico que llamamos real o espacio de posibilidades tetradimensional, como venimos refiriéndonos, creándose un mundo paralelo donde las referencias de lo real en el ciberespacio reproducen metafóricamente la espacialidad tridimensional del mundo real.

El ciberespacio, conforme lo entiende cualquier usuario, está construido mediante capas bidimensionales que representan tridimensionalidad por contener imágenes, videos...etc., además de los denominados links que llaman unas páginas a otras creyéndonos viajar a través de él. Pero al igual que en el cine o la televisión, la pantalla no se mueve, solo lo hace una información cambiante en base a nuestra curiosidad, que se ve satisfecha por la multitud de posibilidades al contener tan elevada cantidad de información generada por la masiva y asequible participación del propio usuario que la nutre. El elevado número de posibilidad en esta gran

macrometáfora del mundo es lo que genera la confusión y creación de realidad paralela, a la que nos referíamos con anterioridad. Internet no deja de ser una máscara, o conjunto de ellas, que intenta explicar el mundo construyendo otro mundo inspirado en las estrategias de representación tridimensional mediante la bidimensión del formato, cada vez más estimulante a la inquietud del usuario.

### **Aproximación a conceptos de tetradimensión.**

Sabemos que en el arte se estudia el desarrollo de la Performance analizando cómo y de qué están compuestos los elementos que en ella participan, como la inclusión de los factores de espacio y tiempo así como el público en la obra de arte.

Conocer el arte de acción sería tanto como diferenciar entre los elementos de los que está compuesta la pieza y su relación en un todo.

Vamos a abordar a continuación la tercera dimensión, dimensión fundamental en la evolución y producción de la Performance. En efecto, pasar de la bidimensión a la proyección tridimensional de las artes, hecha posible por la aparición y el desarrollo históricos de la acción en el arte, y posteriormente del arte de acción, que dota a los artistas de capacidades y posibilidades aumentadas para con el observador. La realidad tridimensional se dispara haciendo posible la destreza sensorial que conforma nuestro mundo de manera cotidiana, que no habrían sido posibles si no es por que la Performance las retoma y hace suyas, huyendo de la carga de la representación del mundo, tan involucrada en el arte durante la historia. Pero también la Performance permite a los grupos humanos progresar en la ritualización del tiempo y del espacio y su relación con el cuerpo, que al fin y al cabo también es espacio tridimensional, y estas habilidades se incorporan definitivamente a la percepción sensorial del mundo.

Para entablar una auténtica conciencia de lo que supone vivir en una tercera dimensión, primero debemos de salir mentalmente de ella, y para ello viajaremos a continuación a la bidimensión y a la tetradimensión, inspirándonos en lo que se denomina la teoría del hiperespacio, explicada por Michio Kaku. Según esta teoría, antes del big bang nuestro cosmos era realmente un universo perfecto decadimensional, un mundo en el que el viaje interdimensional era posible. Sin embargo, este mundo decadimensional era inestable y eventualmente se rompió en dos, dando lugar a dos universos separados: un universo de cuatro dimensiones y otro de seis. El universo en el que vivimos nació de ese cataclismo cósmico. Nuestro universo tetradimensional se expandió de forma explosiva, mientras que nuestro universo gemelo hexadimensional se contrajo violentamente hasta reducirse a un tamaño casi infinitesimal. Por lo tanto, y según esta teoría, el big bang fue origen de un cataclismo mucho mayor en el que se fracturaron los propios espacio y tiempo. (45)

En 1884, el clérigo Edwin Abbot, director de la City of London School, escribió una novela de éxito sorprendente y perdurable: “planilandia: una novela de muchas dimensiones por un cuadrado”. Esta novela nos ayuda a comprender los mundos multidimensionales. El libro habla acerca de un mundo bidimensional (Planilandia). El narrador, un humilde cuadrado, nos guía a través de algunas de las implicaciones de su vida en dos dimensiones. Cuadrado tiene un sueño acerca de visitar un mundo unidimensional (Linealandia), e intenta convencer al ignorante monarca de Linealandia acerca de la existencia de una segunda dimensión. El narrador recibe entonces la visita de una esfera tridimensional, a la cual no puede comprender hasta ver la tercera dimensión por sí mismo. Entonces tiene un sueño acerca de visitar Puntilandia (compuesta de un sólo punto con conciencia de su existencia de que ocupa todo y no sabe de nada aparte de sí mismo) con la Esfera y

aprende que no puede rescatar al Punto de su estado de auto-satisfacción. Aprende a aspirar y a enseñar a otros a tener aspiraciones. La relación estudiante-alumno se invierte cuando, después de abrir la mente de la esfera a nuevas dimensiones, Cuadrado trata de convencer a la esfera de la existencia de una cuarta dimensión espacial. (Y una quinta, una sexta y así en adelante). El narrador termina en prisión en Planilandia por sus intentos de corromper el pensamiento establecido acerca de las dos únicas dimensiones, pero aún consigue viajar cuando la esfera lo va a visitar para "sacarlo" de la segunda dimensión. (46)

En resumidas cuentas, vivir en una cuarta dimensión es un camino regado por la utopía, ya que habitamos un mundo tridimensional encerrado en la representación bidimensional del mismo, por lo tanto salir de esa prisión ya es todo un reto. La performance es la única forma artística que nos presenta asumir esa posibilidad tridimensional a nuestro alcance, implicándonos como accionistas en la misma. Con el universo Internet volvemos a refugiarnos en la bidimensión. Una bidimensión que representa de manera mucho más real nuestra capacidad tridimensional, siendo capaz de virtualizarla para ocultar su verdadera esencia.

En 1894, H. G. Wells aporta a este campo la novela "la máquina de tiempo", mediante la que popularizó una nueva idea en la ciencia: que la cuarta dimensión también podría verse como tiempo, y no necesariamente sólo como espacio, difundiendo que cualquier cuerpo real debe tener extensión en cuatro direcciones: debe tener longitud, anchura, grosor y duración. Pero por una debilidad natural de la carne nos inclinamos a pasar por alto este hecho. En el mundo tridimensional hay realmente cuatro dimensiones que participan activamente: tres sendas del espacio y el tiempo. La tendencia a distinguir las dimensiones espaciales de la temporal es debido a que

nuestra conciencia se mueve aparente e intermitentemente en la misma dirección temporal de principio a fin de nuestras vidas. He aquí uno de los despertares que el arte de acción genera respecto a la posibilidad no lineal o interválica de las piezas del arte de acción, frente a la representación lineal que ofrecen los modos escénicos convencionales.

No es casualidad que esta popularización de la cuarta dimensión atribuida al tiempo anduviese a medio camino entre la representación de Alfred Jarry en 1886 y el manifiesto futurista de 1909, a los que nos referíamos al comienzo de esta tesis.

Pues provocación y conciencia temporal del sujeto son los que despertaran la práctica de las primeras performances primitivas que se desarrollan en el futurismo.

Señalaremos también como la conciencia de querer representar bidimensional y tridimensionalmente la intuida cuarta dimensión inspiró también las obras de la vanguardia cubista. La historiadora de arte Linda Dalrymple Herderson escribe: “como un agujero negro, la cuarta dimensión posee cualidades misteriosas que podrían no ser completamente comprendidas, ni siquiera por los propios científicos”. (47)

Volviendo a nuestro mundo de temporalidad marcado por tres dimensiones espaciales, cabría señalar que la representación estética del mismo no solo nos ofrece un escape hacia mundos imaginarios, sino como afirma Edgar Morin, transfigura el sufrimiento y el mal: “el dolor del artista alimenta la belleza de las obras que va a irradiar sobre sus auditores, lectores o espectadores (...). Poesía, teatro, literatura, pintura, escultura y música nos ofrecen el don sublime del arte que permite esterizar el dolor, es decir, hacérselo

sentir en su plenitud al mismo tiempo que gozamos de su expresión”.

(48)

De esta manera la estética es capaz de permitirnos mirar de cara aquello que nos espanta y nos causa horror, haciendo casi soportable lo insoportable. Es la estética la máscara que representa un mundo tridimensional conduciendo al mismo tiempo que aparta la condición humana, y nos sumerge mientras nos distancia.

### **A modo de conclusión.**

Por lo tanto, la conciencia de la realidad en el sujeto mediante sus imágenes se construyen al mismo tiempo, de modo que se genera una constante necesidad de cuestionarse que es lo real, que no siempre se corresponde con lo que tenemos enfrente debido a que las ficciones nos permiten confundir la representación de la realidad con esta última, provocando que la ficción esté dotada de tanto o más poder que la vida misma.

De esta manera, la imagen de la realidad es transformada constantemente por el deseo de posesión del sujeto por la misma, y los artistas llegan a obsesionarse por plasmar la imaginación en puntos creativos que trazan líneas a largo plazo, como prótesis en tiempo futuro de preservar todo un mundo de las sensaciones del presente, sintiéndonos responsables de crear objetos que representen todo aquello que existe en nuestro mundo. La preocupación radica en poder poseer al mundo que se nos presenta alterando el mundo que tratamos poseer.

Es la tendencia a la bidimensionalidad, a la tridimensionalidad estática de representación permanente y la tetradimensionalidad espaciotemporal de representación de lo vivido, lo que provoca en la sociedad y en el arte el resultado de nuestra necesidad de imagen ficticia, aplanamiento que actualmente hacemos de nuestra experiencia en el mundo y la vida, que limita la base de la realidad,

es decir, la posibilidad a tiempo real, generadora de multi-experiencias, lograda mediante la desobjetualización del mundo. Lo que realmente constituye las cosas no son realmente las cosas, sino las ideas.

Cuando no miramos al mundo existe en nosotros una infinidad de posibilidades mientras que cuando miramos se materializan en una experiencia, tomando todas estas posibilidades de realidad una forma posible, una posición adoptada en el instante, siendo el mundo un conjunto de superposición de elecciones exponencialmente posibles, y la Performance la forma artística para acercarnos a esa realidad, marginada a veces en el mundo del arte. Hay que reconocer que todas las cosas no son más que posibles movimientos del estado consciente y la Performance nos permite elegir momento a momento de entre esos movimientos, para lograr la materialización de la posibilidad en la experiencia.

La dinámica cultural nos hace creer que el mundo ya está ahí, independiente de nuestra experiencia. En vez de pensar en los objetos y la objetualización del mundo, debemos pensar en las posibilidades. En este proceso no se puede ignorar al observador. Ser observador es ser un estado de consciencia. Cuando pensamos las cosas hacemos la realidad mas concreta de lo que realmente es, y cuanto mas concreta es la realidad, menos se puede influir sobre ella. De este modo, en la Performance, en el arte de la experiencia, debemos ser conscientes que en medida que elegimos nuestras experiencias, creamos nuestra realidad. Cuantas más posibilidades contenga cada instante del proceso de la experiencia, mayor realidad.

La vida, en si misma, está colmada de infinitas posibilidades, entre las cuales nosotros somos una de ellas, es decir, nuestra existencia. Del mismo modo que nuestra experiencia es el resultado de un cúmulo de posibilidades de esta existencia.



La Performance es el arte de la experiencia, repito. Una experiencia que se origina a través del contacto con un resto de realidades simultáneas que participan paralelas a nuestras acciones. Más o menos como si se solaparan las propias realidades, sin llegar a encontrar una frontera clara de lo que nos pertenece y lo que nos es externo, o dicho de otro modo, la involucración entre lo ajeno y lo propio como masa originaria de nuestro estado de consciencia. La Performance por la que yo abogo, contiene una exploración por la experiencia a tiempo real de un acontecimiento de acción predeterminado por un comportamiento artístico en el cual los orígenes de la presentación remiten al contacto con la intención de redescifrar una cotidianeidad mediante la consciencia de la exponencia de posibilidades.

Cambiar el mundo es cambiar la percepción por el mismo, y esto en el arte de acción se logra mediante la alteración de las posibilidades ancladas por la costumbre.

Lo que pretendo decir es que el mundo de la representación, tanto bidimensional, como tridimensional, e inclusive, tetradimensional, es el universo de negación de la propia presencia tetradimensional de las posibilidades que nos adueñan, y de las que somos a la vez dueños, a veces sin ser conscientes, cada vez mas apartada por el mundo de la representación, que ficciona una realidad por medio de los artistas al servicio de lo virtual. La performance que yo diviso no ofrece únicamente una experiencia al espectador-observador, sino que ofrece un contacto de realidades simultáneas mediante el cual se diluye lo cotidiano como ancla, y se ofrece una nueva mirada alejada de lo virtuoso, que acerca la acción expectante a la navegación por el mundo de la experiencia y por lo tanto, con mayor carga de realidad.

Yo no estoy en contra de la creación ni de los procesos creativos, pero sí que cuestiono el momento en que se proyecta la imaginación hacia un universo de representación capaz de atrapar las

posibilidades para aunarlas en el virtuosismo técnico y profesionalización del poder mediático-creativo y ocultarnos de manera engañosa, para jugar con la retina del mundo, limitándonos las experiencias mediante máquinas generadoras de experiencias, o lo que es lo mismo: la dictadura de la experiencia, originada en gran parte por el objeto artístico visual y sonoro.

La Performance como objeto artístico audiovisual pierde realidad y el poder de presentación que la caracteriza, dejando históricamente por sentado algo distinto que pretende hacerse pasar ya no por el recuerdo, sino por una representación del recuerdo de un espectador. Yo le doy importancia a la idea de que el espectador actúe como nexo de unión entre la Performance y su registro, sin que participe ningún otro proceso de objetualización en el documento.

### **Citas y referencias utilizadas.**

(1)- Como establece Goldberg, Roselee (1979), en su libro  
“Performance Art”, Barcelona, Ediciones Destino.  
ISBN 84-233-2687-X

(2)- Como establece Aznar Almazán, Sagrario (2000), en su libro  
“El arte de acción”, Donosita-San Sebastián, Editorial Nerea.  
ISBN 84-89569-42-8

(3)- Fernández Chiti, Jorge (2003), “Diccionario de Estética de las  
Artes Plásticas”, Buenos Aires (Republica Argentina), Ediciones  
Condorhuasi, Pág. 40, ISBN 987-96976-7-7

(4)- Aznar Almazán, Sagrario (2000), “El arte de acción”, Donosita-  
San Sebastián, Editorial Nerea, Pág. 7,

(5)- Goldberg, Roselee (1979), “Performance Art”, Barcelona,  
Ediciones Destino, Pág. 11

(6)- Extraído de: [http:// www.cronologia.it/storia/a1909c.htm](http://www.cronologia.it/storia/a1909c.htm)

- (7)- Goldberg, Roselee (1979), "Performance Art", Barcelona, Ediciones Destino, Pág. 14.
- (8)- Goldberg, Roselee (1979), "Performance Art", Barcelona, Ediciones Destino, Pág. 14.
- (9)- Goldberg, Roselee (1979), "Performance Art", Barcelona, Ediciones Destino, Pág. 16.
- (10)- Goldberg, Roselee (1979), "Performance Art", Barcelona, Ediciones Destino, Pág. 18.
- (11)- Fernández Chiti, Jorge (2003), "Diccionario de Estética de las Artes Plásticas", Buenos Aires, Ediciones Condorhuasi, Pág.147
- (12)- Fernández Chiti, Jorge (2003), "Diccionario de Estética de las Artes Plásticas", Buenos Aires, Ediciones Condorhuasi, Pág.75
- (13)- Extraído de:  
<http://contenporany.galeon.com/album1339434.html>
- (14)- Marchán Fiz, Simón (1986), "Del arte objetual al arte de concepto", Madrid, ed. Akal, Pág. 193.
- (15)- Marchán Fiz, Simón (1986), "Del arte objetual al arte de concepto", Madrid, ed. Akal, Pág. 164
- (16)- Marchán Fiz, Simón (1986), "Del arte objetual al arte de concepto", Madrid, ed. Akal, Pág. 245

- (17)- Biedma, José “cuerpo fugaz”, Pág. 6, extraído de:  
<http://serbal.pntic.mec.es>
- (18)- De Lima, Cleo, “sinopsis de –el teatro y su doble–”, publicado el 27 de junio de 2006 en <http://es.shvoong.com/books/257512-el-teatro-su-doble/>
- (19)- Ferrando, Bartolomé “el arte intermedia, convergencias y puntos de cruce”, Valencia, editorial de la UPV.  
ISBN 84-9705-481-4 Pág. 39.
- (20)- Fernandez, Ariel, extraído de:  
<http://www.monografias.com/trabajos16/el-teatro/el-teatro.shtml>
- (21)- Prieto, Antonio “en torno a los estudios del performance, la teatralidad y más”, extraído de:  
<http://www.crim.unam.mx/cultura/ponencias/PONPERFORMANCE/Antoniop.html>
- (22)- Debord, Guy (1967) “la sociedad del espectáculo” presente edición (2007), Valencia, pre-textos.  
ISBN 978-84-8191-442-9 Págs. 37-42,
- (23)- Debord, Guy (1967) “la sociedad del espectáculo” presente edición (2007), Valencia, pre-textos, Pág. 43
- (24)- Ferrando, Bartolomé “el arte intermedia, convergencias y puntos de cruce”, Valencia, ed. De la UPV, Pág. 72.
- (25)- Beuys, Joseph “ensayos y entrevistas”, Madrid, ed. Síntesis,

ISBN 84-9756-364-6 Pág. 178

- (26) -Marchán Fiz, Simón (1986), "Del arte objetual al arte de concepto", Madrid, ed. Akal, Pág. 348
- (27)- Morin, Edgar (2003) "La identidad humana", Barcelona, Ediciones cátedra, Pág. 84. ISBN 84-226-9439-5
- (28)- Billi, Noelia "Paul Klee: otros mundos posibles", extraído de:  
[www.geocities.com/yanobabelia/klee.doc](http://www.geocities.com/yanobabelia/klee.doc)
- (29)- Morin, Edgar (2003) "La identidad humana", Barcelona, Ediciones cátedra, Pág. 103,
- (30)- Marchán Fiz, Simón (1986), "Del arte objetual al arte de concepto", Madrid, ed. Akal, Pág. 250
- (31)- Marchán Fiz, Simón (1986), "Del arte objetual al arte de concepto", Madrid, ed. Akal, Pág. 206
- (32)- Marchán Fiz, Simón (1986), "Del arte objetual al arte de concepto", Madrid, ed. Akal, Pág. 260
- (33)- Fernández Chiti, Jorge (2003), "Diccionario de Estética de las Artes Plásticas", Buenos Aires, Ediciones Condorhuasi, Pág.46
- (34)- Marchán Fiz, Simón (1986), "Del arte objetual al arte de concepto", Madrid, ed. Akal, Pág. 255
- (35)- Marchán Fiz, Simón (1986), "Del arte objetual al arte de

concepto”, Madrid, ed. Akal, Pág. 256

(36)- Marchán Fiz, Simón (1986), “Del arte objetual al arte de concepto”, Madrid, ed. Akal, Pág. 262

(37)- Marchán Fiz, Simón (1986), “Del arte objetual al arte de concepto”, Madrid, ed. Akal, Pág. 260

(38)- Conversación entre Claudia Giannetti, Carlos Fadón y Alberto Caballero, (Mesa redonda celebrada el 22 de marzo de 1999 en Barcelona, en el marco de las actividades programadas para la Primavera del Diseño 1999), “Cibercultura: ¿realidad o ficción?”, extraído de:

<http://www.mecad.org/e-journal/archivo/numero1/mesaredonda.htm>

(39)- De Medeiros, Maria Beatriz “ El Arte de la *Performance* en telepresencia y cuerpos informáticos”, extraído de:

<http://www.corpos.org/papers/2003%20para%20espanha%20esp.html>

(40)- Beuys, Joseph “ensayos y entrevistas”, Madrid, Ed. Síntesis, Pág. 33-34

(41)- Marchán Fiz, Simón (1986), “Del arte objetual al arte de Concepto”, Madrid, ed. Akal, Pág. 225

(42)- Goldberg, Roselee (1979), “Performance Art”, Barcelona, Ediciones Destino, Pág. 20

(43)- Morin, Edgar (2003) “La identidad humana”, Barcelona, Ediciones cátedra, Pág. 164

- (44)- Eco, Humberto (1985) "obra abierta" Barcelona, Pág. 277-281
- (45)- Kaku, Michio (1994) "hiperespacio", Barcelona, ed. Crítica,  
Pág. 55-56, ISBN 978-84-8432-896-4,
- (46)- Kaku, Michio (1994) "hiperespacio", Barcelona, Ed. Crítica,  
Págs.93-95
- (47)- Kaku, Michio (1994) "hiperespacio", Barcelona, Ed. Crítica,  
Pág. 48
- (48)- Morin, Edgar (2003) "La identidad humana", Barcelona,  
Ediciones cátedra, Pág. 165



