

Programa de doctorado en Arte: Producción e investigación  
Tesis Doctoral

**ALEGORÍA Y SABOTAJE:  
INVESTIGACIÓN ARTÍSTICA SOBRE LA  
ACCIÓN Y EL MOVIMIENTO QUE VINCULA  
LA TRADICIÓN CON EL PRESENTE**

Presentada por:  
Dirigida por:

Delia Boyano López de Villalta  
María José Martínez de Pisón Ramón  
Blanca Montalvo Gallego

Valencia, junio 2024

Programa de doctorado en Arte: Producción e investigación  
Tesis Doctoral

# **ALEGORÍA Y SABOTAJE: INVESTIGACIÓN ARTÍSTICA SOBRE LA ACCIÓN Y EL MOVIMIENTO QUE VINCULA LA TRADICIÓN CON EL PRESENTE**



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA

Presentada por: Delia Boyano López de Villalta  
Dirigida por: María José Martínez de Pisón Ramón  
Blanca Montalvo Gallego

Valencia, junio 2024

## Resumen

El mito es un tipo de narración tradicional que ha sido empleada en todas las culturas desde hace milenios. Es un tipo de relato que, lejos de agotarse, siempre se reinventa y reinterpreta hacia delante.

La metodología propuesta permite plantear interrogantes desde la práctica artística personal para, a continuación, deducir una serie de rasgos que hacen que el mito sea de interés para aquellas prácticas artísticas actuales que investigan acción y movimiento.

Uno de los objetivos fundamentales de la tesis es comprobar si el mito es un tipo de narración que en el arte actual permite relacionar la tradición con el presente, es decir, vincular la cultura que hemos heredado con las problemáticas de hoy, con los miedos y vulnerabilidades de la sociedad, así como subrayar los cismas que hay que superar.

Para entender cómo la mitología se inserta en el arte contemporáneo, la estructura del documento es conceptual, pues organiza tres categorías de la acción en tres tiempos metafóricos: relaciona la autorrepresentación con el pasado, la activación con el presente y la partitura escultórica con el futuro.

En esta investigación teórico-práctica se analizan conceptos procedentes de la filosofía, la narratología, mitología, antropología o teoría feminista, y también obras de referentes artísticos. La observación de estas teorías y estrategias que se relacionan con la práctica artística personal, permiten extraer conclusiones.

En definitiva, el presente estudio investiga autorrepresentación, activación y partitura escultórica como categorías que en el contexto del arte contemporáneo resignifican la capacidad emancipadora del mito con respecto al orden imperante.

## Resum

El mite és un tipus de narració tradicional que ha sigut emprada en totes les cultures des de fa mil·lennis. És un tipus de relat que, lluny d'esgotar-se, sempre es reinventa i reinterpreta cap avant.

La metodologia proposada permet plantejar interrogants des de la pràctica artística personal per a, a continuació, deduir una sèrie de trets que fan que el mite siga d'interès per a aquelles pràctiques artístiques actuals que investiguen acció i moviment.

Un dels objectius fonamentals de la tesi és comprovar si el mite és un tipus de narració que en l'art actual permet relacionar la tradició amb el present, és a dir, vincular la cultura que hem heretat amb les problemàtiques d'avui, amb les pors i vulnerabilitats de la societat, així com subratllar els cismes que cal superar.

Per a entendre com la mitologia s'insereix en l'art contemporani, l'estructura del document és conceptual, perquè organitza tres categories de l'acció en tres temps metafòrics: relaciona l'autorepresentació amb el passat, l'activació amb el present i la partitura escultòrica amb el futur.

En aquesta investigació teoricopràctica s'analitzen conceptes procedents de la filosofia, la narratologia, mitologia, antropologia o teoria feminista, i també obres de referents artístics. L'observació d'aquestes teories i estratègies que es relacionen amb la pràctica artística personal, permeten extraure conclusions.

En definitiva, el present estudi investiga autorepresentació, activació i partitura escultòrica com a categories que en el context de l'art contemporani resignifiquen la capacitat emancipadora del mite respecte a l'ordre imperant.

## Abstract

Myth is a type of traditional narrative that has been utilized in all cultures for millennia, always being reinvented and reinterpreted rather than exhausted.

The proposed methodology enables us to pose questions arising from personal artistic practice and subsequently deduce a series of features that render myth relevant to contemporary artistic practices investigating action and movement.

One of the fundamental objectives of the thesis is to verify if myth is a type of narrative that, in current art, allows us to relate tradition with the present; that is, to link the culture that we have inherited with today's problems, fears, and vulnerabilities of society, as well as to highlight the schisms that must be overcome.

To understand how mythology is incorporated into contemporary art, the structure of the document is conceptual, organizing three categories of action across three metaphorical times: it relates self-representation to the past, activation to the present, and the sculptural score to the future.

In this theoretical-practical research, concepts from philosophy, narratology, mythology, anthropology, or feminist theory are analyzed, along with works of artistic reference. Observing these theories and strategies related to personal artistic practice allows for drawing conclusions.

In summary, the present study investigates self-representation, activation, and sculptural score as categories that, in the context of contemporary art, re-signify the emancipatory capacity of myth with respect to the prevailing order.

# 1 Índice de contenidos

<b>1</b>	<b><i>Introducción</i></b> .....	<b>6</b>
1.1	Acotación del tema.....	6
1.2	Interés actual del tema .....	9
1.3	Hipótesis.....	12
1.4	Objetivos.....	13
1.5	Metodología .....	14
1.5.1	Fuentes de información.....	16
1.6	Estructura.....	17
<b>2</b>	<b><i>El mito vinculado a la narración</i></b> .....	<b>24</b>
2.1	El mito/narración en las artes plásticas.....	29
2.1.1	Trama y arquetipos .....	36
2.1.2	Narración espacial.....	39
2.2	Efecto del tiempo y su relación con la acción.....	41
2.2.1	Práctica personal .....	46
2.2.1.1	Las tres categorías y el mito .....	186
2.2.1.1.1	Autorrepresentación y mito .....	186
2.2.1.1.2	Activación y mito .....	186
2.2.1.1.3	Partitura escultórica y mito.....	187
<b>3</b>	<b><i>Autorrepresentación: la huella desdoblada</i></b> .....	<b>188</b>
3.1	Marco conceptual.....	188
3.1.1	La identidad y sus desplazamientos.....	190
3.1.1.1	Desplazamientos: Metonimia .....	195
3.1.2	Autobiografía .....	196
3.1.2.1	Cotidianidad.....	200
3.1.2.2	Autobiografía ficticia.....	201
3.2	Marco referencial.....	203
3.3	Práctica artística .....	218
<b>4</b>	<b><i>Activaciones: Capturando el Ahora</i></b> .....	<b>221</b>
4.1	Marco conceptual.....	222
4.1.1	Performance que sobrevive al acto efímero .....	222
4.1.1.1	Corporizar .....	226
4.1.1.2	Performer(s)/audiencia.....	231

4.1.1.3	El cuerpo como archivo. Recreación, repetición, variación.....	235
4.1.1.4	Indumentaria.....	241
4.1.1.5	<i>Videoperformance</i> y <i>Performance</i> digital.....	242
4.1.2	Movimiento.....	248
4.1.2.1	Peso/gravedad. Resistencia.....	250
4.1.2.2	Inmovilidad.....	252
4.1.2.3	Trayectorias en el espacio.....	254
<b>4.2</b>	<b>Marco referencial.....</b>	<b>256</b>
4.2.1	<i>Performance</i> .....	256
4.2.2	Movimiento.....	274
<b>4.3</b>	<b>Práctica artística.....</b>	<b>285</b>
<b>5</b>	<b><i>Partituras escultóricas: guiones y residuos que caminan hacia delante</i>.....</b>	<b>288</b>
<b>5.1</b>	<b>Marco conceptual.....</b>	<b>289</b>
5.1.1	Partituras. El objeto aporta movimiento.....	293
5.1.1.1	Triángulo cuerpo-objeto-improvisación.....	295
5.1.1.2	Movimiento en potencia.....	297
5.1.2	Destilados de la acción. el movimiento produce objetos.....	297
5.1.2.1	Documentación.....	298
5.1.2.2	Esculturas que proceden de acciones.....	301
5.1.3	Personificación.....	304
<b>5.2</b>	<b>Marco referencial.....</b>	<b>307</b>
<b>5.3</b>	<b>Práctica artística.....</b>	<b>326</b>
<b>6</b>	<b><i>Conclusiones</i>.....</b>	<b>330</b>
<b>7</b>	<b><i>Referencias</i>.....</b>	<b>334</b>

# 1 Introducción

## 1.1 Acotación del tema

Esta tesis parte de la práctica artística personal, que es la que marca los intereses de la investigación. Dicha obra se enmarca en el contexto del arte contemporáneo, se caracteriza por ser multidisciplinar y nace de la exploración de narrativas que generan nuevos mitos desde las prácticas artísticas de acción.

A partir del estudio de la práctica personal, se han creado tres categorías: autorrepresentación, activación y partitura escultórica, que hemos relacionado con tres tiempos metafóricos, pasado, presente y futuro. Es esta tríada de obras y su desglose temporal lo que nos permite encontrar estrategias para reinterpretar el mito.

Así, la tesis explora el mito en el arte contemporáneo, pero no pretendemos dar cuenta exhaustiva de todos los artistas que han utilizado la mitología como inspiración, sino que realizamos una selección de aquellas obras que, a través del recurso de la autorrepresentación, de medios como la *performance* artística y la introducción de lo escultórico, incorporan la idea de mito que aquí desarrollamos. El marco temporal se extiende desde los años setenta hasta la actualidad. En cuanto al marco geográfico específico, si bien no hay una limitación concreta, hay un mayor número de artistas y teóricos occidentales, seguidos por un considerable grupo de artistas e investigadores iberoamericanos y algunos artistas asiáticos.

El mito, ya tenga su origen en la Antigüedad o en nuestra época, es siempre una historia generada por la colectividad y en la mayoría de los casos a través de la oralidad. Por este motivo, el mito está siempre ligado a la reinterpretación, a la multiplicidad de versiones y, en esta aversión por lo unívoco, el mito permite conectar tiempos aparentemente distantes entre sí, dinamiza las posibilidades de encuentro entre pasado, presente y futuro. El mito siempre tiene vigencia.

Este concepto de mito en el arte contemporáneo que nos interesa es a veces más literal, en tanto que se acerca a la idea tradicional de mito como relato heredado del pasado y, en otras ocasiones, atiende a un mito más conceptual, que tiene que ver con una mitología de la actualidad. Pero, en todos los casos, entendemos el mito como un tipo de narrativa que por sus características y por su historia, nos permite cambiar el presente, el futuro, e incluso entender el pasado desde otro punto de vista. En este proceso de ruptura con lo heredado para generar algo nuevo, la tesis atraviesa el concepto de desmitificar.

La lectura que realizamos del mito no es, por tanto, desde la historia del arte ni desde la mitología como disciplina de humanidades, sino desde la mitología como un tipo de narración que analizamos en el marco de las artes visuales de nuestra época. Todo esto nos deja una visión del mito



como un tipo de relato flexible, heterocrónico y susceptible de ser repetido y reelaborado constantemente.

Mientras que la historia del arte occidental había dedicado todo su entusiasmo creador hacia la mitología clásica, el arte contemporáneo no entiende de barreras geográficas, de modo que en esta investigación damos cuenta de mitos cuyos orígenes atienden a muy distintas situaciones y lugares, tanto físicos como emocionales. Otros de los artistas a los que hacemos referencia en la investigación se inspiran en la mitología clásica, nórdica, asiática, africana, o en una suerte de mitología ficticia personal, elaborada a partir de diversas vivencias y culturas y que no pueden asimilarse a ninguna mitología específica. Estos referentes artísticos de los que hablamos tienen un vínculo conceptual con la obra propia, ya que consideramos que en sus prácticas hay estrategias de interés que nos permiten reflexionar sobre las tres categorías que hemos creado y su relación con el mito en el arte actual. La práctica artística personal se nutre de diferentes iconografías: la barroca católica, la clásica, el folclore de distintas culturas, etc.

En esta investigación, el tiempo y su relación con la narración tiene una gran importancia. Dada la complejidad de la noción de tiempo, la tesis se centrará sólo en las aportaciones procedentes de la narratología y del arte contemporáneo. El tiempo que nos interesa en esta investigación y que es el que se desarrolla en las piezas que vamos a analizar es un tiempo múltiple, revisable, en el que lo visual y el mirar no son algo establecido, sino que se presentan como una acción cambiante.

Autorrepresentación, activación y partitura escultórica son las tres categorías desde las que analizamos el mito en el arte contemporáneo, que han sido desarrolladas a partir del análisis de la práctica artística personal y que configuran la estructura de esta investigación. Contemplamos cómo el mito se inserta en las prácticas autorreferenciales, performáticas y escultóricas, a fin de establecer vínculos entre teóricos, referentes artísticos y la propia obra y, así, situar esta última en la contemporaneidad.

En relación con la autorrepresentación, estudiamos tanto aquellas obras en las que se produce la autorrepresentación del artista pero que no tienen por qué aludir a experiencias personales, como aquellas que se desarrollan en el ámbito de lo autobiográfico y en las que la presencia física del cuerpo del artista no tiene lugar. Todas estas obras tienen en común su referencia a la otredad a través de lo personal, en la medida que, aunque todas ellas parten de relatos autorreferenciales, se convierten en mitos que hacen alusión a la sociedad o a una parte de esta. Su reflexión sobre el mito se produce en tiempo pasado, por lo que se convierte en una huella desdoblada.

En la categoría de activaciones, incluimos una serie de conceptos y de obras artísticas en las que se desarrolla una acción performática, ya sea en forma de *performance* en vivo o de *video-performance*. Estudiamos la idea de activación a través de dos variantes: de *performances* que

sobreviven al acto efímero, es decir, aquellas que dan lugar a una constelación de elementos que permiten transmitir la *performance* a través de distintos soportes y no sólo por medio del evento en vivo; y de obras en las que el movimiento es el motor conceptual. Cuando nos referimos a la Activación, hablamos de mito en presente, aludimos a obras en las que se crea un nuevo mito en el Ahora.

Cuando describimos la partitura escultórica, los tipos de dispositivos objetuales que nos interesan son sólo aquellos que aluden a una posible acción/interacción o movimiento, ya sea de manera literal o conceptual. Hay dos conceptos esenciales que articulan nuestra investigación sobre partituras: el objeto aporta movimiento y el movimiento da lugar a objetos. De esta manera, escultura y *performance* están íntimamente ligadas. La categoría de partitura la relacionamos con el mito en tiempo futuro, en tanto creemos que la partitura escultórica sobrevive hacia delante.

## 1.2 Interés actual del tema

El mundo en el que vivimos está lleno de mitos, tanto antiguos como nuevos. Estamos en la era de la comunicación y de la información de tal manera que somos capaces de llegar a los mitos de las más remotas culturas a través de la web, y hemos llegado a asumir como nuestras algunas tradiciones ajenas. Por otro lado, cada época crea sus propios mitos, y la nuestra no es una excepción. En un mundo dominado por las redes sociales e internet, además de llegar a relatos de cualquier parte del mundo también damos forma a un sinfín de creencias que, a pesar de no ser ancestrales, sí forman parte de un conocimiento popular, un inconsciente colectivo y que en muchos casos pasará a ser hereditario. Del mismo modo, cada persona crea su propia mitología, sus signos, como se preguntaba Barthes (2006) “¿Existe una mitología de mitólogo?” (p.6), la respuesta parece ser que sí. Barthes explicaba que el concepto de mito da cuenta de la confusión entre la noción de lo “natural” y lo histórico. Es decir, no utiliza el mito en sentido de historia legada por la tradición sino mito como lenguaje, razón por la cual todo es susceptible de convertirse en mito. Siguiendo esta lógica, Barthes analiza el conjunto de personajes, acontecimientos u objetos que pertenecen a su actualidad y que para él se han convertido en mitos de su contemporaneidad.

En este sentido, el mito que en manos de los aedos tenía la misión de enseñar al pueblo en sus más altos valores espirituales, una historia heredada sobre los dioses y la naturaleza ahora tiene muy diversas caras y objetivos. Desde esta narrativa a medio camino entre la herencia cultural del pasado y nuestra propia actualidad, el arte contemporáneo genera discurso y extrae conclusiones sobre nuestro tiempo.

Además, las nuevas tecnologías nos han permitido crear nuevas mitologías basadas en la participación y el transmedia. Este es el caso de los proyectos creados entre Lance Weiler y el Columbia Digital Storytelling Lab, que desarrollan nuevos métodos y tecnologías para contar historias y llegar a la audiencia de modos innovadores. En muchos casos el *streaming* es el medio que emplea para que el público pueda ver sus trabajos a través del móvil, del ordenador o en el teatro.

En cuanto a la práctica artística encontramos desde los años sesenta un considerable número de artistas que ven en la mitología una interesante fuente de inspiración y espacio donde poder lanzar preguntas: Joan Jonas, Cindy Sherman, Ragnar Kjartansson son sólo algunos de ellos. Tratamos de partir de esta brecha y analizar las razones que han llevado a distintos artistas a leer el mito en forma de imagen. Esta relevancia creciente de la creación de relatos telemáticos, donde se crean nuevas relaciones entre autor y audiencia, también se observan en los congresos más recientes, como es el II

Congreso Arte y Políticas de Identidad, que desarrollaba una de sus líneas en torno a la creación y difusión desde la no-presencialidad.

La autorrepresentación ha recibido en los últimos años un notable interés, tanto en la práctica artística como también en el ámbito académico. El aumento del número de exposiciones que versan sobre artistas con obra autobiográfica ha sido considerable, como por ejemplo la de Bobby Baker, *Tarros de chutney* (2019) en La Casa Encendida, o aquellas dedicadas a la autorrepresentación como la muestra *New (Ego) cuerpos conectados* en el espacio Etopia de Zaragoza en marzo de 2021; así como también proyecciones y *performances* dedicadas al cuerpo y la autorrepresentación como las programadas dentro del festival LOOP de videocreación de Barcelona. También podemos destacar investigaciones sobre la autobiografía de autoras como Estrella de Diego o Ana María Guasch. De manera más reciente, destacamos artículos en revistas de investigación que se aproximan al tema, como “Autorrepresentación en el arte en tiempos de extimidad” (2022) de Carmen Ruiz de Almirón Lanz.

El interés por el ámbito de la *performance* también ha supuesto un incremento del número de investigaciones sobre este medio, y han aumentado el número de museos y galerías que encargan *performances* para eventos como es el caso de las *performances* de Charlie Le Mindu en la Galería Perrotin de Nueva York en febrero de 2022, o *performances* en museos como las de Dora García en el Reina Sofía, o las de Himali Singh Soin en el Thyssen-Bornemisza de Madrid. También han surgido las exposiciones que se dedican a la documentación de *performances* históricas como es el caso de *Archivos y documentos* en el MACBA en 2008. También son ejemplo de este creciente interés los artículos en revistas científicas de ámbito nacional como “Itziar Okariz y Dora García: repetir repitiendo. *Performance* liberada, proceso permanente” (2020) de Irantzu Sanzo San Martín, o los eventos internacionales como el Ciclo de conferencias *Argentina Performance Art* en el Centro Cultural Recoleta de Buenos Aires en 2022 o la edición de 2023 de la Prague Quadrennial en Praga. Cabe destacar también las residencias artísticas como la Convocatoria Artistas en Residencia 2023 por parte de la Casa Encendida de Fundación Montemadrid, cuyo fin es apoyar la creación y la investigación centradas en el trabajo con el cuerpo desde lo performativo.

Las prácticas escultóricas son otro de los ejes de la investigación, que en este caso contempla el interés hacia dispositivos escultóricos o performáticos. Desde los años sesenta son numerosas las investigaciones que dan cuenta de cómo el arte objetual, hasta entonces reinante, empieza a dar lugar a distintos procesos de desmaterialización relacionados con el arte *minimal*, el conceptual y la *performance*. La práctica artística contemporánea sigue confiando en lo objetual para un sinfín de propuestas, como nos demuestran los proyectos recientes de Tarek Atoui o Mercedes Azpilicueta, que revisaremos en esta investigación. Hemos podido comprobar cómo lo artesanal está

experimentando un auge, lo cual repercute en la manera en la que muchas de estas propuestas objetuales son concebidas. Por otro lado, también hemos encontrado algunas investigaciones teóricas que se acercan más a nuestro ámbito de interés como es el caso del texto “Alegría incólume” de Kristine Styles (2012) sobre los objetos utilizados en *performance*, pero en general hemos denotado una carencia de dedicación académica a este respecto.

### ***1.3 Hipótesis***

Partiendo de la práctica artística personal, la mitología nos permite reorganizar los conceptos fundamentales y los géneros artísticos a través de las formas del tiempo y su vinculación con la narrativa, asignando tres categorías a tres tiempos metafóricos: autorrepresentación al pasado, activación al presente y partitura escultórica al futuro.

En esta tesis consideramos que hay una serie de rasgos del mito que lo hacen de interés para la acción performática, y que son los siguientes: la relación con la cultura popular, la verticalidad temporal, su función social y la constante reinterpretación a la que se somete para sobrevivir. Estas características convierten al mito en un tipo de relato en el que se posibilita la convivencia entre pasado, presente y futuro que, lejos de ser momentos lineales, pasan a existir en un continuo vaivén.

A partir de dicha investigación, nuestra hipótesis se centra en proponer la autorrepresentación, la activación y la partitura escultórica como tres categorías a través de las cuales el mito permitiría al arte actual reinterpretar el pasado, reflexionar sobre el presente y cambiar el futuro, y es en esta militancia donde reside el poder emancipador del mito con respecto al orden imperante.

## 1.4 Objetivos

El primer objetivo es trazar algunos de los mecanismos principales de interacción entre narración, mito y arte visual contemporáneo. Creemos que es fundamental entender la relevancia del concepto de mito en las artes visuales actuales y cómo en este contexto el mito se configura y reconfigura.

Nuestro segundo objetivo es investigar si a través de la actualización y reinterpretación del mito se puede poner el foco en las problemáticas de nuestro contexto sociopolítico, económico y cultural. Este objetivo tiene que ver con entender cómo la producción de materiales audiovisuales, escultóricos y performativos que investigan el mito en el arte, nos permiten reflexionar en torno a las vulnerabilidades de la sociedad contemporánea y dar voz a las minorías silenciadas.

El tercer objetivo es entender cómo los arquetipos son heredados, creados o modificados en nuestra contemporaneidad y cómo a través del arte podemos contribuir a desenmascarar muchos de los procesos opresores que atraviesan estos estereotipos heredados. Con ello, cuando el mito se entrelaza con el arte contemporáneo, se reivindican nuevas maneras de entender nuestra contemporaneidad, subvertir el orden hegemónico y generar relatos alternativos cuya audiencia tiene la posibilidad de participar y crear. Nos interesa dentro de este objetivo entender especialmente el papel del cuerpo, así como de la relación cuerpo-objeto y espectador-obra en la construcción de relatos alternativos.

El cuarto objetivo es estudiar cuáles son los mecanismos o estrategias principales que se utilizan en el arte contemporáneo para construir narrativas míticas.

4.1. Se centra en analizar las consecuencias de la introducción del mito en el ámbito del audiovisual.

4.2. Estudiar las consecuencias de la introducción del mito en la *performance* contemporánea, sobre todo cuando ésta incorpora material autorreferencial o autobiográfico.

4.3. Investigar el mito en el ámbito escultórico.

El quinto objetivo es analizar las tres categorías que hemos asignado a la acción (autorrepresentación, activación y partitura) en relación con tres tiempos metafóricos (pasado, presente y futuro), respectivamente, así como entender que esta tríada posibilita un diálogo abierto a la reinterpretación, el vaivén y el cambio.

## 1.5 Metodología

El método de investigación de esta tesis es teórico-práctico y en ella partimos de la práctica artística como investigación. Se trata de una práctica artística que tiene como fundamento la investigación, puesto que no hay separación entre práctica y teoría, sólo un proceso dialéctico basado en criterios.

Para Sullivan (2005) la práctica artística es el núcleo de la investigación en artes visuales.

La investigación en las artes visuales incorpora formas de presentar, encontrar y analizar información que es lo suficientemente sólida como para producir nuevo conocimiento que se puede encontrar y a partir del cual se puede actuar. Es posible considerar "lo visual" no solo como una forma descriptiva o representativa, sino también como un medio para crear y construir imágenes que forman una base probatoria que revela nuevos conocimientos (Sullivan, 2005, p. 176)

Dentro de la investigación basada en la práctica artística también nos interesa la perspectiva de Victor Burguin (2006) que reflexiona sobre los doctorados en los departamentos de artes de las universidades. Considera que deberían establecerse diferentes grados de doctorado: un doctorado con énfasis en la historia y la teoría y que sea equivalente a los doctorados en Humanidades; un doctorado con énfasis en la práctica, donde se dedique la mitad al texto escrito y la mitad a la práctica; y un tercer grado, para los estudiantes que aprovechan ideas de la teoría pero que prefieren entregar cortos ensayos y notas, haciendo más hincapié en la práctica. Creemos que las ideas de Burguin reflejan las necesidades de los distintos perfiles de estudiantes del doctorado en arte y que si atendemos a este criterio se podrían salvar muchas de las dificultades y frustraciones que se generan en el proceso.

También hemos revisado los estudios Edmons y Candy (2010) que muestran que los tres elementos principales que componen una "trayectoria de práctica e investigación" (p. 2) son la práctica, la teoría y la evaluación. Los resultados de la práctica son las obras, los de la teoría son los criterios y marcos, mientras que de la evaluación vienen los resultados. Las trayectorias no funcionan siempre de la misma manera, sino que unas se centran en la teoría y otras en la práctica.

Cuando el objetivo principal es la teoría, el marco de desarrollo se basa en conocimientos teóricos y se utilizan para dar forma al proceso de evaluación y creación de obras. Un segundo tipo de trayectoria es cuando la práctica impulsa el desarrollo de la teoría. En este caso, las preguntas de investigación y los criterios de diseño derivan de la creación de las obras, lo que lleva al desarrollo de un marco teórico utilizado en la evaluación de los resultados de la práctica. En ambos casos, el proceso es cíclico, y hay a menudo una estrecha relación recursiva entre sub-procesos en los que el marco teórico y la práctica se desarrollan conjuntamente (p.2).

Lo anterior es especialmente relevante para nuestra metodología, pues en nuestro caso partimos de la práctica para generar un marco teórico, pero, como argumentan Edmons y Candy, teoría y práctica se influyen y se crean de manera paralela.



En un primer estadio de nuestra investigación, analizamos la obra artística propia, de manera interpretativa, para tratar de extraer conceptos, conexiones e interrogantes. Este estudio nos permite establecer una serie de motivaciones y puntos de partida que marcarán las trayectorias de la investigación.

El análisis de las estrategias empleadas en la experimentación plástica nos lleva a una serie de referentes artísticos y la comprensión de las obras de estos artistas contemporáneos pertenecientes al ámbito del audiovisual, la *performance* y la escultura nos han permitido encontrar puntos de interés común, así como acotar el campo de investigación.

Por otro lado, el análisis de trabajos de investigación relacionados con el tema de la tesis doctoral ha permitido seguir una línea de trabajo en la que se ha obtenido información de gran relevancia sobre obras pertenecientes al ámbito de la *performance* en las cuales la reflexión en torno a la contemporaneidad tiene que ver con la relación entre mito, autorrepresentación, *performance* y objeto.

Además, el desarrollo de una experimentación plástica en paralelo ha permitido obtener resultados acordes a nuestras expectativas. Mediante la evolución de proyectos audiovisuales y performativos durante los años de duración de la tesis, hemos podido clarificar y clasificar mucha información para ordenarla de manera lógica y con un discurso metódico.

De este modo, el método empleado en esta investigación es inductivo, pues se parte de una serie de observaciones que nos permiten llegar a una conclusión de carácter general que trata de ampliar nuestro conocimiento previo en lugar de garantizar una única respuesta cerrada.

Hemos investigado en campos de conocimiento muy diversos, pero siempre desde la perspectiva de la práctica artística. Así, hemos explorado en la mitología, la antropología, la sociología, la filosofía, la historia del arte, el feminismo, y la teoría del arte, nociones vinculadas al arte contemporáneo.

Nos han resultado de especial importancia los estudios sobre narratología. En esta investigación no nos centramos en los textos lingüísticos sino en las narrativas visuales, pero nos interesan los presupuestos de la narratología para desarrollar nuestras conclusiones, pues nos permiten partir de una serie de conceptos presentes en los relatos, que podemos trasladar al análisis de obras de arte contemporáneo.

También han sido de gran relevancia los estudios de *performance*, que no sólo tienen en cuenta el arte de *performance* sino diversas acciones y eventos como la danza, el teatro o los actos sociopolíticos y culturales como los rituales o los deportes.

### 1.5.1 Fuentes de información

Como se ha señalado antes, ha sido necesario indagar en campos muy diversos al arte contemporáneo, como la filosofía, la narratología, la mitología, sobre todo tratando de vislumbrar conceptos como mito o identidad.

Por este motivo, las fuentes utilizadas para realizar esta investigación han sido amplias: se ha recurrido a bibliografía de estética, filosofía sobre el individuo, teoría feminista. También ha sido fundamental el apoyo en monografías de artistas y catálogos de exposiciones.

Los medios utilizados van desde la consulta de bibliotecas universitarias, de museos como el CAC, el IVAM, el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, hasta fuentes en internet, que nos permiten acceder a artículos de revistas especializadas en *performance* y arte contemporáneo, vídeos y a las propias páginas webs de los artistas.

Hay que destacar la visita a exposiciones, tanto físicas como telemáticas, a través de las páginas webs de las galerías y museos.

También hemos utilizado bases de datos como Ubuweb o ArchID (Archivo de Identidad Digital).

## 1.6 Estructura

Esta investigación consta de un índice teórico en el que están presentes los conceptos fundamentales que se han tomado de la práctica artística personal. Son estos conceptos de mito, autorrepresentación, activación y partitura los que conforman la estructura de esta investigación y a cada uno de ellos se dedica un capítulo de la tesis.

El capítulo 1. Introducción, incluye una serie de apartados que marcan las bases de la tesis: se acota el tema de investigación, su interés actual, la hipótesis y objetivos de la investigación, así como la metodología y estructura que se ha seguido.

El segundo capítulo se dedica al mito vinculado a la narración, pues este tema vertebra a los otros tres elementos y está presente en las todas las prácticas autorrepresentativas, performáticas y objetuales que se van a describir a lo largo del texto. Este capítulo consta a su vez de dos apartados: el 2.1 El mito/narración en las artes plásticas, en el que hablamos del mito en el contexto del arte contemporáneo a través de una serie de conceptos fundamentales y de la práctica artística, y que se divide en el subapartado 2.1.1 Trama y arquetipos, que analiza cómo dentro del relato visual se introducen una serie de estereotipos y arquetipos que refuerzan los discursos del poder, y el 2.1.2 Narración espacial, que se centra en narrativas no-lineales, verticales o simultáneas; y el 2.2 Efecto del tiempo y su relación con la acción. Éste tiene un único subapartado, que es el 2.2.1 Práctica personal, que es especialmente relevante, pues es donde se describe la práctica artística personal de manera extensa. Obra que después, a lo largo de los capítulos siguientes, se va a comentar y relacionar con conceptos y artistas. Este subapartado contiene un epígrafe, que es el 2.2.1.1 Las tres categorías y el mito, que es donde se trazan relaciones entre las tres categorías de acción desarrolladas en la tesis con el mito. Así, se divide en tres partes: 2.2.1.1.1 Autorrepresentación y mito, 2.2.1.1.2 Activación y mito, y 2.2.1.1.3 Partitura escultórica y mito.

A continuación, se desarrollan los tres capítulos centrales de la tesis, que son: 3. Autorrepresentación: la huella desdoblada, 4. Activaciones: Capturando el Ahora y 5. Partituras escultóricas: guiones y residuos que caminan hacia delante. En cada capítulo introducimos una misma estructura que se repite: comienzan con un apartado de marco conceptual, el siguiente apartado es el marco referencial y, por último, el tercer apartado es relativo a la práctica artística. En el marco teórico, incluimos todos aquellos conceptos que tienen interés para la práctica descrita, en el contexto específico de cada capítulo. Cuestiones que han sido esenciales tanto para describir la práctica, como para conectarla con otros artistas y avanzar en el desarrollo plástico. El marco referencial recoge todas las referencias artísticas que han sido de relevancia en la construcción de esta investigación: obras que contienen alguna o varias de las estrategias de nuestro interés, artistas

cuya práctica se inscribe en ámbitos íntimamente conectados a los de la práctica artística, o referentes que han influido en el desarrollo de la obra. La práctica artística ha sido revisada en el subapartado 2.2 Efecto del tiempo y su relación con la acción, pero a lo largo de cada capítulo se mencionan de nuevo las obras en conexión con los referentes mencionados y con los conceptos trabajados en el marco teórico. La mayoría de las obras sobre las que reflexionamos en el apartado de práctica artística podrían estar en varios capítulos, pues conviven varios de los conceptos fundamentales, pero las hemos organizado teniendo en cuenta qué concepto es el de mayor peso o qué relaciones con los referentes artísticos nos interesan más.

El capítulo 3. Autorrepresentación: la huella desdoblada analiza el mito en pasado, y tiene tres apartados. El apartado 3.1. Marco conceptual, se divide a su vez en dos subapartados que tratan de ordenar las ideas relativas a los dos conceptos clave: 3.1.1 La identidad y sus desplazamientos, y 3.1.2 Autobiografía.

En el subapartado 3.1.1 La identidad y sus desplazamientos, partiremos de la idea de que en el arte contemporáneo la autorrepresentación no trata de representar un ser cerrado sobre sí mismo, sino que despliega una mitología del ser cambiante. Esto nos lleva a interesarnos por autores que investigan la subjetividad en proceso, la identidad fluida. Nos resultan muy importantes las ideas de Foucault (2001) y Deleuze (1995), que consideran que la subjetividad es un proceso. Investigando las rupturas con la idea unitaria y absoluta de identidad, llegamos a la *performance*. *Performance* y autorrepresentación están relacionadas desde el comienzo, y también la *performance* se convierte en uno de los ámbitos para investigar la subjetividad en el arte desde los años sesenta del siglo XX. Otro de los asuntos que descubrimos a lo largo de la investigación es que la importancia de artistas mujeres en ambos ámbitos, tanto en la autorrepresentación como en la *performance*, es fundamental.

Con respecto al desdoblamiento de la autorrepresentación, y los consiguientes desplazamientos de la identidad que ésta puede ejercer, descubrimos nuestro interés por la metonimia. Así, dedicamos el epígrafe 3.1.1.1 Desplazamientos: Metonimia, a hablar de este fenómeno en el arte actual. En este contexto, este recurso consiste en que la presencia del cuerpo no es utilizada para hablar en primera persona, sino para aludir a otros cuerpos. Nos resulta clave entender también que, en la contemporaneidad, el uso de máscaras o disfraces por parte de los y las artistas no tiene que ver con hablar de un “yo ejemplar” es decir, con mejorar la versión de sí mismos, sino que está relacionado con hablar de otras identidades, casi siempre oprimidas. Este sería el caso de obras como la de Cindy Sherman. Gracias al desplazamiento, consiguen que las imágenes estereotipadas sean pensadas de nuevo, y los mitos heredados se reconfiguren.

En el subapartado 3.1.2 Autobiografía, el estudio de la autobiografía se convierte en otro de los ejes de nuestro estudio de la autorrepresentación, puesto que nos interesan aquellas obras en las

que los y las artistas hablan de su propia vida. Partimos de la idea de que toda autobiografía es una ficción pues desde el momento en el que ésta se convierte en una historia que contar, deja de ser fiel reflejo de la realidad. A través de autoras como Alcázar (2014) o De Diego (2011) nos damos cuenta de que este género sigue teniendo una gran actualidad pues permite introducir una reflexión en torno a tópicos como la identidad, la sociedad o el ámbito de lo público y lo privado. Dividimos este subapartado en los epígrafes 3.1.2.1 Cotidianeidad y 3.1.2.2 Autobiografía ficticia, pues encontramos una diferencia entre autobiografías que versan sobre la cotidianeidad, en tanto incluyen aspectos del día a día o comentario sobre los mismos, y otras que discurren de una manera más fantasiosa, e introducen rasgos que no pertenecen a la vida del autor o de la autora, con lo que ficción y realidad se dan la mano.

En el apartado 3.2. Marco referencial, analizamos principalmente la obra de artistas mujeres. En el apartado 3.3. Práctica artística, relacionamos la obra personal con los conceptos y las referencias.

En el capítulo 4. Activaciones: Capturando el Ahora, exploraremos cómo el mito se incorpora al arte en presente a través del cuerpo y del movimiento en la *performance* y la danza. En la primera parte, 4.1. Marco conceptual, trataremos de definir los conceptos básicos del capítulo, tanto en relación con la *performance* como al movimiento. Éste se divide en dos subapartados: 4.1.1 *Performance* que sobrevive al acto efímero, y 4.1.2 Movimiento.

En el subapartado 4.1.1. *Performance* que sobrevive al acto efímero, nos centraremos en la noción de cuerpo que planteamos en *performance*, las relaciones entre audiencia y *performer*, las ideas de transformación, transmisión de conocimiento y distancia, o la *performance* como un medio para crear narrativas alternativas a los discursos hegemónicos. Abordamos la co-presencia física y temporal de artistas y público en un mismo espacio. La *performance* se vincula desde sus comienzos a dicho momento compartido, el habitual *hic et nunc* (“aquí y ahora”). Indagamos en la transformación que se produce durante el curso de la acción entre público y *performer*, y cómo se reduce la distancia emocional o conceptual. Investigamos la transformación de audiencia-receptora en el momento presente, pero nos interesa entender también qué sucede más allá de ese momento, es decir, en la *performance* no-espacio/temporal. A este respecto estudiamos cómo la distancia es acortada durante el encuentro virtual en la *performance* telemática o en la *videoperformance*.

Desarrollamos cinco epígrafes:

En el epígrafe 4.1.1.1 Corporizar, abordaremos este concepto: “corporizar”, que no es lo mismo que “cuerpo”, puesto que el primero alude a hacer que, con el cuerpo, o en el cuerpo, venga algo a presencia que sólo existe en virtud de él. Puesto que entendemos el cuerpo en *performance* como un material maleable, en todas las obras de *performance* y danza que analizamos, queremos

entender cómo la corporización posibilita la construcción del mito. Revisamos la fenomenología de Merleau-Ponty (2010) y Serres (2011) para entender cómo a través del cuerpo las personas comprendemos el mundo. Claves son en este momento las ideas de Fischer-Lichte (2017) y Amelia Jones (2011), que reclaman para la *performance* un cuerpo que constantemente se re-crea a sí mismo.

4.1.1.2 *Performer(s)/ audiencia*, estudiará la importancia de la interacción *performer/público*, que es la base de la *performance*, así como las distintas maneras de aproximarnos a ella.

En el epígrafe 4.1.1.3 El cuerpo como archivo. Recreación, repetición, variación, nos centraremos en la idea de archivo en relación con la *performance*. Una serie de autoras como Schneider (2005, 2010) o autores como Lepecki (2013) nos permiten entender que en *performance* la transmisión de conocimiento se produce cuerpo-a-cuerpo. En este proceso, la repetición y re-creación resulta fundamental. En la re-creación, una *performance* perteneciente al pasado es re-vivida o re-activada en presente. En este proceso no hay una intención de mimesis, o imitación idéntica, sino que, en su lugar, hay una exploración de posibilidades alternativas que en el pasado quedaron por investigar. Por tanto, nos interesa entender que en *performance* el cuerpo funciona como un archivo y que son los procesos de repetición y re-creación los que posibilitan que una *performance* siga viva.

En el epígrafe 4.1.1.4 Indumentaria, ahondaremos asimismo en la indumentaria como extensión del cuerpo porque a lo largo de la investigación descubriremos que dicha interacción vestuario-cuerpo en *performance* da lugar a materialidades divergentes que permiten ir más allá del cuerpo biológico.

El epígrafe 4.1.1.5 estudiará la *videoperformance* y *performance* digital a fin de hacer hincapié en *performances* no-presenciales.

En el subapartado 4.1.2. Movimiento, desarrollaremos el concepto de movimiento muy ligado con la *performance* artística, que nos acerca también a los estudios de danza. En este epígrafe incorporaremos los conceptos de peso/gravedad y resistencia, que son esenciales a la hora de entender la presencia de un cuerpo en el espacio; añadiremos reflexiones sobre las implicaciones de la inmovilidad; así como dedicaremos otro subapartado a entender una serie de obras cuya potencia nace de ser trayectorias en el espacio. A medida que investigábamos nos dábamos cuenta de la importancia que el movimiento tiene para la *performance* en cuanto a la transmisión de potencia poética y política. Es muy importante la lectura de Kunst (2013) con la que llegamos a entrelazar danza y poder, por lo que asumimos que la danza refleja las vulnerabilidades sociales del contexto en el que nace. Para analizar el movimiento partimos de estudios teóricos y del análisis de obras de danza.

Esto nos permitirá centrarnos en el epígrafe 4.1.2.1 Peso/gravedad. Resistencia, en los factores del movimiento. Tanto si las obras analizadas se acercan más al movimiento o a la ausencia de este (inmovilidad), todas nos llevan a hablar de una re-significación de las narrativas surgidas del cuerpo.

El epígrafe 4.1.2.2 Inmovilidad, estudiará la poética movilidad/inmovilidad y de cómo ésta permite a los y las artistas ocupar el mundo que habitamos y hablar de cómo se posicionan.

El epígrafe 4.1.2.3 Trayectoria en el espacio, reflexionará sobre cómo el movimiento no se limita a un espacio, abarcable por el cuerpo en pocos gestos, sino también aquellas piezas en las que hay un recorrido. Franco Careri en *Walkspaces* (2009) habla del andar como práctica estética, sus ideas son importantes para entender cómo una trayectoria se puede convertir en arte.

Una vez planteados los conceptos esenciales, dedicaremos el apartado 4.2. Marco referencial, para hablar de todos aquellos referentes artísticos que nos han interesado por su relación con las temáticas y la investigación conceptual propia.

En el apartado 4.3. Práctica artística, analizaremos una serie de propuestas performáticas propias que reflexionan sobre las ideas expuestas en el marco conceptual y que conectaremos con los referentes del apartado anterior.

El capítulo 5. Partituras escultóricas: guiones y residuos que caminan hacia delante, es el último de los que se dedican al desarrollo central.

En el subapartado 5.1. Marco conceptual, hablaremos de distintos conceptos de interés que se relacionan con los referentes que analizaremos después, así como con la práctica artística personal. A lo largo de dos subapartados, estudiaremos una doble afirmación: el objeto aporta movimiento y, a su vez, el movimiento deja huella objetual.

Así, en el subapartado 5.1.1. Partituras, nos enfocaremos en aquellas esculturas que concebimos como partituras porque aportan nociones de movimiento, al margen de que hayan sido pensadas para ser objetos interactivos o no. Aquí el objeto funciona como una suerte de estructura abierta a partir de la cual se desencadenan acontecimientos. La comprensión de la obra de Lawrence Halprin, así como las lecturas de Genette (1997) y Louppe (2011) son claves a la hora de reafirmar nuestra intuición en torno al dispositivo/partitura. Para todos ellos la partitura no tiene fronteras y resiste al tiempo, de modo que habita en el universo de los objetos posibles, aquellos que, al entrar en contacto con un cuerpo, son activados de muy diversas maneras. Dividimos el subapartado en dos epígrafes: 5.1.1.1 Triángulo cuerpo-objeto-improvisación y 5.1.1.2 Movimiento en potencia. En el primero estudiaremos cómo la improvisación es una técnica empleada en teatro, danza y *performance* artística para buscar alternativas y llegar a soluciones creativas que van más allá de lo convencional. La improvisación requiere siempre ensayos o de una estructura base de tal manera que

luego se genere una libertad dentro de esa seguridad, pero al analizar cómo se comporta nuestro triángulo, comprendemos que en nuestro caso la partitura objetual es la estructura que la improvisación necesita para tener lugar. Muchas de las obras que estudiaremos como partitura, tanto propias como ajenas, son objetos que después han sido utilizados en *performance*. Otras son objetos que funcionan de manera en principio estática, pero que, tras esta aparente falta de acción, esconden un movimiento en potencia. Por ello, en el epígrafe 5.1.1.2 Movimiento en potencia, investigaremos partituras que no sólo se utilizan en *performance*, sino también otras que adquieren movimiento en la mente del público, ya sea por sus cualidades táctiles y materiales o porque invita a iniciar un recorrido en torno a ella.

En el subapartado 5.1.2 Destilados de la acción. El movimiento produce objetos, nos centraremos en la otra cuestión que nos interesa estudiar, que se refiere a cómo el movimiento deja huella objetual. Comenzamos a investigar en el epígrafe 5.1.2.1 Documentación, el conjunto de los vídeos o fotografías que recogen el curso de una *performance* y la immortalizan para que no “desaparezca”. Nos interesamos sobre todo en estudios teóricos que ven la documentación como obra, es decir, una fuente primaria de significado, como es el caso de Auslander (2008) o Burskirk (2003). Por otro lado, en el epígrafe 5.1.2.2 Objetos que proceden de acciones. El movimiento produce objetos, analizamos los objetos residuales de las acciones y encontramos reflexiones especialmente interesantes en Kristine Styles (2012), quien asigna el concepto de “comisura” a los objetos que quedan tras la acción en vivo. Una de las cuestiones en las que nos detenemos es que los objetos procedentes de las *performances* contienen temporalidades múltiples, puesto que hablan del presente de la *performance* pero que habitan en un futuro, contienen el ahora y el después.

El último subapartado del marco teórico es el 5.1.3 Personificación. Dentro de esta investigación de cómo el mito se introduce en el objeto, nos interesamos también por la personificación, que supone la adquisición de cualidades humanas por parte de “seres” inanimados, en este caso objetos. La personificación es una figura literaria que en los mitos tiene una gran relevancia, pues era la estrategia para que los elementos de la naturaleza adquirieran cualidades humanas. En el arte contemporáneo esta estrategia es utilizada muy a menudo y a través de ella los objetos se convierten en sujetos.

Dedicaremos el apartado 5.2 Marco referencial, al análisis de una serie de referentes que nos han resultado relevantes a la hora de hablar de la noción de objeto que en esta investigación nos ocupa, y que se relacionan con la práctica artística. Entre las referencias destacamos: Jana Sterbak, Sofía Durrieu, Amalia Pica, André Cadere o Rebecca Horn.



En el apartado 5.3 Práctica artística, revisamos tres obras propias: *El armario de Santa Águeda* (2019), *But when she unfolded her apron* (2019), y *La máquina recitadora II: Parar un segundo y seguir* (2020), que de nuevo relacionamos con los conceptos trabajados y con los referentes.

El capítulo 6. Conclusiones, incluye los resultados de la investigación. El capítulo 7. Bibliografía y webgrafía.

## 2 El mito vinculado a la narración

La narración, ya sea oral, escrita o visual, es uno de los elementos centrales de nuestra investigación. Dentro de los diferentes tipos de narrativa, nos interesa el mito, porque es un tipo de relato tradicional que se encuentra vinculado con la red cultural del lugar del que proceden, por su valor (oral, escrito, pintado), o por su importancia como relato. Incluiremos investigaciones recientes en mitología (García Gual, 2008; Blumemberg, 2006; Lévi-Strauss, 2011), en narratología (Bal, 2009, 2020) y producción artística (Steyerl, 2018). Este capítulo funciona como eje estructural que introduce a los tres siguientes, de tal manera que uno de sus objetivos principales es esbozar las relaciones existentes entre las distintas partes que configuran esta investigación.

Abordaremos el mito como un tipo de narración con unas características determinadas, partiendo de especialistas en mitología como García Gual, Blummemberg o Kirk; en antropología y sociología como Lévi-Strauss y en filosofía y teoría del arte como Barthes.

El mito es un concepto complejo que aún dentro de los estudios de mitología, alberga multitud de cuestiones sin resolver (Kirk, 2006). Con respecto a las funciones de los mitos, existen también distintas teorías y puntos de vista que vamos a revisar, para entender cuáles de sus estrategias y características son utilizadas por artistas contemporáneos. Además, nos referiremos al mito como un tipo de narración. Si bien por lo general la etimología nos ayuda a situar los conceptos, Kirk nos alerta que dentro de la mitología partir de la etimología no resulta de ninguna utilidad puesto que para los griegos el término significaba algo distinto a lo que entendemos ahora:

Para los griegos *mythos* significaba simplemente “relato”, o “lo que se ha dicho”, en una amplia gama de sentidos: una expresión, una historia, el argumento de una obra. La palabra “mitología” puede resultar confusa en nuestra lengua, pues puede denotar tanto el estudio de los mitos como su contenido o una serie determinada de mitos. Para Platón, el primer autor conocido que emplea el término, *mythologia* no significaba más que contar historias. La ambivalencia del término moderno es doblemente desafortunada, pues hace pensar que estamos realizando un trabajo científico cuando decimos que nos gusta la mitología griega, de igual forma que podríamos manifestar que nos encanta la paleontología, cuando sólo queremos decir que sus historias nos resultan entretenidas; o nos da pie para hablar de sistemas de mitos y expresiones de ese estilo, cuando en la mayor parte de las culturas nuestra experiencia se reduce a un grupo esporádico que puede no formar en absoluto un sistema. (Kirk, 2006, p. 25)

Para García Gual (2008) “el mito es una narración o un relato tradicional, memorable y ejemplar, paradigmático, de la actuación de personajes extraordinarios en un tiempo prestigioso y lejano” (p.2). Vamos a destacar estas características principales del mito según García Gual (2008) pues van a ser importantes para entender por qué este tipo de relato centra nuestra atención. El mito es un tipo de narrativa tradicional, es decir, se trata de una narración heredada que se transmitía de generación en generación. Esto lo diferencia de la literatura, en tanto que el origen es anónimo y lejano. Además, el mito pertenece a la memoria colectiva, al inconsciente popular. Con respecto a la

trama que desarrollan, ésta se refiere a acciones paradigmáticas, a actuaciones ejemplares. Por último, las historias que se cuentan son de otro tiempo, un tiempo pasado y lejano.

Los mitos forman parte de una red mitológica, de tal manera que los personajes que los protagonizan no son independientes entre sí, sino que cada mitología tiene una serie de nombres y personajes que se van interconectando en los mitos (García Gual, 2008). Esto nos permite también distinguir al mito del cuento, pues, aunque muchas veces presentan motivos comunes, en el segundo los personajes son independientes y no forman parte de un conjunto mayor. Según García Gual (2008) los personajes de los mitos están insertos en una red narrativa, cultural, y tienen nombre propio, mientras que los personajes de los cuentos son mucho más abstractos y universales.

Así, a través de mitólogos como García Gual, llegamos a entender la mitología como un relato heredado, memorable y ejemplar que narra la historia de personajes pertenecientes a un pasado lejano, por lo que en origen el mito es una narración anónima.

Otra de las cuestiones que nos interesa destacar y por lo que creemos que la mitología constituye un tipo de narrativa muy atractiva en el arte contemporáneo, es que ésta aparece imbricada con la cultura popular que le da forma, y puede aportar información sobre el funcionamiento de la comunidad y sus diversas minorías. Es este el motivo de que existan diferencias tan consistentes de unas mitologías a otras.

Considero un axioma que los mitos no tienen una única forma, que no actúan según una simple serie de reglas, ni de una época a otra ni entre culturas diferentes. No existe una sola definición de mito, una forma platónica de mito, a la cual deba amoldarse cualquiera de los casos que se pueda presentar. Los mitos difieren enormemente en su morfología y en su función social (Kirk, 2006, p. 18).

Por tanto, para Kirk el mito es un fenómeno que hay que estudiar en su particularidad y que no se puede resumir a un conjunto de características comunes. Nos resulta clave que cada mito se relaciona con la cultura que le da origen, pero también con aquella que lo recupera y actualiza.

Lévi-Strauss relaciona la metodología estructural de los mitos con la lectura de partituras musicales, pues al igual que sucede en éstas, en los mitos el sentido surge cuando se contempla el todo:

Si intentamos leer un mito de la misma manera que leemos una novela o un artículo del diario, es decir, línea por línea, de izquierda a derecha, no podremos llegar a entenderlo, porque debemos aprehenderlo como una totalidad y descubrir que el significado básico del mito no está ligado a la secuencia de acontecimientos, sino más bien, si así puede decirse, a grupos de acontecimientos, aunque tales acontecimientos sucedan en distintos momentos de la historia. Por lo tanto, tendríamos que leer el mito aproximadamente como leeríamos una partitura musical, dejando de lado las frases musicales e intentando leer la página entera (...). Y sólo considerando al mito como si fuese una partitura orquestal, escrita frase por frase, podremos entenderlo como una totalidad y extraer así su significado (Lévi-Strauss, 2012, p. 68)

Por tanto, para Levi-Strauss si tratamos de leer un mito de la misma manera que leemos cualquier otro tipo de relato narrativo, seríamos incapaces de entenderlo, puesto que la lectura lineal es insuficiente. En esta estructura del mito donde lo sincrónico y lo diacrónico se aúnan, lo horizontal y lo vertical generan una trama que nos resulta clave para nuestra investigación al fomentar las narrativas no-lineales.

Habrán descubierto entonces el principio de lo que llamamos *armonía*: una partitura orquestal únicamente tiene sentido leída diacrónicamente según un eje (página tras página, de izquierda a derecha), pero, al mismo tiempo, sincrónicamente según el otro eje, de arriba a abajo. Dicho de otra manera, todas las notas colocadas sobre la misma línea vertical forman una unidad constitutiva mayor, un haz de relaciones (Lévi-Strauss, 2011, p. 234)

Al asimilar los mitos y sus relaciones con una sinfonía musical, estamos considerando un tipo de narrativa y de revisión de esta que subvierte los principios de linealidad temporal convencionales, una conexión del mito con relatos multidimensionales en los que lo cronológico no tiene tanta relevancia como lo dialógico. Creemos que esto la convierte en un tipo de creación de interés para las artes visuales.

Además de los numerosos mitos creados en la antigüedad, también queremos hacer referencia a los mitos modernos. García Gual (2004) reflexiona que éstos se diferencian de los mitos antiguos en tanto que podemos fechar su entrada en la historia, como por ejemplo el mito de Fausto. Junto con estos mitos que son creados por la literatura, también en la modernidad ha habido una gran influencia de los mitos clásicos. En este caso, ya desprovistos de su solemnidad, aunque imbuidos de nostalgia por un pasado que no volverá o, en el otro extremo, de ironía.

Hemos revisado algunas posturas sobre el mito y hemos reflexionado sobre sus implicaciones: es un tipo de narración tradicional y, por tanto, heredada, de origen anónimo y lejano, por lo que forma parte del inconsciente popular; existe una relación entre el mito y la sociedad, lo que nos informa sobre los intereses de distintas comunidades y de sus minorías, teniendo en cuenta que es tan importante la sociedad de origen del mito como la que se apropia de él; es un tipo de relato que subvierte la linealidad temporal y no puede leerse de la misma manera que el resto de relatos. Desde aquí, vamos a resaltar una serie de conceptos de interés.

Nos interesa el concepto de mitologema, que según Kerényi y Jung (1983) es el material mítico a partir del cual se producen múltiples modificaciones. También se refieren a este concepto como una unidad icónica o imaginativa, frente a la unidad narrativa. Hacemos hincapié en este concepto puesto que refuerza la importancia de las imágenes más que del texto en este tipo de relatos. También nos parece relevante que el concepto de mitologema implica que hay un arquetipo que, dependiendo de la herencia cultural de cada sociedad, se ve modificado, de tal manera que la tradición autóctona enriquece dicha imagen de base. Relacionamos esto con las consideraciones de

Blumemberg (2003) en torno a la constancia icónica presente en el mito. Esta constancia se refiere a que hay una serie de elementos visuales que se repiten en este tipo de narraciones, pero que en torno a ellos surge una bifurcación de las interpretaciones, una notable variedad de formas de leer estas imágenes. Nuestra investigación trata de llevar el mito a las artes plásticas, de modo que esta serie de conceptos que relacionan la imagen con la narrativa y dan pie a la creación de narrativas visuales, es esencial.

Otra de las ideas que nos interesan de Blumemberg es el concepto de “absolutismo de la realidad” que trata en *Trabajo sobre el mito* (2003). Este concepto parte de la consideración de que en el ser humano existe una falta de adaptación al medio natural que hace que el terror y el miedo sean omnipotentes. Una falta de disposición biológica para sobrevivir a la naturaleza hostil. Para combatir ese terror, establece una relación mediada en lugar de directa con la naturaleza. Es decir, utiliza la distancia de la audiencia o del público, seleccionando la realidad. Por medio de la imaginación, la fantasía o la facultad de representación, el ser humano hace el mundo más seguro y le otorga una nueva significación. El absolutismo de la realidad sería lo que en origen somete a las sociedades humanas, pero la historia del ser humano es la del progresivo distanciamiento de ese miedo primigenio, y su acercamiento a la cultura y el conocimiento.

Por tanto, para Blumemberg el mito sería una de las formas que las personas tenemos para hacer la realidad significativa y llevadera, por lo que el establecimiento de narrativas fantásticas es una estrategia para mediar con lo desconocido y, por tanto, el mito tiene una función social clave, el poder de emancipación del mito con respecto al orden imperante.

Otra de las cuestiones que nos interesa de esta idea es que para Blumemberg (2003) el absolutismo tiene mucho que ver con la indiferencia y la invisibilidad. La indiferencia es aquello que lleva a no reconocer al semejante, a la pérdida de sentido y, en consecuencia, a la invisibilidad. Quien padece la invisibilidad, además, carece de valor y de derechos. Indiferencia e invisibilidad son características de todos los absolutismos, ya sean políticos o de otra índole, y son rasgos que se oponen al saber del mito. Para Blumemberg cargar o dotar de significación a la realidad es la función principal del mito, que nos permite hacerla familiar y luchar contra la indiferencia. Estas afirmaciones nos permiten relacionar el mito y su potencial con los feminismos, así como con teorías de minorías.

También Irving Goffman (2009) habla del mito como una construcción social o una narrativa que las personas utilizan para dar sentido a sus roles o identidades. Así, también desde el punto de vista de la sociología, Goffman hace hincapié en este tipo de relato como un agente socializador.

Roland Barthes tiene un papel destacado en la reflexión en torno a la mitología en el siglo XX con su obra *Mitologías*. Para Barthes (2006) el mito es un habla. Como mensaje, está sujeto a

unas condiciones lingüísticas que lo definen. Lo que nos interesa de su visión es que, debido a que el mito es un sistema de comunicación, cualquier cosa ya sea una idea o un objeto, es susceptible de convertirse en mito. A lo largo de su obra analiza numerosas mitologías de su tiempo, desde un crucero hasta un tipo de espectáculo o un personaje.

Barthes (2006) considera los mitos como integrantes de lo que llama “sistema semiológico segundo”. El sistema semiológico primero está formado por significante, significado y signo. En un sistema lingüístico, el significante es el fonema o secuencia de fonemas que, asociados con un significado, constituyen el signo lingüístico, es decir, la forma. El significado es el contenido lingüístico de un signo. La combinación de ambos da lugar al signo lingüístico. Este sistema primero alberga al segundo, que sería donde se sitúa el mito, y que toma entidad a partir de él, pero desplazando sus elementos. De este modo, el signo del primer sistema se convierte en significante en el sistema del mito. Lo que antes era el signo no desaparece, sino que es transformado en el sistema segundo. Al término final del sistema lingüístico, su signo, Barthes lo denomina “sentido”. Al término inicial del sistema mítico, que coincide con el sentido, pero desplazado, y que es ahora significante, lo denomina “forma”. Al significado del segundo sistema, lo denomina “concepto” y al signo, es decir, donde confluyen “forma” y “concepto”, lo denomina significación. El sistema semiológico primero que aquí hemos descrito y que incorpora Barthes es lingüístico.

Por tanto, el mito asume un sentido nuevo a partir de otro anterior. Afirma Barthes: “Se trate de grafía de letras o de grafía pictórica, el mito sólo reconoce en ellas una suma de signos, un signo global, el término final de una primera cadena semiológica” (p. 122). Así, el mito toma al lenguaje o a la imagen para constituir su propio sistema, pero constituye una “segunda lengua en la cual se habla de la primera” (p.122). Creemos que en esto reside la libertad del mito pues, aunque utilice el habla del sistema primero, en realidad lo vuelve a recodificar para configurar un sistema propio y único donde todo cobra un nuevo sentido.

Otra cuestión muy sugerente de la mitología es la oralidad, es decir, los mitos se transmiten boca a boca y tan sólo en un estadio muy avanzado de su vida se ponen por escrito. Esto los convierte en relatos tradicionales, que desafían las leyes de los documentos escritos. Lo que no está escrito no se puede prever, clasificar, y archivar al modo de los documentos escritos. En su lugar, pertenecen al cuerpo y a su espontaneidad y constante re-interpretación. En el siguiente apartado, desarrollaremos esta idea en mayor extensión.

## 2.1 *El mito/narración en las artes plásticas*

En este apartado se analiza el mito en el contexto de las artes plásticas contemporáneas, empezando por la relación esencial entre tiempo y narración, y cómo el tratamiento del tiempo marca el tipo de narración que se crea. Para ello utilizaremos como guía los estudios realizados por Mieke Bal y Didi-Huberman.

También introduciremos la oralidad, por su íntima ligazón con la tradición y el mito. Desarrollaremos también tres subapartados: 2.1.1. Trama y arquetipos, en torno al desarrollo del discurso narrativo visual como una sucesión de acontecimientos dentro de una obra; 2.1.2. Narración espacial, que se centrará en aquellas narrativas no-lineales en las que en un mismo espacio y tiempo se desencadenan múltiples líneas narrativas.

La relación entre arte occidental y mitología clásica ha sido siempre estrecha. Desde que Fidias representó a Atenea para la Acrópolis de Atenas, y Ovidio puso por escrito sus *Metamorfosis* (S. 8 d.C.), un sinnúmero de autores como Rubens, Velázquez o Jacques-Louis David han utilizado personajes mitológicos como protagonistas de sus obras. Cada época histórica tiene sus propios valores y, con ellos, han tomado especial relevancia ciertos arquetipos u otros. La mitología ha sido utilizada para encarnar valores políticos, para reivindicar las bellas artes o para subrayar cuestiones morales. Así, la mitología siempre fue una inspiración para artistas, llenos de personajes heroicos con hazañas paradigmáticas, historias de amor, o seres vinculados a diversos fenómenos de la naturaleza como las ninfas.

El mito a lo largo de la historia del arte ha sido una narración que permitía a los artistas conectar sucesos míticos con acontecimientos presentes, personajes de la antigüedad con roles actuales. De este modo, el relato perteneciente a la tradición era utilizado como un lugar común para reflexionar sobre diversos temas.

En el arte contemporáneo la narración vuelve con fuerza renovando su estructura, la secuenciación lineal pasa a un segundo plano y, en su lugar, los proyectos se convierten en narrativas fragmentarias no convencionales. Frente a la trama tradicional, los relatos del arte contemporáneo no proponen un principio y un final unívoco, sino que conceden al público distintas maneras de entender la experiencia estética. En el arte contemporáneo, el relato mítico conecta con una narración heredada y un lenguaje perteneciente a todos, pero con un giro, el mito es empleado para establecer paralelismos entre situaciones del pasado y del ahora, revisar conceptos que siguen teniendo vigencia hoy, subvertir paradigmas, desconfiar de las historias que han sido contadas y tratar de contemplarlas a la luz de nuestro mundo. Estas posibilidades que el relato mítico dinamiza

son las que nos llevan a investigarlo en el contexto actual, así como a interesarnos por procesos de desmitificación.

En su *Teoría de la narrativa* (2009) Mieke Bal introduce los principios de la narrativa a través del análisis de la estructura de textos lingüísticos. Los textos escritos son lineales, como indica Bal (2009), “una palabra, una frase, sigue a otra; y cuando se ha acabado el libro a veces se ha olvidado ya el principio” (p.60). En un texto narrativo, hablamos también de una doble linealidad, pues por un lado está el texto, las palabras y, por otro lado, está la fábula, que es el conjunto de acciones que desencadenan. También la longitud de los textos narrativos marca la manera de leerlos, pues al ser en general más largos que otros tipos de textos, en su lectura no se suele ir tanto hacia atrás como por ejemplo en los poemas (Bal, 2009). En esta investigación, no nos centramos en los textos lingüísticos sino en las narrativas visuales, pero nos interesan los presupuestos de la narratología para desarrollar nuestras conclusiones.

En las narrativas visuales, como en los poemas, a menudo se puede volver sobre los propios pasos una y otra vez, pues no tienen por qué ser lineales y a menudo no requieren de un tiempo de lectura tan prolongado. En este apartado, vamos a investigar dos tipos de narrativas visuales: aquellas piezas que desarrollan una narrativa en su trama, como pueden ser los vídeos monocal, que estudiaremos en el subapartado 2.1.1. Trama y narrativa, y las narrativas espaciales, que son aquellas que desarrollan una narración en el espacio, una narración heterocrónica, como sucede en las instalaciones, que revisaremos en el subapartado 2.1.2. Narrativa espacial.

En el encuentro entre narrativa, tiempo y artes visuales, nos interesan mucho las ideas de Mieke Bal (2020), que rompe con el sentido lineal del tiempo para proclamar una atemporalidad en el arte. A partir de sus nociones de heterocronía e historia trastornada, vamos a introducir narrativas visuales que desafían la linealidad. Bal (2020) llama a la relación dinámica entre presente y pasado “trastornada”. El término original en inglés es *preposterous*, que tiene dos sentidos: por un lado, significa “trastocado o invertido, que se sitúa en último lugar lo que debería ir primero” y por otro significa “contrario al orden de la naturaleza, al sentido común; es decir, irracional y absurdo”. Las dos acepciones tienen sentido en cuanto a la noción de historia que desarrolla Bal. Este concepto de *preposterous* le sirve para explicar la ruptura con la linealidad.

Dentro de este dinamismo entre tiempos, Bal (2020) utiliza el concepto de heterocronía para referirse a “una experiencia alternativa a la temporalidad” (p. 52). Para la autora, la heterocronía es lo que caracteriza nuestro mundo contemporáneo, pues éste aparece repleto de experiencias que son heterocrónicas y que contribuyen a generar una textura multitemporal. Dado que este tipo de tiempo nos pertenece, Mieke Bal cree que comprenderlo y hacerlo nuestro es una necesidad política y encuentra el origen de la heterocronía dentro de las artes plásticas en el arte del barroco, donde se



produce un pensamiento no-lineal, una convivencia entre pasado y presente. Así, hace hincapié en el videoarte, y considera que es en este medio donde la heterocronía se produce de una manera más drástica pues “el video es técnicamente capaz de hacer visible la multitemporalidad y tangible la experiencia de la heterocronía” (Bal, 2020, p.52).

George Didi-Huberman es otro de los teóricos que presenta conceptos relevantes sobre el tiempo en el arte y el tiempo de la imagen para nuestra investigación. Didi-Huberman (2015) parte de las investigaciones que ya hicieron en su día Aby Warbug, Einstein o Benjamin, y plantea el concepto de anacronismo en el contexto de la historia del arte. Define el anacronismo como un tipo de temporalidad rica en la que tiempos heterogéneos conviven sin concordancia. Para él es una falacia creer que cada tiempo histórico es estanco y cada individuo se identifica y entiende mejor a sus contemporáneos que a personas separadas en el tiempo, y afirma con respecto a la historia del arte:

La historia de las imágenes es una historia de objetos temporalmente impuros, complejos, sobredeterminados. Es una historia de objetos policrónicos, de objetos heterocrónicos o anacrónicos. ¿Esto no implica decir que la historia del arte es en sí misma una disciplina anacrónica, para peor, pero también para mejor? (Didi-Huberman, 2015, p. 46).

Nos interesa esta idea, en la que plantea los objetos e imágenes de la historia del arte como artefactos que se escapan a una temporalidad unívoca, pues se caracterizan por su predisposición a ser leídos y decodificados una y otra vez. Con lo que propone Didi-Huberman, superamos el marco convencional que siempre había unido al artista con su tiempo y nos comprometemos con la necesidad de acceder a múltiples tiempos estratificados.

Estamos de acuerdo con Didi-Huberman (2015) en que el anacronismo es una riqueza, es “el modo temporal de expresar la exuberancia, la complejidad, la sobredeterminación de las imágenes” (p.39). Mientras la historia siempre ha afirmado que no podemos entender nuestro presente sin conocer nuestro pasado, ahora también reconocemos que no podemos interpretar el pasado sin recurrir a nuestro presente. En esta tesis nos interesa este continuo vaivén pasado-presente-futuro en el que la narrativa se regenera de forma constante. Ponemos el foco en que el acto de narrar en el arte contemporáneo supone un punto de encuentro de tiempos.

Íntimamente relacionado con el anacronismo, el otro concepto que nos interesa de Didi-Huberman y que consideramos relevante para el tipo de narrativa que proponemos en esta investigación es el de montaje. No entiende la imagen como algo singular, sino como algo plural, al igual que también lo hicieron en su momento Warbug y Benjamin, razón por la cual todos ellos dan gran importancia a la idea de montaje.

En su *Libro de los Pasajes* (2005), Walter Benjamin exploraba el concepto de montaje en este sentido, pues asume que la historia ha de construirse de manera visual en lugar de lineal. La

técnica del montaje, que pertenece a lo visual, consiste en el entretrejimiento de imágenes procedentes de tiempos distintos para construir objetos históricos. Recuperación, reconstrucción, ensamblaje, que tienen que ver con un saber crítico en torno a las imágenes.

Para Didi-Huberman (2009), el montaje implica una ruptura en dos sentidos: por un lado, el montaje temporal y, por otro, el visual. Para el autor el montaje es una forma de conocimiento y una estrategia política, de manera que cuando nuestro mundo se fragmenta y se desdobra, esto en lugar de ser visto como algo negativo, se convierte en una nueva oportunidad para reorganizarlo. El montaje aquí es presentado como una *praxis* regeneradora que activa nuevos sentidos.

Lo que nos interesa es que desde esta perspectiva el propio acto de narrar se convierte en un punto de encuentro de tiempos, se produce la reivindicación del montaje y, con ello, del anacronismo, como una forma discursiva y una estrategia política para comprender las imágenes.

También hacemos hincapié en la relación escritura-oralidad, pues está presente en muchas de las obras que vamos a analizar, y es una de las características del mito.

Eric Havelock (2008) habla del origen de la escritura y de las colisiones que se han generado entre la escritura y la oralidad desde hace siglos. Sitúa el origen de la escritura en Grecia y le asigna a esta tecnología una función de gran relevancia en cuanto a la creación de nuevos conceptos para el derecho o la filosofía. Por otro lado, considera que la oralidad a menudo se ha relacionado con culturas peyorativamente denominadas como “primitivas” y con ello se ha establecido una jerarquía que asimilaba la escritura a lo superior e intelectual, y la oralidad a lo “salvaje”. En realidad, lo que Havelock reflexiona es que la relación entre ambas no se puede reducir a una simple dicotomía, sino que por el contrario es bastante compleja.

Pese que han pasado a la historia como textos narrativos, Havelock defiende que las epopeyas homéricas no eran relatos escritos sino orales y que servían a dos propósitos: por un lado una poesía recreativa creada para entretener y, por otro, funcional, pues eran “un método de conservar una enciclopedia de costumbres sociales, leyes consuetudinarias y convenciones que constituían la tradición cultural griega de la época en que se compusieron los poemas”, es decir, que el lenguaje de Homero es “un lenguaje de almacenamiento confeccionado oralmente para fines de conservación” (p. 90). Por tanto, esta narración oral fue creada con unas funciones mnemónicas esenciales para el desarrollo de la comunidad.

Tras la invención de la escritura y la preeminencia del documento escrito, se ha tendido a considerar que lo innato es escribir y, sin embargo, existen numerosas evidencias de que la oralidad puede ajustarse a las mismas funciones, aunque a través de una estrategia diferente. Aquellas comunidades que utilizan lo oral incluso hoy, en realidad utilizan unas funciones mnemónicas distintas a las que empleamos las sociedades con lenguaje escrito. Como apunta Havelock (2008) “en

la oralidad primaria el contenido funcional es vertido en unas formas verbales diseñadas para ayudar a la memoria mediante el placer que causan: la finalidad social y la estética van asociadas” (p.75).

En cuanto a las conexiones entre oralidad y escritura, Havelock habla de cómo muchos de los textos creados dentro de lo que se denomina “composición retórica” estaban pensados para ser hablados, para recitarse, de modo que conservan vestigios de oralidad dentro de una composición claramente literaria. Esto es algo que fue habitual durante todo el Medievo, pero también podemos encontrar de manera constante estas conexiones entre oralidad y escritura más recientemente. Havelock (2008) nos cuenta cómo la radio, por ejemplo, es un dispositivo electrónico que nos acercó a la oralidad de nuevo en el siglo XX, pues posibilitó que se pasara de dar un discurso sólo ante el grupo de personas que estaban ante ti a poder dárselo a millones de personas en la otra punta del mundo. En realidad, cuando personajes públicos como Hitler realizaban sus discursos en la radio, esa oralidad tenía una estructura escrita detrás, un guion de texto, pero utilizaba toda la magia de la transmisión oral.

Como hemos comentado, el mito es de los más claros ejemplos en los que se produce una conexión entre lo oral y lo escrito pues, aunque en la mayoría de los casos se insertan en origen dentro del folclore oral, han adquirido mayor difusión y fama gracias a su transcripción.

Nos interesa esta relación a la que hemos apuntado entre tradición oral y escrita, y hacer hincapié en la flexibilidad del relato oral. Como apuntaba Montalvo (2022), cuando lo oral queda plasmado en la estructura encorsetada del libro, pierde la frescura de lo que puede cambiar en cualquier momento y adaptarse a las circunstancias. La oralidad permite la polisemia, la metáfora, la multiplicación de perspectivas (Havelock, 1994) y es lo que precisamente la tradición escrita, con Platón como punto de inflexión, impulsa el proceso de cambio cultural.

A propósito de la difusión del mito, explica González de Zárate (2012):

Sin duda, el mito no fue, en su génesis, patrimonio de nadie, porque lo fue de todos, supuso la conciencia de un pueblo, una conciencia que explica su propia existencia. Su conservación y difusión, primitivamente oral, estaba encargada a los poetas, aedos o rapsodas que tuvieron como misión esencial educar al pueblo en sus más altos valores espirituales (p.26)

Esta oralidad del mito favorece que se convierta en algo de dominio colectivo, un relato dúctil y abierto que nacía de la conciencia de la colectividad y pertenecía al conjunto de esta. González de Zárate explica tres razones por las que las versiones de los mitos son múltiples: en primer lugar, los poetas eran los encargados de hablar sobre los mitos y tenían la libertad de modificarlos; en segundo lugar, la mitología entra a formar parte de la literatura a partir del surgimiento de la escritura alfabética en el siglo VIII A.C; en tercer lugar, nace el racionalismo con la filosofía presocrática de tal manera que se produce el paso del mito al logos, pues se generan herramientas para poder interpretar la fábula. Gracias a esa serie de razones que hemos enumerado,

el mito no es unívoco sino cambiante y, en lugar de desaparecer con la llegada del racionalismo, el mito permanece en nuestra cultura por la importancia que tiene para el desarrollo de la comunidad.

Miguel Morey, haciendo referencia a los presocráticos, señala:

Fue a partir del mito, desde el mito y contra el mito, como se inauguró la mirada filosófica — surgió así, no en un mundo inédito, virgen, como una arquitectura que lentamente eleva su majestad sobre un terreno vacante, sino en un mundo demasiado lleno, superpoblado de mitos, donde comenzó el ejercicio de la lucidez: como una pasión demoledora, como una grieta que serpentea a lo largo y a lo ancho del panteón griego hasta reducirlo a escombros. (Morey, 1988, p.19)

Seguiremos reflexionando en torno a estas ideas de oralidad en el capítulo 4. Activaciones: Capturando el Ahora, donde hablaremos del archivo y de lo efímero, es decir, de lo que queda documentado frente a lo que sobrevive de otras maneras —por ejemplo, a través del cuerpo— como sucede con las prácticas escénicas o con la tradición oral.

La mitología siempre fue fuente de inspiración para artistas. Pintores, grabadores, orfebres, escultores vieron en las leyendas clásicas un mundo donde volcar sus inquietudes. Esta consideración de la mitología como lugar común del que partir, ha seguido existiendo en el arte hasta nuestros días. En la década de los 70, Moira Roth comenzó a investigar la *performance* realizada por mujeres, y encontró que había tres orientaciones fundamentales: unas *performances* que estaban relacionadas con la experiencia personal de la mujer, otras relacionadas con el pasado colectivo, y otras que estaban explorando las estrategias del activismo feminista. Dentro de las dos primeras, se pueden observar numerosas referencias al pasado mítico, pues las artistas comienzan a interesarse por la situación de la mujer en la historia y en la sociedad. En este contexto, muchas *performers* se interesan por las brujas medievales, por diosas de culturas no occidentales, figuras de la fertilidad y antiguas culturas matriarcales (Carlson, 2018). Estas artistas fueron conscientes del potencial que tenía el mito para comunicar sus inquietudes y para resaltar cómo el papel de la mujer en otras sociedades ha sido fundamental, aunque en Occidente no haya evolucionado de la misma manera.

Bellido-Márquez (2022) también investiga la relación entre artistas mujeres y mitología. En su caso analiza el hilo, y cómo este elemento pasó de expresar una serie de valores relacionados con la mujer, que procedían de la mitología, a convertirse en el arte contemporáneo en un material reivindicativo. Bellido-Márquez expone que la mujer ha sido considerada bruja, amante o dadora de vida por medio de la mitología y que ahora nuestra nueva mitología son unas imágenes publicitarias cuidadosamente creadas que abocan al consumismo y condicionan las conductas sociales, pero en las que del mismo modo la mujer es representada. Estudia a una serie de artistas que utilizan labores como bordar, coser o tejer como reflejo de sus inquietudes y para expresar su condición femenina. Se ha utilizado el hilo vinculado a la mitología con significado de un quehacer femenino y se vincula

con aspectos como la vida, en el caso de las tres Moiras de la mitología griega, o con la cotidianidad como en el caso de las labores de Penélope a la espera de Ulises.

Bellido-Márquez afirma que, desde el arte contemporáneo, las artistas observan lo que el hilo ha representado para la mujer y aprovechan ese valor mitológico para hablar en primera persona. La mitología que siempre fue la inspiración de artistas varones en épocas pasadas, ahora es hablada por mujeres.

### 2.1.1 Trama y arquetipos

Dentro del mito en las artes visuales, nos resulta relevante el concepto de trama. En narratología, la trama consiste en el conjunto de acontecimientos que se suceden para componer una historia. Para Bal (2009) una fábula es “un agrupamiento específico de series de acontecimientos” (p.27), de este modo la trama sería la estructura básica.

Umberto Eco (1996) utiliza la metáfora del bosque para referirse a los distintos caminos que puede tomar un texto narrativo. Explica:

Hay dos formas de pasear por un bosque. La primera nos lleva a ensayar uno o muchos caminos (...); la segunda, a movernos para entender cómo está hecho el bosque, y por qué ciertas sendas son accesibles y otras no (p. 37).

En este caso, la primera tiene que ver con llegar a un determinado fin y la segunda con entender el proceso. Existen, pues, multitud de maneras de abordar un texto narrativo y lo mismo sucede con las formas de narración no textuales, que son las que aquí nos atañen.

Dentro de la construcción de la trama del mito es importante atender a los arquetipos o modelos paradigmáticos que articulan el sentido de estos. Nos centraremos en los arquetipos y en su relación con la mitología, su presencia en la sociedad, y la apropiación que el arte contemporáneo hace de ellos.

Carl Gustav Jung (2009) utilizó el concepto de arquetipo para referirse a los fenómenos colectivos que en las diferentes culturas y sociedades dan forma a nuestra manera de ser. Jung entiende “lo inconsciente” como conjunción de aspectos individuales y colectivos, de modo que el inconsciente tiene una parte individual y otra que es heredada culturalmente. Los arquetipos estarían dentro de ese inconsciente colectivo y les dan un sentido a lo que nos pasa. Jung afirmaba que todas las personas tenemos esa base emocional y cognitiva que se convierte en patrón de comportamiento, lo que utiliza para justificar la similitud de muchos de los mitos existentes en culturas diferentes.

Los arquetipos tendrían que ver, por tanto, con la existencia de un inconsciente que es colectivo, y los podríamos definir como un conjunto de imágenes y símbolos recurrentes pues aparecen en todas las culturas bajo diferente forma, y se heredan de generación en generación. Podemos clasificar los arquetipos en distintos subtipos, así algunos hacen referencia a situaciones o eventos como la muerte, otros son temas como la venganza y también existen figuras arquetípicas, como por ejemplo el viejo sabio.

Sanmartín Cava (2020) parte de algunas de las ideas que Jung desarrolla en *Arquetipos e inconsciente colectivo* (2009), e investiga cómo los fenómenos de mediación y mediatización generan mitos y arquetipos que dan forma a la opinión pública y reflexiona sobre la capacidad del cine para crear mitologías y relatos que inundan el inconsciente colectivo. Considera esencial para

entender las opiniones que llegan a nuestra sociedad, que aprendamos el significado de “mediación” y “mediatización”, pues si no aprendemos a distinguir cuándo una opinión pública es democrática, estaremos contribuyendo como grupo a que los creadores de relatos sean los mismos capaces de divulgarlos, es decir, el poder. Esto nos resulta interesante pues evidencia la necesidad de comprender la diferencia entre relatos democráticos que realmente reflejan la opinión pública y aquellos asociados a intereses hegemónicos.

Hablaríamos de mediación cuando “una buena parte de la población de manera natural se interesa por un tema hasta tal punto que la presión social exhorta a los medios a difundir la cuestión por considerarse de interés general” (Sanmartín, 2020, p. 305). La mediación se convierte en mediatización cuando en lugar de expresar el interés público, reflejan sólo los intereses de las instancias que se amparan en los mismos. La “mediatización”, por tanto, es una opinión que de forma natural no llegaría a ningún lado pero que es difundida por intereses particulares. Aquí los medios de comunicación de masas estarían contribuyendo a estabilizar relatos de una minoría. Sin embargo, Sanmartín advierte que la opinión de la mayoría no tiene por qué ser siempre la buena. Por otro lado, la mediación puede llevar a comunicar ideas antidemocráticas si se centra en difundir la opinión de una minoría que excluye a otra, pues se convertiría en imaginario social algo que no es representativo de la colectividad. Del mismo modo, Sanmartín (2020) defiende que la mediatización también puede ser beneficiosa y funcionar como un servicio público, ya que todo “dependerá de la intencionalidad que haya tras la producción y difusión de relatos” (p. 309).

Sanmartín Cava reflexiona que muchas de las actitudes que existen hoy en día no son apropiadas para nuestra contemporaneidad, sino herencias del cine y de relatos que han mediatizado determinada “actitud” que sigue en pie porque quien las defiende sigue valiéndose de su utilidad. En este aspecto, tanto mediación como mediatización serían fundamentales para construir la opinión pública, pero en países donde los medios se concentran en pocas manos, esto no sucede. En su lugar, los medios tratarán de dominar y manipular ideológicamente a la sociedad.

Más adelante, Sanmartín Cava (2020) habla del cine y lo define como “una de las herramientas comunicativas con mayor influencia en la sociedad” (p. 313) puesto que en él la audiencia capta ideas acompañadas de determinadas emociones. El cine hace al espectador sentirse identificado y por ello es una poderosa herramienta para influir en la opinión pública. Los relatos cinematográficos pueden llegar a configurar la opinión pública de tal manera que la colectividad piensa que son propias. Así a lo largo del tiempo, los distintos públicos conectan con unos relatos y unos arquetipos. Jung (2009) expone que “nos identificamos con lo que vemos porque nos proyectamos en lo observado de una manera arquetípica” (p.314). Nos interesa especialmente la relación que establece Sanmartín Cava (2020) entre lo visual y la creación de relatos arquetípicos:

Hoy en día, los relatos, la mitología y el cine, siguen sirviendo de guía para nuestra propia existencia, proyectando cuestiones que en parte tienen un arraigo en el inconsciente. Es posible que, por esta razón, la ensoñación filmica fructifique también en el espectador no sólo a través de los procesos de identificación antes señalados sino a través de un conocimiento interior que nos conecta con el inconsciente colectivo. Dicho de otro modo, la posibilidad trascendente de los relatos o de algunos momentos del relato, puede conectar al espectador con su yo interior, pero también con los demás a un nivel metafísico. Por este motivo, la identificación de tipo trascendental favorecida por los relatos y, en este caso, por el cine tiene una importancia crucial” (p. 314).

Así, el ser humano antes utilizaba el mito para ordenar la sociedad en que vivía porque se valía de lo mítico para explicar su existencia y darle sentido. Ahora, este tipo de identificación que tiene su origen en el inconsciente colectivo crea nuevos relatos o sacraliza los antiguos a través del cine.

El inconsciente colectivo es a menudo manipulado por un sistema que no atiende a las necesidades de la mayoría sino a los requisitos de aquellos que crean los arquetipos para ostentar el poder. Como también expone Sanmartín, a las instancias que se amparan en los medios lo que les interesa es controlar la ordenación de los arquetipos.

Esto no quiere decir que haya que abolir la mitología y los arquetipos sino entender que la trama de estos relatos está sesgada por la historia, y que a cada época le corresponden unos arquetipos cuya definición nos permite entender un momento histórico desde tiempos ancestrales. Según Sanmartín, los arquetipos contribuyen a la creación de la opinión pública y dependiendo de si favorecen o no a la clase dominante, éstos son constantemente modificados.

A lo largo de esta investigación, y a través del análisis de las obras de diversos artistas, veremos la importancia de los arquetipos en las artes visuales, pues estas imágenes que pueblan el inconsciente colectivo, y que van cambiando a lo largo de las generaciones para renovar nuestras mitologías populares, son potentes fuentes de reflexión. En este sentido, la creación artística supone una forma de modificación de los arquetipos existentes, que se ponen en cuestión, se confrontan, e incluso pueden ser conculcados. De esta forma, el arte utiliza vehicularmente los arquetipos como símbolos en el lenguaje comunicativo, pero, a la vez, los hace evolucionar y los transforma, es decir, los hace más complejos.



### 2.1.2 Narración espacial

Mientras la narración secuencial es aquella que se desarrolla de manera lineal, es decir, expone una sucesión de acontecimientos ordenados con una lógica determinada invariable, como en el caso de las páginas de los libros, lo que en este subapartado tratamos de entender es un tipo de narración totalmente distinta: la narración espacial. Si bien lo habitual al visualizar una película en el cine es asistir a una sucesión de fotogramas y a un único plano cada vez, en este tipo de obras el espectador tiene la posibilidad de acercarse a distintos planos, perspectivas y estímulos a la vez, lo cual cambia por completo la experiencia estética.

El montaje es la toma de decisiones con respecto a la descomposición de la secuencialidad y creación de una continuidad alternativa, cuyas consecuencias expresivas pueden ser diversas, desde llevarnos a la comprensión de ideas hasta perturbarnos. El montaje temporal u horizontal ha sido convencionalmente el modo de representación en el cine clásico. El montaje vertical o simultáneo, que entronca de manera clara con la narrativa espacial, aúna realidades distintas en una misma imagen. Sergei Eisenstein ya en sus escritos equiparaba el montaje vertical al lenguaje musical, pues mientras en una partitura cada uno de los músicos ha de avanzar horizontalmente para leer el pentagrama de su instrumento, el movimiento vertical de lectura de la partitura implica atravesar toda la orquesta y entender su movimiento armónico al completo (Eisenstein, 2001). De nuevo, nos encontramos con la metáfora de la partitura que ya comentábamos con respecto al mito. Así, consideramos que el mito y el montaje vertical tienen en común esta manera de acercarse a ellos desde arriba, como conjunto, entendiendo un movimiento global en lugar de una línea recta.

Este modelo, en realidad, no es reciente, pues la narración espacial ha sido empleada a modo de relato visual, como atestiguan por ejemplo los grandes retablos de las catedrales católicas con multitud de imágenes que aluden a distintos sucesos en una misma obra. También los frescos de autores como Giotto reflejan un tipo de narración en la que la audiencia ha de ir avanzando a lo largo de la arquitectura para captar toda la historia, como en el caso de los *frescos de la vida de San Francisco de Asís* (1182-1226). Así, podríamos reconocer el modelo de la narración espacial como íntimamente relacionado con las artes visuales. El objetivo que persiguen este tipo de montajes simultáneos o narrativas espaciales es albergar en una sola imagen una multiplicidad de realidades que comparten un mismo espacio/tiempo.

Fue en los años noventa cuando estas técnicas de montaje que parecían olvidadas en favor de la narrativa lineal volvieron de la mano de las nuevas tecnologías, que precisamente permitían toda esa simultaneidad espacio/temporal. Lev Manovich (2005) propuso que las obras sintomáticas multipantalla funcionan como “montaje espacial”. Este concepto de Manovich nos resulta muy

interesante puesto que define nuevas relaciones de organización espacial de la sala expositiva y amplía el concepto de montaje en sí mismo.

El montaje espacial representa una alternativa al montaje cinematográfico temporal, donde se sustituye el modo secuencial tradicional por uno espacial. La cadena de montaje de Ford se basaba en la separación del proceso de producción en grupos de actividades simples, repetitivas y en secuencia. Es el mismo principio que hizo posible la programación informática. Un programa informático descompone una tarea en una serie de operaciones elementales que serán ejecutadas una a una. El cine siguió también la lógica de la producción industrial. Sustituyó todos los demás modos de narración por una historia en secuencias, una cadena de montaje de planos que aparecen en pantalla uno tras otro. Este tipo de narración resultó ser espacialmente incompatible con la narrativa espacial que había desempeñado un papel prominente en la cultura europea durante siglos (pp. 398-399).

Es interesante que Manovich (2005) vincula la desaparición del montaje espacial y el triunfo de la narración lineal con el cambio en el sistema económico y cita las investigaciones del geógrafo cultural Edward Soja, que investigó la imaginación espacial y cómo esta se vio disminuida a partir de la segunda mitad del siglo XIX.

Según Soja, es solo en las últimas décadas del siglo XX cuando este modo ha efectuado un poderoso regreso, como ilustra el importante crecimiento de conceptos como “geopolítica” y globalización, así como el papel clave que desempeña el análisis del espacio en las teorías de la posmodernidad. En realidad, aunque algunos de los mejores pensadores del siglo XX, incluyendo a Freud, Panofsky y Foucault fueron capaces de combinar los modos histórico y espacial de análisis en sus teorías, probablemente representan excepciones y no la norma (p. 399).

Montalvo (2003) investiga la narración espacial en obras multimedia y la define de la siguiente manera:

Por narración espacial nos referimos a un tipo de narrativa, del grupo de las narraciones no-lineales, desarrollada en un soporte digital que relaciona imagen (en movimiento o estática) y sonido (hablado/escrito o música) en múltiples líneas narrativas, seleccionadas y/o modificadas por el usuario, quien las experimenta como multilineales o multisequenciales en una estructura de carácter enciclopédico (p.413)

Así, este modelo reflexiona sobre obras multimedia en las que se da una narrativa no-lineal y en la que destaca como características fundamentales que es modificable, multilineal o programable. En este modelo, el encuentro obra-espectador es fundamental puesto que el segundo interactúa modificando el orden de los acontecimientos dentro de los límites establecidos por la programación.

## ***2.2 Efecto del tiempo y su relación con la acción.***

Hemos definido nuestro interés hacia el mito, así como el tipo de relato narrativo en el que nos enfocamos dentro del arte visual. En este apartado vamos a tratar el triángulo mito, tiempo y acción, pues en los tres capítulos siguientes estudiaremos tres tiempos metafóricos que relacionaremos con tres categorías o fases de la acción. El subapartado 2.2.1 Práctica personal se centra en el análisis de la práctica propia, lo cual posibilitará establecer los vínculos entre la autorrepresentación como categoría relacionada con el pasado, la activación con el presente, y la partitura escultórica con el futuro. En el 2.2.1.1 Las tres categorías y el mito, haremos una reflexión sobre esas tres categorías que hemos creado y situado en un tiempo y su relación con el mito: Autorrepresentación y mito, Activación y mito y Partitura escultórica y mito.

El análisis de las obras es descriptivo y conceptual, pues es ésta la base que estructura la tesis, de la que surgen los conceptos teóricos y posibilita las relaciones con otros artistas contemporáneos. El orden que empleamos para comentar las obras es cronológico, desde 2017 hasta 2023, pues consideramos que de este modo se observa una evolución, así como conexiones entre los diversos proyectos. Partiendo de este estudio más exhaustivo de las obras, en los capítulos siguientes haremos menciones a las mismas sin necesidad de volver a explicarlas de nuevo.

El relato se fundamenta en el tiempo. Cuando contamos una historia, ya sea oral o escrita, lo hacemos sobre el soporte de lo temporal. No obstante, el concepto de tiempo ha ido variando a lo largo de las épocas y lo que ahora entendemos como tiempo se lo debemos a las investigaciones en las que trabajó la física del pasado siglo. Referentes como Albert Einstein se afanaron en demostrar que lo que durante siglos pensamos que era el tiempo, en realidad no es tal. Einstein, en primer lugar, demostró que cada observador tiene su propia medida del tiempo dependiendo del lugar que ocupe en el espacio en relación al objeto que está observando. De aquí se extrae la relatividad de la estructura temporal y la idea de que no existe un presente que sea universal para todo el mundo, sino que cada persona se encuadra en un flujo de tiempo individual. Cada cual decidirá qué acontecimientos pertenecen a cada tiempo.

El filósofo francés Henri Bergson también elaboró interesantes teorías en torno a esta dimensión. Para Bergson el tiempo es continuo, por lo que cuando pensamos en el tiempo como un movimiento que percibimos, detenemos su continuidad. Al utilizar conceptos y signos, los humanos nos empeñamos en asir el acontecer, en convertir el tiempo en acontecimiento y ordenar su recorrido, pero en realidad el tiempo posee un movimiento imprevisible. Solemos imaginarnos el tiempo como algo opuesto a lo que es la verdadera duración, pues lo vemos como una imagen inmóvil.

En *Materia y memoria* (2021) el autor expresa que cuando convocamos el pasado, presente y futuro en una misma imagen, nos alejamos de nuestra experiencia vital. No podemos olvidarnos de la naturaleza fluente del tiempo. La realidad es cambio, devenir, transición.

Bergson también critica que espacio y tiempo hayan sido durante siglos considerados como partícipes de una misma temporalidad inmutable, pues opina que el tiempo no se puede mirar desde fuera y ordenarlo como si de algo eterno y absoluto se tratase. Desde su perspectiva, el tiempo ha de mirarse desde el interior, lo subjetivo, de modo que cada persona tiene una percepción de la duración. El tiempo de la ciencia es un tiempo falsificado pues es un tiempo espacializado. Para Bergson el tiempo auténtico es el puro movimiento en el que no hay instantes, el tiempo de la intuición y de lo subjetivo, mientras que el de la ciencia es el tiempo determinista, homogéneo, irreversible.

La realidad para Bergson es duración, y es en este tiempo fluente, que se opone a lo estático, donde encontraremos la libertad. Nos interesa esta idea de Bergson del tiempo como experiencia moviente en la que podremos liberarnos de la determinación.

La noción popular indica que el tiempo se divide en presente, pasado, y futuro. Desde el punto de vista de Bergson, el tiempo fluye, y al tratar de incrustarlo en presente, pasado o futuro, estaríamos perdiendo de vista la duración. Esta división del tiempo es una convención que entra en confrontación con teorías filosóficas, así como con la propia teoría de la relatividad. Las corrientes filosóficas del eternalismo y del presentismo también tienen sus propias teorías respecto a los eventos pasados, presentes y futuros.

El eternalismo considera que pasado y futuro son reales mientras que el presente es tan sólo una ilusión, un estado psicológico por el que los seres pasan mientras se va del pasado al futuro. En el eternalismo, el futuro ya está ahí, puesto que una de las dimensiones del universo físico es el espacio-tiempo. Esta postura entronca con la que tenían los filósofos eleáticos como Parménides y Zenón, pues pensaban que el mundo es inmutable. En un mundo donde el espacio-tiempo es una dimensión más, es una substancia real y el mundo sería el conjunto de acontecimientos que puedan pasar. Para los eternalistas el mundo objetivable simplemente es, no transcurre. El eternalismo, por tanto, implica que todo está determinado, tanto el pasado como el futuro, que recordemos los hechos pasados, pero no los futuros no quiere decir que no estén ya ahí, para esta teoría el tiempo es una dimensión real y además es inmutable.

La corriente contraria es el presentismo, que es el concepto que considera que tan sólo el momento presente es el real. Frente a estas ideas estaría el multiverso, que implica que existen múltiples bloques de tiempo.

Lo que nos interesa de esto no es tanto dar cuenta exhaustiva de todas las teorías que durante el último siglo han surgido respecto al tiempo, sino vislumbrar el amplio ecosistema de planteamientos que existen en el panorama actual. No partimos de una interpretación del tiempo unívoca sino de distintos paradigmas. Ponemos el foco en la relación entre tiempo y narración.

Mijail Batjin (1989) habla del cronotopo, que significa espacio-tiempo, y lo define como “la conexión esencial de relaciones temporales y espaciales asimiladas artísticamente en la literatura” (p.237). De este modo, como en la física y en la teoría de la relatividad, para Batjin el espacio y el tiempo son dimensiones objetivables y reales, que se vinculan con el movimiento y la materia y son indisolubles. En una misma novela pueden coexistir distintos cronotopos. Éstos son fundamentales puesto que como afirma Batjin, “el género y sus variantes se determinan precisamente por el cronotopo” (p. 237). En *Las formas del tiempo y del cronotopo en la novela* (1989) analiza distintos marcos espaciotemporales en los que se desarrollan los argumentos literarios desde la novela griega hasta la modernidad.

Nos interesa en concreto el cronotipo folclórico, pues es el que se relaciona con el relato mitológico y el llamado “hipérbaton histórico” (p.299), que es un rasgo de la percepción del tiempo que ha tenido una influencia colosal:

La esencia de ese hipérbaton se reduce al hecho de que el pensamiento mitológico y artístico ubique en el pasado categorías tales como meta, ideal, justicia, perfección, estado de armonía del hombre y de la sociedad, etc. Los mitos acerca del paraíso, la Edad de Oro, el siglo heroico, la verdad antigua, las representaciones más tardías del estado natural, los derechos naturales innatos, etc., son expresiones de ese hipérbaton histórico. Definiéndolo de manera un tanto más simplificado, podemos decir que consiste en representar como existente en el pasado lo que, de hecho, sólo puede o debe ser realizado en el futuro; lo que, en esencia, constituye una meta, un imperativo y, en ningún caso, la realidad del pasado (Batjin, 1989, p.299).

Por tanto, es característico del pensamiento mitológico que se produzca una “permuta” o “inversión del tiempo” (p.299). En esta inversión, a costa del futuro se enriquece el presente y, sobre todo, el pasado. Batjin explica que esto se debe a que de esta manera todo se vuelve más real y convincente, es decir, si asumimos que este momento ideal ya ha sucedido, será más verosímil que si creemos que nunca ha pasado. Estas reflexiones sobre el tiempo en la mitología nos resultan muy útiles para desarrollar nuestra propia estructura, pues nos permiten entender el tiempo dentro del mito como una convención utilizada con distintos propósitos sociales, morales y conceptuales.

La relación de la narración y el tiempo también ha sido estudiada por autores como Ricoeur. En *Tiempo y narración III* (2009) Ricoeur considera que gracias a la narrativa o a la identificación de la narrativa con la experiencia temporal, el tiempo adquiere su significación antropológica. Su hipótesis es que “el trabajo de pensamiento que opera en toda configuración

narrativa termina en una refiguración de la experiencia temporal” (p.635). Nos interesa su tesis puesto que nos permite hablar de la narrativa como organización temporal de la experiencia vital.

Para Ricoeur el tiempo se hace humano cuando se vincula a un modo narrativo. Por tanto, la relación entre la narración de un relato y el carácter temporal de la experiencia humana no es algo arbitrario, sino que es presentado como una necesidad cultural.

Con objeto de explicar lo anterior, Ricoeur analiza la relación entre tiempo y narración a través de tres niveles de mimesis que llama mimesis I, mimesis II y mimesis III. Esta operación mimética se corresponde al tiempo de prefiguración, configuración y refiguración, respectivamente. El tiempo de la prefiguración, mimesis I, es el tiempo de la experiencia de lo vivido; el tiempo de la configuración, mimesis II, es el tiempo configurado arbitrariamente por lo narrativo; mientras que el tiempo de la refiguración se refiere a la reanimación de la narración por parte del lector mimesis III. Para Ricoeur, la mimesis I sería la relación con la experiencia humana, la mimesis II la creación poética, la trama de la narración, y la mimesis III el encuentro con el espectador. Nos interesan las tres mimesis que propone el autor.

La trama es el momento en el que lo vivido se transforma en discurso y los acontecimientos personales en historia. La experiencia se configura por medio de la ordenación de interacciones, circunstancias y medios de tal manera que no es una copia de la realidad sino una representación. La narrativa desde esta perspectiva permitiría al ser humano hablar de sus actos y con ello entroncaría en la reflexión sobre la identidad y la subjetividad.

En la narrativa se ordenan los acontecimientos, pero en el relato no existe un tiempo cronológico ideal, pues un relato es siempre una convención, no puede reproducir de manera idéntica la realidad. Como indica Montalvo (2003) “la historia es una abstracción, pues siempre es percibida y contada por alguien, no existe en sí” (p.23). El problema de la presentación del tiempo en el relato se plantea a causa de la diferencia de la temporalidad de la historia y el discurso. El tiempo del discurso en la narrativa clásica es lineal, en tanto que el tiempo de la historia es pluridimensional. Mientras en el mundo real, la historia, varios acontecimientos suceden a la vez, el discurso los coloca uno tras otro en línea recta.

En el arte esta linealidad es interrumpida y asaltada. Frente a esa pluridimensionalidad del mundo real, el arte no trabaja en línea recta, sino que las prácticas contemporáneas ofrecen proyecciones del tiempo asimétricas. Como dice Didi-Huberman (2006) “Siempre ante la imagen estamos ante el tiempo” (p. 31) y es que las imágenes tienen su propia temporalidad, que choca con el tiempo de la historia y que genera una acumulación de capas de significación.

De las ideas que partimos tras el estudio de mito, narratología y tiempo es que el relato es siempre una abstracción que puede contarse de muy diversas maneras, y el mito es un tipo de

narración que tiene una textura del tiempo especialmente interesante: hemos observado que no puede leerse de manera lineal, sino como conjunto; a menudo se transmite oralmente, lo cual implica una actualización constante del discurso y, además, el cronotipo tradicional de la mitología se correspondía con una inversión temporal en la que el futuro se convierte en pasado. Asumimos en este punto que la complejidad del tiempo del mito puede dar lugar a que éste se inserte en muy diversos medios. Es decir, el mito nos permite utilizar el tiempo de una forma flexible para nuestros objetivos artísticos.

Hemos hablado del flujo temporal desde distintos puntos de vista, la física, la filosofía o la narratología. Desde cada uno de estos ámbitos del conocimiento, el tiempo es entendido y utilizado desde planteamientos muy distintos, que han ido variando. Entendemos que el espacio-tiempo es una dimensión expresiva que nos permite analizar obras de arte contemporáneo desde un determinado ángulo. Partimos del planteamiento de que el relato es una convención y, como tal, nos permite organizar los acontecimientos de una manera personal. Por consiguiente, de nuevo el mito y su estructura temporal nos facilitan manipular el tiempo expresivo de nuestro discurso artístico.

En esta investigación hemos decidido hablar de la construcción del mito en tres tiempos metafóricos: presente, pasado y futuro, en relación con tres categorías de acción, que son autorrepresentación, activación y partitura escultórica. Esta división no determina el tiempo y las acciones en compartimentos estancos, sino que nos sirve de punto de partida para la reflexión sobre el mito, el tiempo y la acción.

### 2.2.1 Práctica personal

#### **TÁNTALO (2017)**

La pieza *Tántalo* (2017) está inspirada en el mito griego del mismo nombre. La historia original cuenta cómo Tántalo es condenado a permanecer en un lago con el agua debajo de la barbilla y bajo un árbol lleno de frutos. Cada vez que Tántalo desesperado intenta alcanzar comida o agua, se retiran de su vista y alcance. Es de este mitologema donde Tántalo levanta sus brazos hacia el árbol con desesperación sin poder alcanzar los frutos, de donde parte esta acción.

En esta *videoperformance*, realizada en colaboración con la artista multidisciplinar y *performer* Nasia Papavasiliou, el escenario es un espacio blanco en el que suceden diversas acciones en paralelo. El vídeo comienza con una mesa blanca en el primer plano, una mujer sentada tras ella y un bol de frutas variadas en la mesa. El plano es fijo, un encuadre frontal. La mujer tiene un guante blanco que sujeta en la mano, parece rígido, lo mira y se lo empieza a poner. En la escena siguiente vemos la misma mesa de antes, pero esta vez con una pella de barro y unas manos que la manipulan y la cortan en lonchas. El sonido del vídeo es el ambiente, de modo que escuchamos el ruido que hace el barro al ser depositado sobre la superficie. Ambas escenas se intercalan hasta que la mujer tiene el guante puesto. La siguiente escena comienza con dos cuerpos ante la cámara, que visten completamente de blanco, y una música instrumental acompañada por aleteo de insectos. Una de las personas camina con las cuatro extremidades sobre el suelo, la otra se apoya en su espalda y camina con los pies, mientras en una de las manos lleva un racimo de uvas. Sus cabezas aparecen cortadas por el encuadre. Por lo brusco de los movimientos, da la sensación de tratarse de una bestia o un ser hambriento que busca comida.

A continuación, la mujer del guante intenta comer las frutas que hay sobre la mesa, pero se ve frustrada: en un plano cenital su brazo aparece estirado con un racimo de frutas y su boca no alcanza; en otro plano frontal, se coloca los frutos sobre la mano donde lleva el guante puesto, pero en lugar de comerse el alimento, muerde el guante. El sonido ambiente en esta escena nos revela que el material del que está hecho el guante es crujiente. Es en este momento cuando se revela al espectador que el guante no está confeccionado con un material textil, sino que es comestible. Con esta escena se intercala otra que, al igual que antes, tiene el barro como protagonista. Vemos en el suelo del mismo espacio blanco donde tiene lugar todo el vídeo, un círculo hecho con barro, de una altura de unos 15 centímetros. Al tiempo que la mujer del guante va devorando este complemento que lleva puesto, un par de pies corren encima del círculo de barro, hasta dejarlo completamente aplastado. El vídeo cada vez se hace más frenético, los pies corren más rápido, la mujer muerde con mayor



violencia. Dado que el guante es una prenda que va ajustada a la piel, la imagen de la persona comiéndose el guante es la de alguien que está devorando su propia piel. El vídeo termina con un plano cenital en el que vemos a la mujer que se traga el último fragmento de la prenda, mientras todas las frutas siguen intactas.



Gioacchino Assereto, detalle de la pintura *Tiestes*, en la que se ve a Tántalo, 1640



Delia Boyano y Nasia Papavasiliou, *Tántalo* (2017) 2017), vídeo monocanal, color/ con sonido.



Delia Boyano y Nasia Papavasiliou, *Tántalo* (2017), vídeo monocanal, color/ con sonido, 6 min.

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=Bhk1LoLn13w>



Delia Boyano, *Storyboard para Tántalo* (2017), dibujo digital

Del mismo modo que en el mito clásico, el cuenco con frutas colocado sobre la mesa se convierte en un mero adorno, pues lo único que la *performer* quiere comer es su propia mano. La mano está cubierta por una especie de guante blanco que, aunque en un principio parece de tela, más adelante revela que está hecho de un material comestible. Se trata de obleas que han sido pegadas unas a otras hasta confeccionar un rígido guante. La oblea es un pan ázimo que se utiliza para hacer el cuerpo de Cristo de la comunión católica.

La elección del material de este guante/piel es muy importante, pues la oblea representa el cuerpo de Cristo en este sacramento cristiano. Con ello incorporamos al mito griego, que es la base de la narrativa, la mitología cristiana. Esto se ve además reforzado a través de la pose eucarística que adopta la mujer: sentada en una mesa blanca, rígida e impertérrita como se suele representar a Cristo en la iconografía medieval.

A lo largo del vídeo, la protagonista se va colocando sobre la mano fruta de distintos tipos, pero nunca se las come, pues en su lugar lo que devora es el guante. Este elemento de indumentaria confeccionado con un alimento es una metáfora de su propia piel, una superficie cubierta por los estereotipos y convenciones sociales. Este acto caníbal que se desarrolla en la *videoperformance* habla de la frustración, de la incapacidad para alcanzar los objetivos y de la reacción violenta y desesperada que esto conlleva en muchos casos. En esta actualización del mito, la *performer* se da cuenta de que los frutos están fuera de su alcance, pero no se detiene, sino que encuentra en sí misma, en su piel metafórica, su alimento y su locura.

Junto con el pan ázimo, el otro material protagonista del vídeo es el barro. Material ancestral, empleado a lo largo de toda la historia del arte. En esta pieza se utiliza como masa sin cocer, a la que constantemente se le da una nueva forma: primero se corta en láminas, después se convierte en círculo, que posteriormente es aplastado. Es escogido como material primigenio, que procede de la tierra y que ofrece la posibilidad de ser moldeado y un proceso constante de creación y destrucción. Si bien las escenas del guante y la fruta son la trama principal de la historia, las escenas del barro nacen como una subtrama que añade significación a la narración principal. La mutación del barro de una forma a otra, su interacción con el cuerpo nos habla también del anhelo, la frustración e incluso la violencia con la que muchos acontecimientos llegan a nuestra vida.

Esta *videoperformance* utiliza el recurso de la autorrepresentación, es decir, es la propia autora la que utiliza su cuerpo para encarnar el mito. Sin embargo, esta pieza no es autobiográfica, no alude a ningún acontecimiento traumático propio, sino que utiliza el cuerpo propio para hablar de sensaciones que todos podemos experimentar en ciertos momentos de nuestra vida, para visitar la historia de Tántalo y darle un enfoque contemporáneo. Este gesto nos revela que en la sociedad actual hay inquietudes que encuentran respuesta en este mito, preocupaciones comunes a las de la

sociedad que dio origen al relato, o que ven en este mitologema un potente reflejo de situaciones o sentimientos actuales.

## **PROYECTO FÁBULAS**

Este proyecto está compuesto por dos fábulas, cuyas estrategias conceptuales son similares, en las que la autorrepresentación y lo autobiográfico son esenciales, pero cuya trama es independiente. Las dos son realizadas al mismo tiempo, pero cada una de ellas se localiza en un espacio geográfico distinto: la primera en Londres y la segunda en Málaga. Cada una fue concebida para un proyecto expositivo diferente.

### ***Fabula 1: The Cucumber Sándwich Club (2017)***

Esta fábula nace de la combinación de material autobiográfico y ficticio para dar lugar a una irónica narrativa que navega entre lo inglés victoriano y lo andaluz. La yuxtaposición de elementos de ambas tradiciones construye un universo alegórico que funciona como sátira y enfatiza las paradojas de ambas culturas.

Fue la propia experiencia de vivir en Londres la que inspira la propuesta, y cuenta con actrices con las que existe una relación personal, así como espacios con una significación especial, pero está construida de una manera ficticia, pues aglutina en una misma situación dos tradiciones culturales diferentes, así como hace alusión a historias alegóricas inventadas.

Esta exposición fue especialmente diseñada para la Galería Javier Marín, en Málaga. Este proyecto está compuesto por escultura y vídeo, pero nos interesa especialmente centrarnos en un vídeo, una escultura y dos *videoperformances*.



Delia Boyano, *Vistas de la sala*, *The cucumber sandwich club*, Galería JM, Málaga, 2017





Delia Boyano, *Vistas de la sala*, *The cucumber sandwich club*, Galería JM, Málaga, 2017

### ***The Cucumber Sandwich Club (2017)***

Vídeo monocal, a color, HD, de 16 minutos 50 segundos de duración, que establece la trama principal sobre la cual se construye el resto de la exposición. Esta fábula tiene por escenario una pista de tenis inglesa y cuenta la historia de tres adineradas amigas que descubren a la mártir cristiana del siglo III Santa Eulalia, que se convierte en su ídolo y cuyo ejemplo deciden seguir por medio de una vida puritana. Para satisfacer su objetivo de pureza y austeridad, deciden comer sándwiches de pepino y fundan un club de raqueta que las haga merecedoras de comerlos.

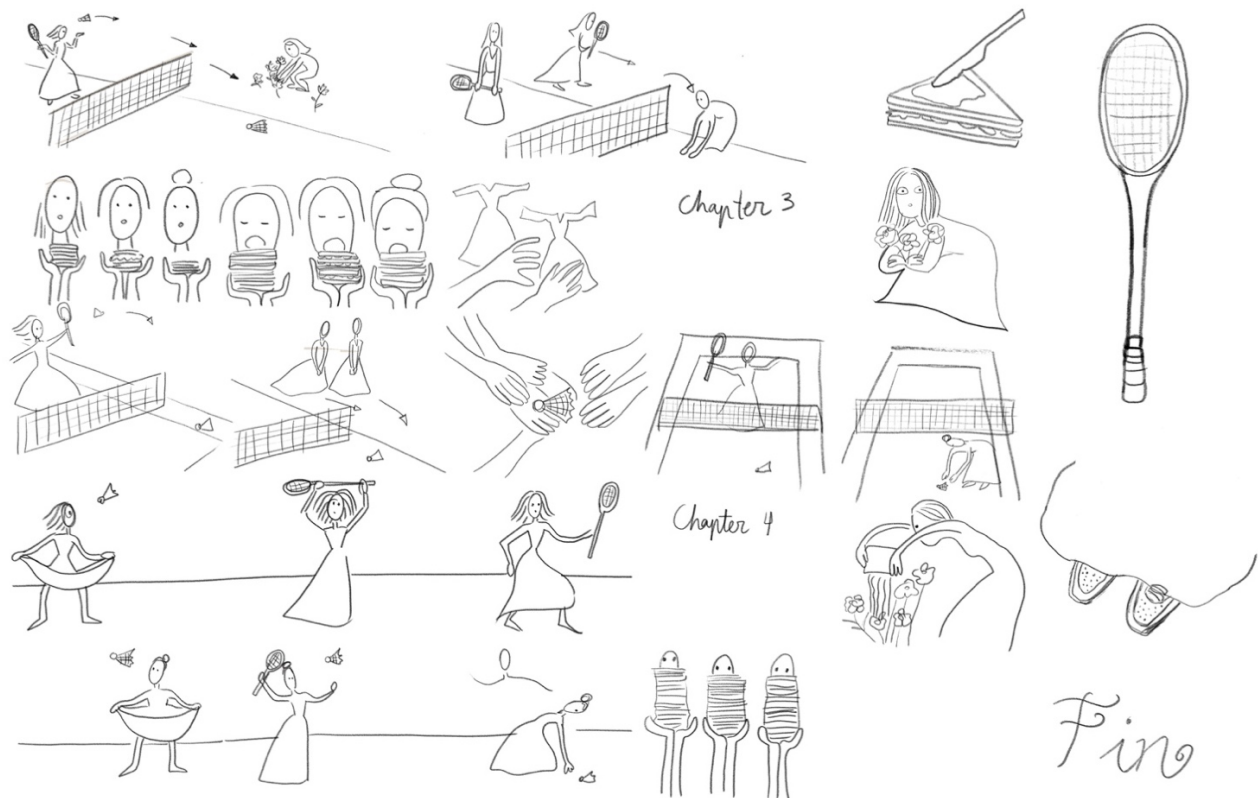
La elección del Sándwich de pepino como núcleo de la narración tiene que ver con su carácter tradicional: alimento común inglés por excelencia relacionado con la aristocracia, pues al tratarse de un elemento hipocalórico y frugal, aparecía en claro contraste con los sándwiches de carne, asociados con la clase obrera que necesitaba calorías para el trabajo físico.

El empleo de arquetipos es fundamental en el desarrollo de la trama. Se construye el arquetipo de la santa, la mujer que trata de hacer cosas buenas para alcanzar la divinidad. Las tres protagonistas persiguen un modelo tradicional de santidad y religiosidad que finalmente se vuelve contra ellas y se transforma en una farsa, pues a medida que avanza la narración, en lugar de desempeñar su tarea por fe, comienzan a competir entre ellas y a volverse en contra de sus propios ideales.

Así, lo que se presenta en un principio como una práctica trivial basada en la alimentación frugal y en el ejercicio físico, se convertirá a medida que la historia se desarrolla, en un absurdo. La competitividad, los excesos y la pérdida de los objetivos son metáfora de las vulnerabilidades y miedos de la sociedad actual, reflejo de una sociedad jerarquizada y pedante cuya pretenciosidad nunca llegará a ser santa.

Todo el vídeo se desarrolla en un mismo escenario, que es una pista de tenis en el centro de un barrio burgués de Londres. Las tres protagonistas van vestidas con la misma indumentaria: pantalones, jersey, abrigo y deportivas blancas. El color de la ropa tiene un claro sentido simbólico, alude a la pureza y divinidad que las mujeres quieren alcanzar.

En la grabación del vídeo se utilizan muy diversos planos: planos generales que nos introducen al espacio, planos medios, planos cortos, así como planos de detalle que tratan de acercarnos a las texturas de los sándwiches que comen las protagonistas, a los gestos de sus rostros o sus manos desempeñando alguna tarea. Se intercalan planos fijos con panorámicas y travellings. En cuanto al montaje del vídeo, este es bastante importante, pues sirve para remarcar el carácter sarcástico de la historia. Los recursos más importantes que se utilizan son congelar un fotograma para resaltar lo cómico de una acción en particular o emplear la técnica de cámara rápida, de modo que se cree una sensación de absurdo frenesí.



Delia Boyano, *Storyboard* para el vídeo *The cucumber sandwich club* (2017), dibujo digital



Delia Boyano, *The cucumber sandwich club* (2017), video monocanal HD, color/ sin sonido, 16:50 min. Enlace: [https://youtu.be/SI-aR9\\_koi8](https://youtu.be/SI-aR9_koi8)

# QUIEREN SER SANTAS



Delia Boyano, *The cucumber sandwich club* (2017), vídeo monocanal HD, color/ sin sonido, 16:50 min. Enlace: [https://youtu.be/SI-aR9\\_koi8](https://youtu.be/SI-aR9_koi8)



Delia Boyano, *The cucumber sandwich club* (2017), video monocanal HD, color/ sin sonido, 16:50 min. Enlace: [https://youtu.be/SI-aR9\\_koi8](https://youtu.be/SI-aR9_koi8)



Delia Boyano, *The cucumber sandwich club* (2017), vídeo monocanal HD, color/ sin sonido, 16:50 min. Enlace: [https://youtu.be/SI-aR9\\_koi8](https://youtu.be/SI-aR9_koi8)



Delia Boyano, *The cucumber sandwich club* (2017), vídeo monocanal HD, color/ sin sonido, 16:50 min. Enlace: [https://youtu.be/SI-aR9\\_koi8](https://youtu.be/SI-aR9_koi8)



Delia Boyano, *The cucumber sandwich club* (2017), vídeo monocanal HD, color/ sin sonido, 16:50 min. Enlace: [https://youtu.be/SI-aR9\\_koi8](https://youtu.be/SI-aR9_koi8)



### ***High altar (2017)***

Escultura multimedia compuesta por vídeo y fotografía. La estructura de madera principal es una mesa alta (mesa 1) que imita a un altar de iglesia, en tanto está formada por una tabla estrecha y alargada horizontal y unas patas más altas de las que tendría una mesa común. Además, a esta estructura se le añade otra pieza en sentido perpendicular que es también horizontal, pero de menor altura (mesa 2). Ambas piezas entrelazadas entre sí articulan la pieza, pues sobre ella se colocan los distintos elementos que configuran su sentido alegórico y simbólico.

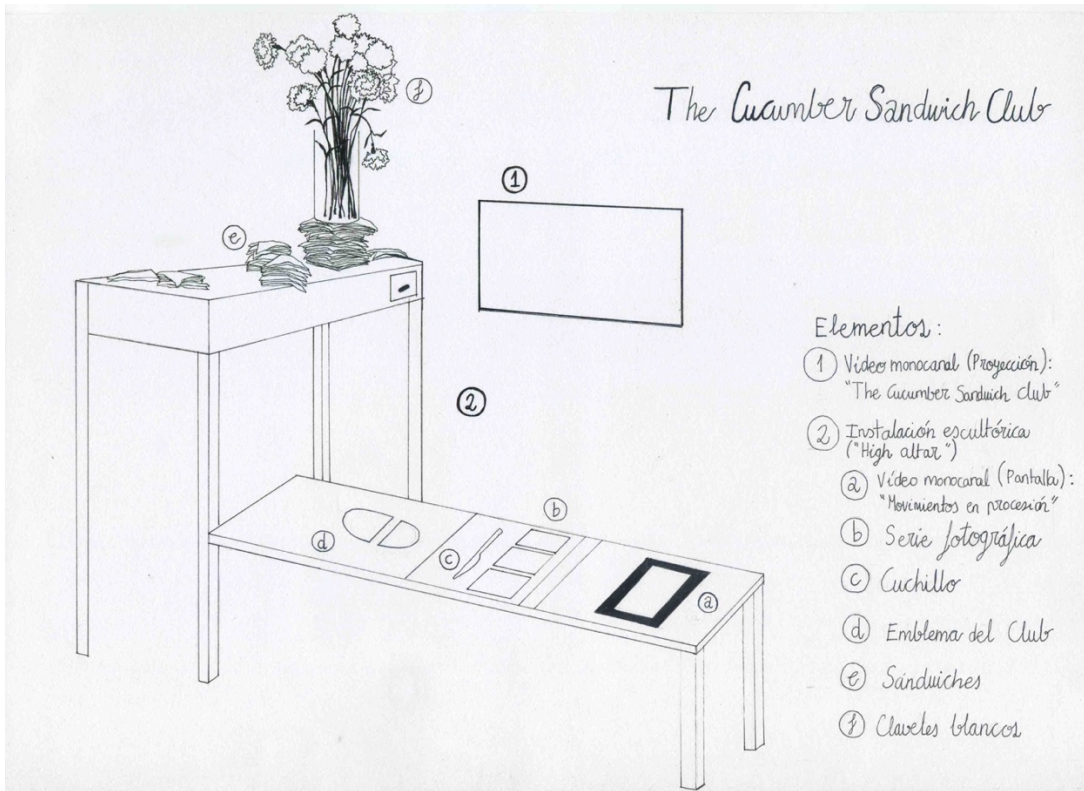
En la parte superior (mesa 1) reposan amontonadas una serie de esculturas de escayola con la forma de rebanadas de pan de sándwich y un jarrón con claveles blancos. La madera está pintada de color verde oscuro y en el frontal está pegada la fotografía de un pepino. En la parte inferior (mesa 2), hay un emblema pintado en la madera, una serie de fotografías, un cuchillo dorado y una pequeña pantalla en la que se reproduce la *videoperformance Movimientos en procesión o bailarina barroca*, que analizaremos a continuación.

En esta pieza la alegoría del sándwich de pepino y su relación con lo aristocrático inglés que comentábamos en la pieza anterior, se mantiene. Y se superponen a éste otros elementos simbólicos: los claveles, el altar, el uso del dorado, en este caso pertenecientes a la tradición barroca y religiosa española. En la *videoperformance* de la pantalla se despliega una acción que imita y reelabora el espectáculo de dolor y devoción presente en las procesiones de Semana Santa; que tienen que ver con la arraigada devoción católica de la cultura andaluza.

En cuanto a los materiales y su relación, es importante hacer hincapié en la combinación de objetos perecederos como son las flores naturales, los pepinos o los panes de la *videoperformance*, mientras que otros son un puro trampantojo. Este último es el caso de los panes de sándwich colocados sobre el altar, que no son rebanadas de verdad, sino que son de escayola, aunque imitan la rugosidad e imperfecciones de las reales. Sin embargo, el blanco de estas escayolas y su solidez las delata en las distancias cortas. Juego de realidades y de tiempos que se cruzan entre la imagen de la pantalla y la escultura física de la sala.

La iluminación de esta pieza es dramática y provoca sombras muy marcadas que de nuevo citan la tradición barroca y su escenografía de poder.

La pieza multimedia, satiriza el peso de la tradición, y pone a prueba sus límites, con la intención de reflexionar sobre todas aquellas prácticas que siguen presentes en nuestra sociedad pero que necesitan ser re-pensadas y re-actuadas.



Delia Boyano, Boceto de planteamiento en sala de las piezas *High altar* y *The cucumber sandwich Club* (2017)



Delia Boyano, *High Altar* (2017), escultura multimedia, madera policromada, escayola, fotografía, flores y vídeo monocanal, 120 x 165 x 145 cm



Delia Boyano, *High Altar* (Detalle) (2017)



Delia Boyano, *High Altar* (Detalle) (2017)



Delia Boyano, Delia Boyano, *High Altar* (Detalle) (2017)



Delia Boyano, boceto para el emblema del club de raqueta (2017), rotulador sobre papel

### ***Movimientos en procesión o bailarina barroca (2017)***

Esta *videoperformance* se mostró por primera vez como parte de la escultura *High altar* (2017), reproducida en bucle, en una pequeña pantalla sobre la superficie de madera. En ella, lo que vemos en primer lugar es un espacio cuyas paredes y suelos son blancos. Lentamente entra en escena una plataforma de ruedas empujada con mucha cautela y de rodillas por una mujer. Sobre la plataforma se tambalean torres de sándwiches de pepino reales y un jarrón con claveles blancos.

Una vez que la mujer y el objeto entran en escena, siempre van a quedarse dentro del plano hasta el final del vídeo. La cámara es fija y frontal en todo momento, por lo que no hay movimientos de cámara. A lo largo de la acción, la *performer* se acerca cada vez más a la cámara y, si bien en un principio aparecía empujando de perfil, hacia el final, queda detrás de la acumulación de sándwiches y del jarrón de flores. La edición de vídeo es muy importante, pues la imagen se ve alterada de diversas maneras en la postproducción: congelación de fotogramas, cámara lenta, zoom in digital.

La estrategia de la pieza es la apropiación de una tradición inglesa y su combinación con un folklore y una estética españolas por medio de una revisión del lenguaje barroco y a través de un comportamiento social en torno a la comida.

La intención de esta superposición de elementos aparentemente inconexos es la creación de una narrativa que usa la alegoría para convertir los objetos banales en símbolo. Este híbrido recodifica los estereotipos de ambas culturas y subvierte sus significados originales en tanto pone de relieve su sentido absurdo, así como su relevancia en la actualidad, por medio de la *performance* y de la autorrepresentación.

En esta acción, se genera una suerte de mitología personal en la que la *performer* se representa como partícipe de una nueva y absurda tradición. La intención es que el espectador se cuestione la relación que tenemos con nuestra herencia cultural.



Delia Boyano, *Movimientos en procesión o bailarina barroca* (2017), vídeo monocanal, HD, color/ sin sonido, 5 min. Enlace: <https://youtu.be/i9JbpZMtpOU>



Delia Boyano, *Movimientos en procesión o bailarina barroca* (2017), vídeo monocal, HD, color/ sin sonido, 5 min. Enlace: <https://youtu.be/i9JbpZMtpOU>



### ***Match Point (2017)***

En la *videoperformance* de 2017 *Match Point*, la *performer* aparece sobre un fondo creado con croma de una pista de tenis. Los primeros segundos de vídeo muestran una estructura blanca que recuerda a una red de tenis sobre una tela blanca, un ramo de flores blancas tirado en el suelo y una pluma de bádminton. Entra en escena con una raqueta y vestida con un atuendo de tenis blanco. Una voz en *off* canta *Match point* (bola de partido) y como si de una orden se tratara, la tenista desenfunda su raqueta. La voz le ordena de nuevo: “Go grab the winning ball” (Ve, coge la pelota ganadora), pero en lugar de coger la pelota y comenzar a jugar, palpa el vestido que lleva puesto y comienza a tirar de él. Lo comienza a pelar, descubriendo que se trata de un traje entero de velcro. Entonces, se queda pegada en la estructura y comienza a tener dificultades para moverse y zafarse de todo ello que se le pega. La estructura termina rota y el suelo cubierto de la “piel” de velcro retirada del vestido.

A continuación, ya exhausta, se acerca a la pluma de bádminton y la golpea fuerte. Es la única vez que realiza esta acción a lo largo de toda la *performance*. Una vez la pelota ha caído al suelo, comienza lentamente a colocarse a modo de falda o vestido lo que antes cubría el suelo a modo de base de la estructura. Por último, toma entre sus manos el ramo de flores blancas y sale de escena.

En este vídeo la autorrepresentación es un recurso central, pues el cuerpo propio es utilizado para exponerse a una acción y ver cómo reacciona ante un atrezo y una indumentaria. Ante una escena y una serie de órdenes de una voz robótica, una serie de movimientos son improvisados con los elementos dispuestos en el espacio. Lo que en un principio parecía una escena cotidiana, en la que una mujer desenfunda una raqueta para iniciar el juego, se convierte a medida que avanza el vídeo en una lucha que termina en una suerte de extraño ritual.

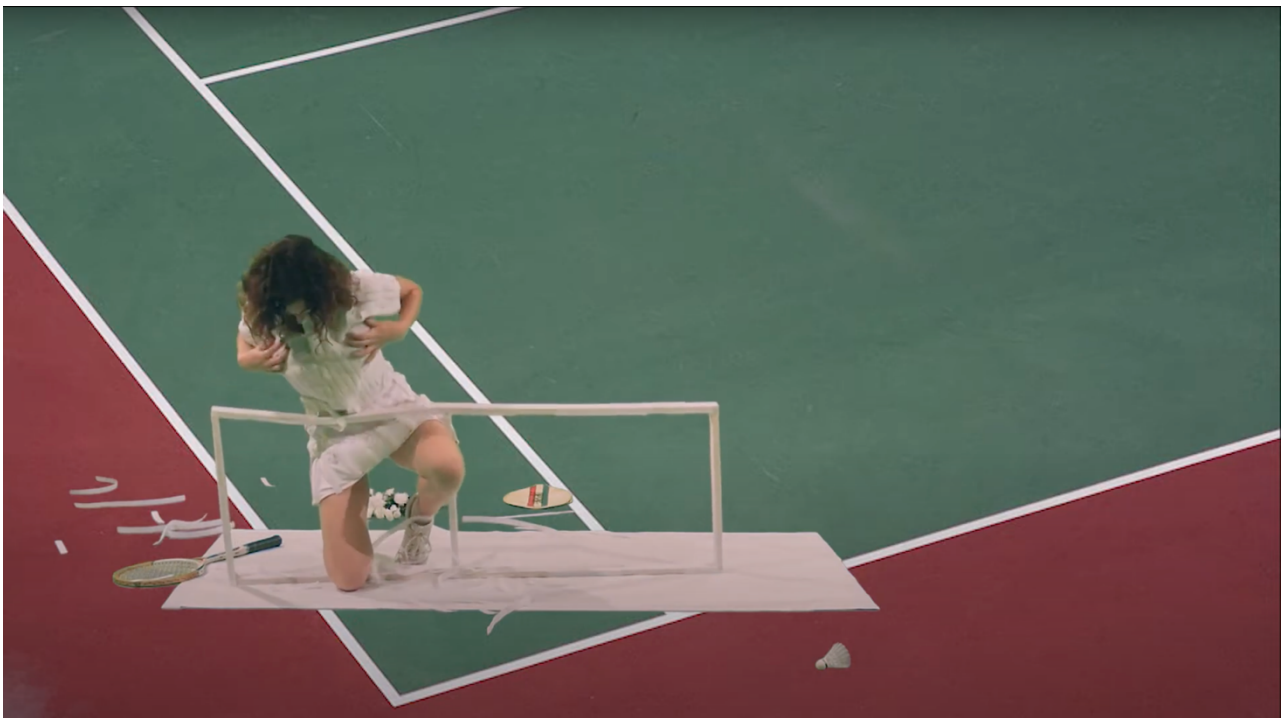
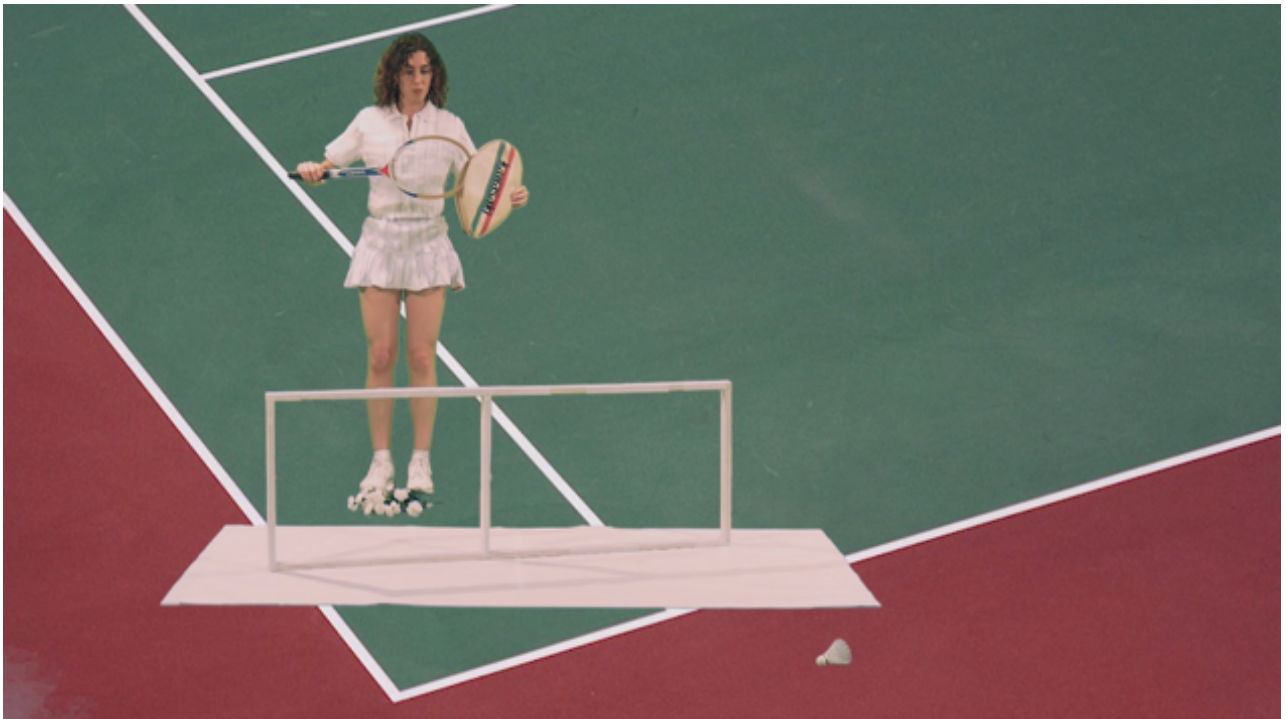
Esta última parte de la *videoperformance* resulta especialmente relevante para el contenido conceptual de la misma, pues escenifica la transformación, a través del vestuario y de los objetos, de la tenista en novia. Lo que antes era el vestido de la deportista es ahora, tras 15 minutos de angustia, el traje de la mujer que dentro de la tradición occidental viste de blanco para encomendar su vida al marido y demostrar su pureza. La mujer en el centro de una ceremonia religiosa que parece arrebatarse el juego para forzarla al matrimonio. Por ello, en esta pieza el color blanco es de nuevo clave simbólica y alude al color cultural: en Occidente es el color empleado por las novias para representar la virginidad. El ramo de flores blancas que coge al final de la acción es otro de los elementos tomados de la tradición de la ceremonia nupcial. El ramo de la novia se remonta a tiempos ancestrales y a distintas culturas y de nuevo simboliza la pureza y también la fertilidad de la mujer. La *performer* entra a escena con una raqueta y sale con un ramo de flores, entra con un vestido de

tenis y sale con un traje de novia, un intercambio de objetos que marca este rito iniciático del que habla la *videoperformance* y en el que se escenifica el paso de la niña a mujer.

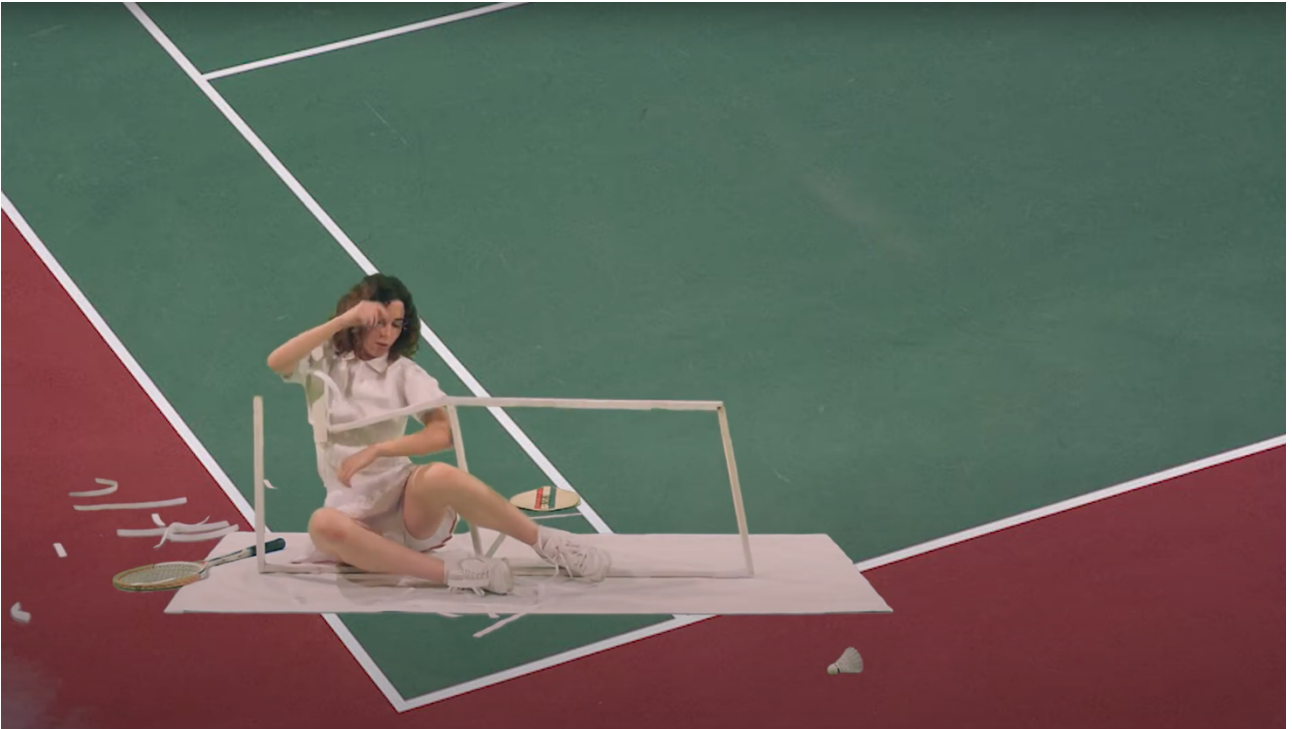
Pese a que la protagonista de esta pieza ni ha sido tenista ni se ha casado, esta obra se clasifica dentro de lo autobiográfico pues, en sentido figurado, los cambios vitales y psicológicos experimentados durante su creación, conducen a esa serie de inquietudes. Las presiones a las que se ve sometida la mujer en cuanto a su cuerpo y a su situación social, los obstáculos que experimenta si trata de vencer tales convenciones y cómo, en muchos casos, todo esfuerzo se ve abocado al fracaso y a la frustración. La tenista-novia sostiene su ramo de flores con el rostro neutro, semblante serio que oculta la agonía de la resignación. El cuerpo propio es utilizado no para hablar de vivencias personales sino para exteriorizar incertidumbres que en el plano autobiográfico estaban adquiriendo peso.



Delia Boyano, *videoperformance Match Point* en la sala de la galería JM, Málaga, 2017



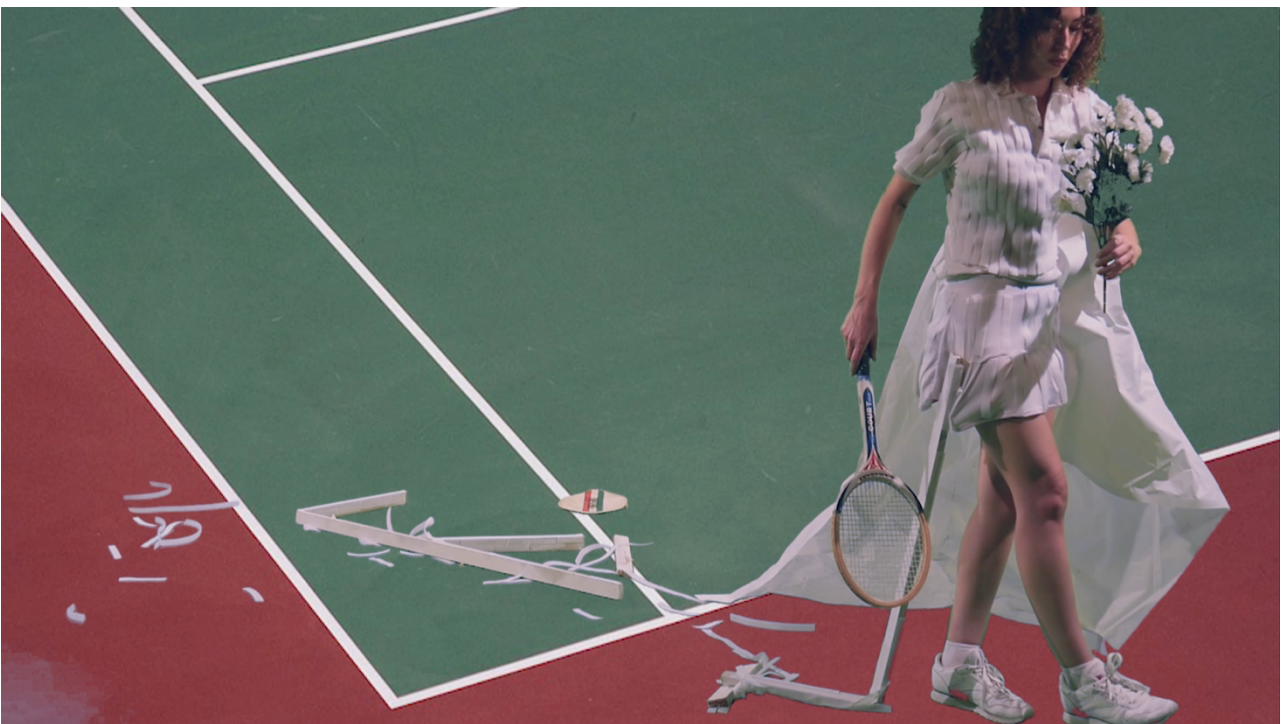
Delia Boyano, *Match Point* (2017), vídeo monocal, color/ sonido, 15 min,  
Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=0NNhDISU7kg>



Delia Boyano, *Match Point* (2017), vídeo monocolor, color/ sonido, 15 min,  
Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=0NNhDISU7kg>



Delia Boyano, *Match Point* (2017), vídeo monocal, color/ sonido, 15 min,  
Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=0NNhDISU7kg>



Delia Boyano, *Match Point* (2017), vídeo monocal, color/ sonido, 15 min,  
Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=0NNhDISU7kg>

***Fábula 2: La corona de la Reina (2017)***

En esta exposición realizada para la Sala de exposiciones de la Facultad de Bellas Artes de Málaga se narra una historia a lo largo del espacio. Son cinco vídeos y cuatro esculturas las que generan un ambiente multitemporal donde se desarrolla la fábula.



Vista de sala de *La corona de la reina* (2017), Sala de exposiciones de la Facultad de Bellas Artes de Málaga.



Vista de sala de *La corona de la reina* (2017), Sala de exposiciones de la Facultad de Bellas Artes de Málaga.



*La corona de la Reina* es el vídeo donde se desarrolla la trama principal. En el resto de los vídeos que configuran la exposición, podemos ver fragmentos de la vida cotidiana de las protagonistas y su contexto: la presentación del reino y de sus súbditos, la doncella peinando a la reina, las dos mujeres comiéndose una mandarina, o una peinando a la otra, etc. Las voces y sonidos de los distintos vídeos se solapan: escuchamos una descripción de los habitantes del reino al tiempo que una fuerte salpicadura de agua nos alerta sobre algo que está pasando en la pantalla de al lado. Todas estas imágenes independientes que se desarrollan a distintos ritmos y en distintos espacios a nuestro alrededor, aparecen bajo nuestros ojos al unísono. Incluso la propia técnica de montaje de los vídeos es diferente en cada uno de los casos, pues mientras en algunos vídeos se desarrollan de una manera más pausada, en otros el ritmo es rápido y se juega con las repeticiones, las aceleraciones y desaceleraciones o se congelan los frames durante segundos. Así, en lugar de detenerse en un único vídeo y observarlo hasta el final, el espectador deambula por la sala, observando la construcción de la fábula de manera vertical.

La intención de esta heterocronía por medio de la multiplicación de pantallas es la de crear una no-linealidad, una experiencia única, en la que cada usuario recorre el espacio, captura determinados momentos, gestos y actitudes, elabora una cronología propia y destruye la secuencialidad temporal.

La estrategia que utilizan los distintos vídeos es una narrativa que emplea la alegoría para transformar el objeto cotidiano en símbolo por medio de la superposición de elementos aparentemente inconexos: el roscón de reyes convertido en símbolo de poder, la mandarina de oro como joya, el peine como elemento de tradición o los cereales como corona.

Al igual que en la *Fábula 1*, este proyecto pone el foco en la tradición, en la lectura que cada una hacemos de ella y en las múltiples posibilidades que existen si tratamos de releerla a la luz de nuestra contemporaneidad.



Delia Boyano, distintas instalaciones que forman parte de la exposición La corona de la reina, Sala de exposiciones de la la Facultad de Bellas Artes de Málaga.



Delia Boyano, distintas instalaciones que forman parte de la exposición La corona de la reina, Sala de exposiciones de la la Facultad de Bellas Artes de Málaga.



Delia Boyano, distintas instalaciones que forman parte de la exposición La corona de la reina, Sala de exposiciones de la la Facultad de Bellas Artes de Málaga.

### ***La corona de la reina (2017)***

Es el vídeo monocal de 14 minutos y 40 segundos de duración, que da nombre a la exposición y que proyectado en una gran pantalla que divide la sala, articula la narrativa del resto de las piezas. En él, la voz en off presenta a la amada reina y a su fiel doncella como protagonistas y amigas. El Roscón de Reyes, dulce tradicional navideño, se revela como clave de la fábula, pues resulta ser una obsesión de la monarca. A lo largo del vídeo observamos cómo, entre movimientos pausados y extraños comportamientos, la tensión aumenta y las dos jóvenes luchan por la posesión del roscón de reyes, un elemento que deja de ser simple alimento para convertirse en símbolo del reino y de sus jerarquías de poder.

Se pueden observar los paralelismos con el vídeo *The Cucumber sandwich club (2017)*, pues mientras en él las protagonistas peleaban por los sandwiches de pepino para ser más merecedoras de la santidad, en este relato la reina y su doncella se pelean por el roscón de reyes como metáfora de la corona real.

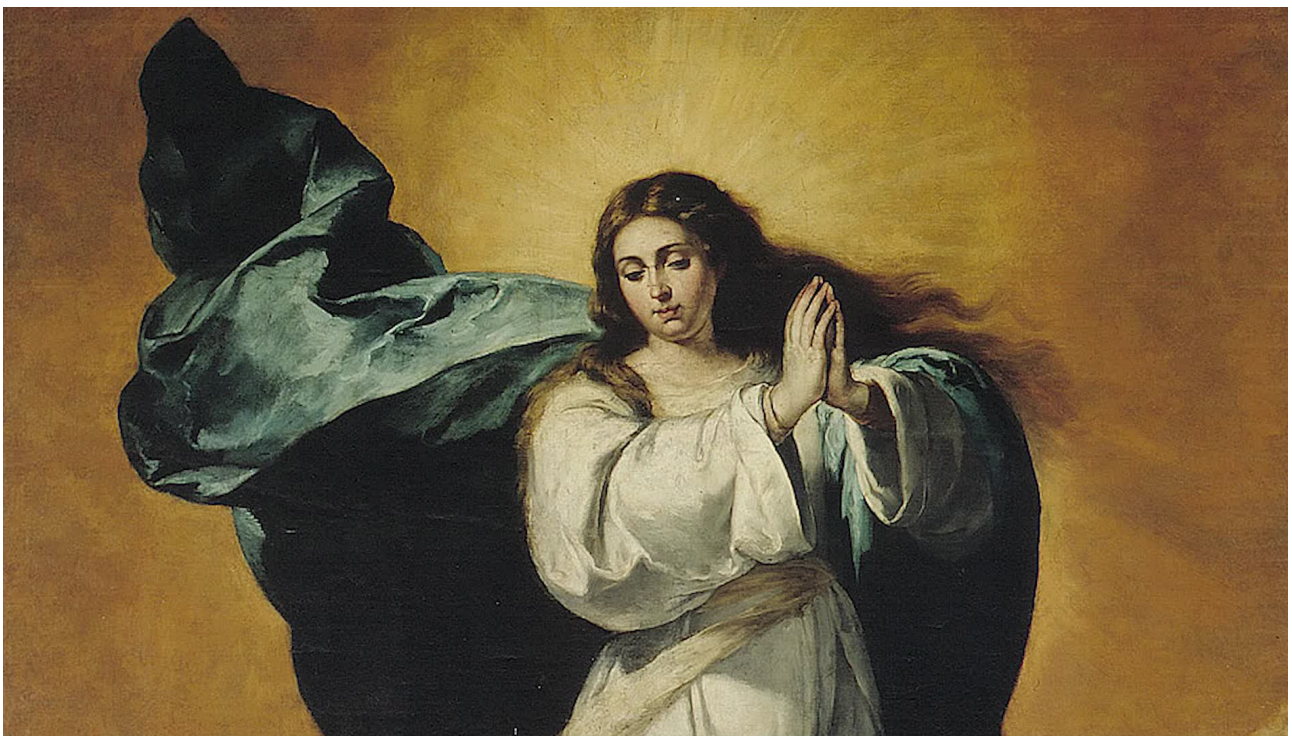
Las localizaciones del vídeo son tres: una piscina, una parcela de campo y un espacio cerrado por un biombo. La iluminación del vídeo es siempre la de una luz natural, en algunas escenas luz de medio día, con la que se consiguen efectos muy contrastados de luces y sombras y, en otros casos, una luz de media tarde, algo más suave, para las escenas en la piscina.

En cuanto a la indumentaria de las protagonistas, cada una va vestida con un mismo traje a lo largo de todo el vídeo. La reina lleva un vestido verde agua que le cubre todo el cuerpo, un velo del mismo color sobre la cabeza, y una corona hecha de cereales y que desde lejos provoca el efecto visual del oro. El hecho de que para la corona se utilice como material los cereales es parte de la ironía del proyecto, y no hace más que subrayar lo efímero y frágil del poder y de sus símbolos. La doncella va vestida entera de beige, con una falda por debajo de las rodillas ligeramente acampanada y un jersey fino del mismo tono y de cuello alto. Las escenas protagonizadas por la doncella, y en las que también aparece el roscón de reyes, se caracterizan por una atmósfera de tonos dorados en los que se busca potenciar el aspecto apetitoso del dulce. Mientras tanto, los colores de la reina van a juego con el agua. Se asienta esta relación cuando hacia el final del vídeo la reina cae a la piscina, del mismo color que su traje, acción metafórica de su pérdida del poder.

Los planos que se utilizan son diversos: plano general, el plano medio, plano corto, plano detalle, así como el plano cenital. La edición de vídeo vuelve a ser muy relevante, pues sirve para enfatizar aspectos conceptuales de la trama y para acrecentar la tensión entre los personajes.



Delia Boyano, Story board para el vídeo *La corona de la reina*, dibujo digital, (2017)



Delia Boyano, *La corona de la reina*, vídeo monocal, color/ sonido, 20 min, (2017)

Vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=JucQOsNmJMA&t=64s>



Delia Boyano, *La corona de la reina*, vídeo monocal, color/ sonido, 20 min, (2017)  
Vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=JucQOsNmJMA&t=64s>





Delia Boyano, *La corona de la reina*, vídeo monocal, color/ sonido, 20 min, (2017)

Vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=JucQOsNmJMA&t=64s>



Delia Boyano, *La corona de la reina*, vídeo monocal, color/ sonido, 20 min, (2017)

Vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=JucQOsNmJMA&t=64s>

### PROYECTO *AFTER ZURBARÁN* (2018-2019)

El proyecto *After Zurbarán* (2018-2019) es una propuesta instalativa multimedia, que reelabora el conjunto de lienzos realizados por el pintor barroco Francisco de Zurbarán entre el 1630 y el 1664, conocidos como *Las Santas Vírgenes*. En estos cuadros, una serie de dieciocho figuras hagiográficas femeninas que fueron objeto de persecución y martirio, son retratadas en su momento de transición entre la tierra y el cielo, al tiempo que portan en las manos sus atributos de tortura. Se trata de “retratos a lo divino”, pues Zurbarán escoge rostros de mujeres reales de su época a las que viste con ropas contemporáneas, sin un ápice de idealización, hecho que las sitúa entre lo sacro y lo profano, y las convierte en imágenes fundamentalmente ambivalentes y contradictorias, que parecen hablar más del esfuerzo humano que de las utópicas promesas del paraíso.



Francisco de Zurbarán, *Las Santas Vírgenes*, 1630-1664

Las tres series desarrolladas en este proyecto a partir de los lienzos barrocos son *Santa Casilda*, *Santa Águeda* y *Santa Margarita*. En todas ellas se utiliza la autorrepresentación y se investiga la relación entre el cuerpo y el objeto de distintas maneras, a través de la *performance*, del vídeo o de la escultura.

Es relevante destacar que mientras en el proyecto anterior, las *Fábulas*, la autorrepresentación tiene más que ver con lo autobiográfico, con el hecho de reelaborar y ficcionar una serie de experiencias que parten de lo personal y generan un universo más allá, en este caso la autorrepresentación funciona como desplazamiento y metonimia, y nunca como autorretrato. El desplazamiento surge porque en las piezas donde aparece la *performer*/autora en realidad no vemos a la autora siendo ella exactamente, sino que se convierte en una versión actual de Santa Casilda, Santa Águeda y Santa Margarita. La metonimia, por otro lado, es una figura retórica en la que una cosa o idea es designada con el nombre de otra cosa o idea, por ejemplo, podríamos tomar la parte por el todo. En este caso, empleamos la figura en el lenguaje visual, por lo que la forma de utilizarla es diferente: en esta serie de *performances* se utiliza un único cuerpo, que coincide el propio, que representa una figura perteneciente a la tradición, pero no para hacer alusión a la artista ni tampoco a Casilda/Agueda/Margarita, sino para aludir a otros cuerpos de mujeres anónimas que han pasado por una historia similar pero invisible a nuestros ojos.

Otro de los núcleos del proyecto *After Zurbarán* es el movimiento en potencia que existe en la serie de lienzos. El movimiento en dicha serie tiene que ver con la relación sujeto-objeto, es decir, la relación entre los cuerpos de las mujeres representadas y sus emblemas. Un emblema es un símbolo que representa a alguna figura y, en el caso de las mártires, sus emblemas son los objetos que están relacionados con su martirio y muerte, es decir, se trata de emblemas de tortura. El interés por dicha interacción tiene que ver con la idea de que son objetos duales y tienen un fuerte significado: son al mismo tiempo puentes hacia su santidad –dieron su vida por su fé y esto las hace santas–, pero también son los elementos que las llevan a la muerte. Este proyecto reflexiona desde la práctica artística contemporánea, sobre la relación sujeto-objeto como punto de partida para hablar del sujeto y su alteridad, lo físico y lo psicológico, los límites del cuerpo humano, así como el papel de la mujer en la sociedad actual.

Las tres series desarrolladas, las relativas a Santa Casilda, Santa Margarita y Santa Águeda, el objeto-emblema da lugar a una acción o conjunto de acciones, por lo que se convierte en partitura.

## Serie Santa Casilda

### *Santa Casilda* (2018)

Es *performance* que parte del relato tradicional y de la interpretación de Zurbarán para actualizar el mito de Casilda. La tradición cuenta que Santa Casilda era hija de un rey musulmán de Toledo del siglo XI, medio siglo antes de que Alfonso VI recristianizara la ciudad. Tras convertirse al cristianismo, la princesa comenzó a llevar a escondidas pan a los cautivos cristianos encerrados en la cárcel de la ciudad. Cuando un día la detuvieron ante las sospechas de su traición y le pidieron que mostrara lo que llevaba en su delantal, Casilda declaró que a los prisioneros les llevaba “rosas” y, el pan, milagrosamente, se transformó en rosas. La leyenda dice que la mujer fue martirizada y elevada a los altares.



Francisco de Zurbarán  
*Santa Casilda*, óleo sobre  
lienzo, (1635)

En esta obra la *performer* se convierte en Santa Casilda, una mujer que dentro de la lógica patriarcal hace tambalear el sistema de creencias y de poder, sistema que además era liderado por su padre.

El espacio donde se realizó esta *durational performance* por primera vez fue lo que antes era una iglesia metodista, de modo que aún permanecen los ventanales, las gradas de madera, así como el ábside. El propio espacio adquiere un gran protagonismo, pues tiene fuertes conexiones con la tradición y con la religión. Esta *performance* es duracional porque se repitió durante una mañana entera, un total de 5 horas sin descanso. Si bien la acción en sí dura unos 15 minutos, se repetía de

nuevo una y otra vez en uno de los laterales de las naves superiores, al tiempo que distintos espectadores entraban y salían. Esta acción fue grabada en vídeo, por lo que existe una *videoperformance* que documenta la acción.



Delia Boyano, fotografías de la sala principal del espacio donde se realiza la *performance*, (2018)

La acción es sencilla. Vestida con una falda y un delantal, la *performer* entra en escena. Saca una comba y comienza a saltar. En un principio despacio, realizando pausas. El delantal se agita y muestra que algo pesado hay en su interior, pero nada sale del mismo. Comienza a saltar cada vez más rápido, hasta que consigue que la primera flor se caiga. No deja de saltar hasta que todas las rosas yacen en el suelo, rodeando sus pies. El juego, como en *Match Point* (2017), se convierte en un gesto de irreverencia. A través del deporte, de la actividad física, las protagonistas de ambas piezas dan cuerpo a un mito en tiempo presente. En *Santa Casilda* (2018) el esfuerzo físico es elevado, pues implica saltar a la comba durante mucho tiempo, es decir, una actividad de alto grado de desgaste, que pretende repetir o al menos hacerse eco del malestar de la mártir.

En cuanto a la indumentaria, está inspirada tanto en gama cromática como en corte en la ropa con la que Francisco de Zurbarán viste a su Casilda en el cuadro, pero actualizada. Una camiseta azul, una falda larga ajustada a la cintura y unas deportivas rojas. La falda tiene dos capas de tela de dos colores diferentes: la capa exterior es de color azul celeste y la interior roja, de modo que es en el salto cuando el rojo adquiere protagonismo. Mientras la iconografía de Zurbarán representaba las flores en el regazo de la santa, sobre el mismo vestido, en esta versión se confecciona un delantal de tejido satinado rojo, muy brillante, de modo que se convierte en el elemento de indumentaria que más destaca y donde se concentra la acción. La elección de estos colores es también simbólica, pues en el cristianismo a menudo el rojo se relaciona con la sangre de los mártires, y el azul con el cielo.

A través del color se enfatiza el contraste entre lo celestial y lo terrenal, lo eterno y mortal, que se trabaja en el proyecto.

La acción se configura al saltar, momento en el que los colores de la indumentaria adquieren sentido, y el delantal que lleva colgado en el regazo se mueve y expulsa las rosas. El delantal y la comba son los objetos principales en torno a los cuales se construye la trama. En este caso, ambos juntos configuran una partitura escultórica, pues indican que hay algo que tiene que ir atado a la cintura como un delantal y que hay que saltar. En el caso de estos elementos, no tienen vida independiente más allá de la *performance*. Una vez el acto efímero ha terminado, se convierten en vestigios de la acción, pero no se exponen como escultura.

Este desplazamiento por el cual una mujer se convierte en Casilda genera una serie de implicaciones:

Por un lado, está la implicación del género. En esta *performance* se actualiza la historia de una mujer, por lo que no se produce un desplazamiento del género, pero, como veíamos en Butler (2020), podemos afirmar que es precisamente en el hacer de la *performance* cuando el género se constituye.

Otra de las implicaciones tiene que ver con dar voz a una mujer reprimida. Durante la *performance* de la pieza, la artista se pone en la piel de Casilda, otra mujer, que ya no es vista como icono religioso, sino una mujer real, de carne y hueso. Se reinterpreta un episodio que fue decisivo en su vida que la hizo pasar a la historia como santa. Así, en el mismo sentido que las fotos de Sherman, *Santa Casilda* no es un autorretrato, sino que es utilizar el cuerpo propio para referirse a otra mujer, una mujer perseguida. A diferencia de Sherman, en la *performance* no se utilizan máscaras ni disfraces, en su lugar, se habla de la otredad vestida con ropa de diario, con plena consciencia de lo que implica ser una mujer del siglo XXI. Por medio de esta acción metafórica de salir del yo, siendo una misma, pero haciendo las acciones que se le suponen a otra, se produce un ejercicio de sincronización entre el sufrimiento y opresión de Casilda con el de mujeres de otro tiempo, generando un vínculo que amplía las voces silenciadas de mujeres que han sufrido lo mismo en otras épocas y, en concreto, con mujeres que están viviendo episodios de maltrato y represión en nuestro presente. Es por ello por lo que en esta obra no solo se actualiza una hagiografía católica, un tipo de narración ya de por sí marcada por la tradición patriarcal, sino también una iconografía barroca, la de Zurbarán, en la que la santa es una vez más retratada por un hombre.

En consecuencia, esta acción contiene interrogantes con respecto al papel de la mujer en la actualidad.

Además, esta *performance* pone el foco en las minorías religiosas. Casilda decide convertirse al cristianismo en un contexto en el que éste estaba prohibido. Esta situación no ha cambiado mucho

del siglo XI al presente. En esta obra, se escoge ser parte de la minoría religiosa, para reflexionar sobre los problemas que existen en el mundo globalizado, así como visibilizar el largo camino por recorrer que tenemos en cuanto a convivencia multicultural.

En definitiva, el cuerpo físico y no sólo el virtual, sigue siendo en las prácticas artísticas del siglo XXI un lugar donde poder desafiar la identidad y sus límites.

Esta *performance* fue grabada en vídeo y editada. La *videoperformance* creada con el material de la acción en vivo se titula *La transición de Casilda: Saltar hasta que caigan* (2018). Se divide en una serie de partes. La parte 1 es “To jump”, donde vemos que la *performer* salta y salta hasta que se le cae del delantal una flor; la parte 2 se titula “To jump higher. The vertical prevails”, donde vemos que ella trata de saltar más alto y lo vertical alude a lo celestial, lo que está arriba; la tercera parte es “Floor: Back to the horizontal level”, y se centra en la última parte de la *performance*, donde todas las flores van cayendo al suelo y se produce una vuelta a lo horizontal, que es en este contexto lo terrenal.





Delia Boyano, *La transición de Santa Casilda*, vídeo monocal, color/ sonido, 15 min, (2018),  
Enlace: [https://www.youtube.com/watch?v=yX-M9pG\\_dcM&t=35s](https://www.youtube.com/watch?v=yX-M9pG_dcM&t=35s)



Delia Boyano, *La transición de Santa Casilda*, vídeo monocolor, color/ sonido, 15 min, (2018),  
Enlace: [https://www.youtube.com/watch?v=yX-M9pG\\_dcM&t=35s](https://www.youtube.com/watch?v=yX-M9pG_dcM&t=35s)

***But when she unfolded her apron... (2018)***

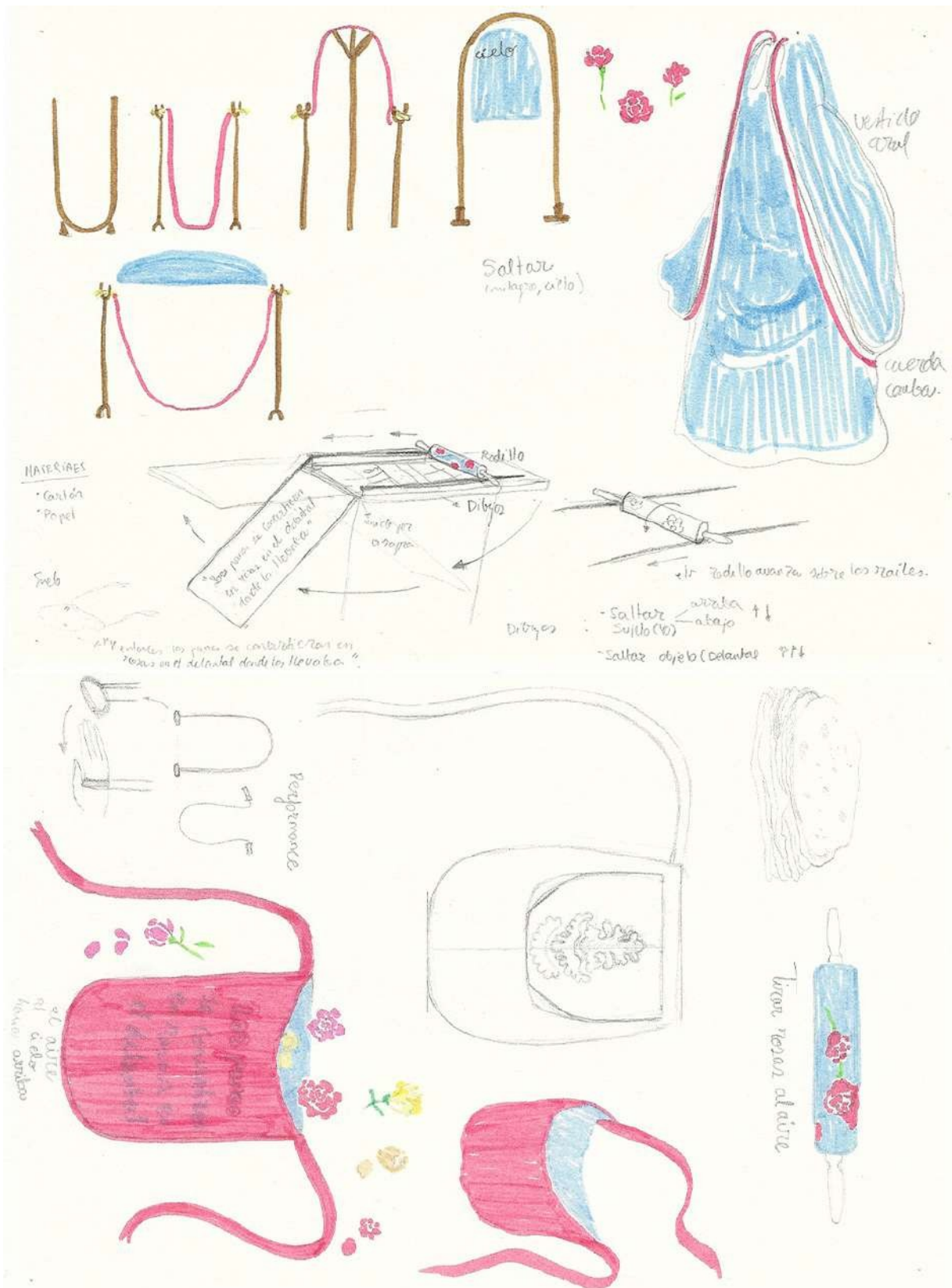
La otra pieza relacionada con Santa Casilda es la escultura *But when she unfolded her apron... (2018)* que actualiza y reinterpreta la historia de la mártir. La pieza consiste en una mesa alargada y estrecha con una secuencia de dibujos sobre ella, que muestran a una Casilda contemporánea saltando a la comba a modo de acción metafórica por medio de la cual la mercancía de su delantal es revelada. A su vez, sobre los raíles de la mesa se desliza un rodillo con flores pintadas, que hace referencia al pan prohibido que le llevó al martirio. La escultura, aunque estática, tiene un movimiento en potencia. El rodillo, los raíles que permiten que éste se deslice, incluso la secuencia de dibujos del salto a la comba de la mujer, tratan de provocar en el espectador una sensación de movimiento.

Esta escultura se relaciona tanto conceptual como formalmente con la *performance Santa Casilda (2018)*, pues el imaginario empleado es el de la mujer que juega a la comba. En la *performance* en vivo, la *performer* llevaba un delantal de flores reales y era por medio del esfuerzo físico del salto como las flores caían al suelo. Ahora en esta pieza vemos cómo esa *performance* es sintetizada en un objeto interactivo, que desencadena esa misma acción a través del dibujo y la madera. Pese a esta evidente relación entre las piezas, ambas son independientes, y no necesitan la una de la otra para completar su significado.

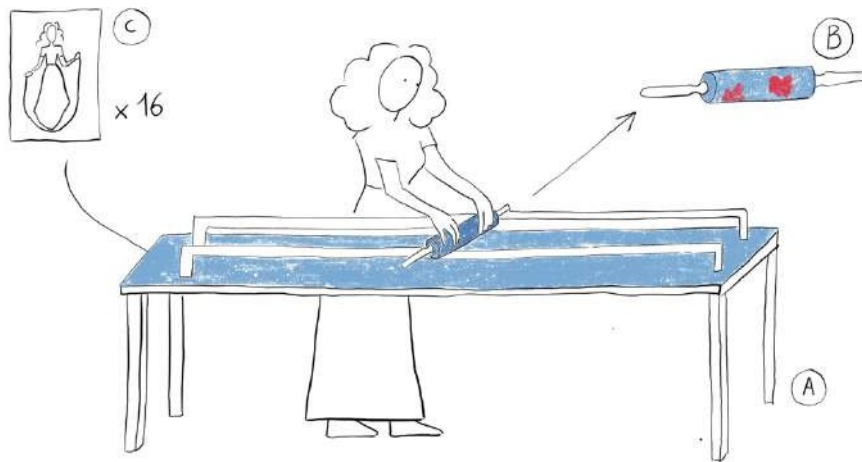
Esta obra puede funcionar de dos maneras: como una escultura estática con un movimiento en potencia, o bien puede ser activada por medio de una mano que deslice el rodillo a lo largo de los raíles. La pieza está pensada para funcionar como un cinematógrafo, pero es sobre todo en el momento en que un espectador o *performer* activa la pieza cuando esta función adquiere pleno sentido. Un cinematógrafo es una máquina capaz de filmar y proyectar imágenes en movimiento. Patentada a finales del siglo XIX por los hermanos Lumière, fue la primera máquina capaz de rodar y proyectar películas de cine. Así, a partir de una serie de fotogramas estáticos que son proyectados a gran velocidad sobre la pantalla, este mecanismo consigue ofrecer una imagen dinámica. En *But when she unfolded her apron... (2018)*, los dieciséis dibujos que describen a una mujer saltando serían los fotogramas de nuestro cinematógrafo, mientras que el rodillo sería la manivela que permite el movimiento de las imágenes estáticas. Si el rodillo avanza desde el principio de la mesa de madera hasta el final de esta, la acción que se completa es la de un salto a la comba.

Esta pieza, sea activada o no, nos permite apreciar un movimiento potencial, y cómo en las obras en las que el movimiento no es más que una proposición, los objetos también funcionan como resortes para una posible acción. Aunque el gesto no se produzca en el plano de lo físico, los objetos pueden proyectar una serie de acontecimientos conceptuales que sugieren desplazamiento y acción.

A las esculturas que aporten movimiento, ya sea potencial como físico, las llamamos partitura, pues funcionan como un guion a partir del cual se lleva a cabo un acto efímero.



Delia Boyano, Boceto para *But when she unfolded her apron...* (2018), rotulador sobre papel, 210 x 297 mm

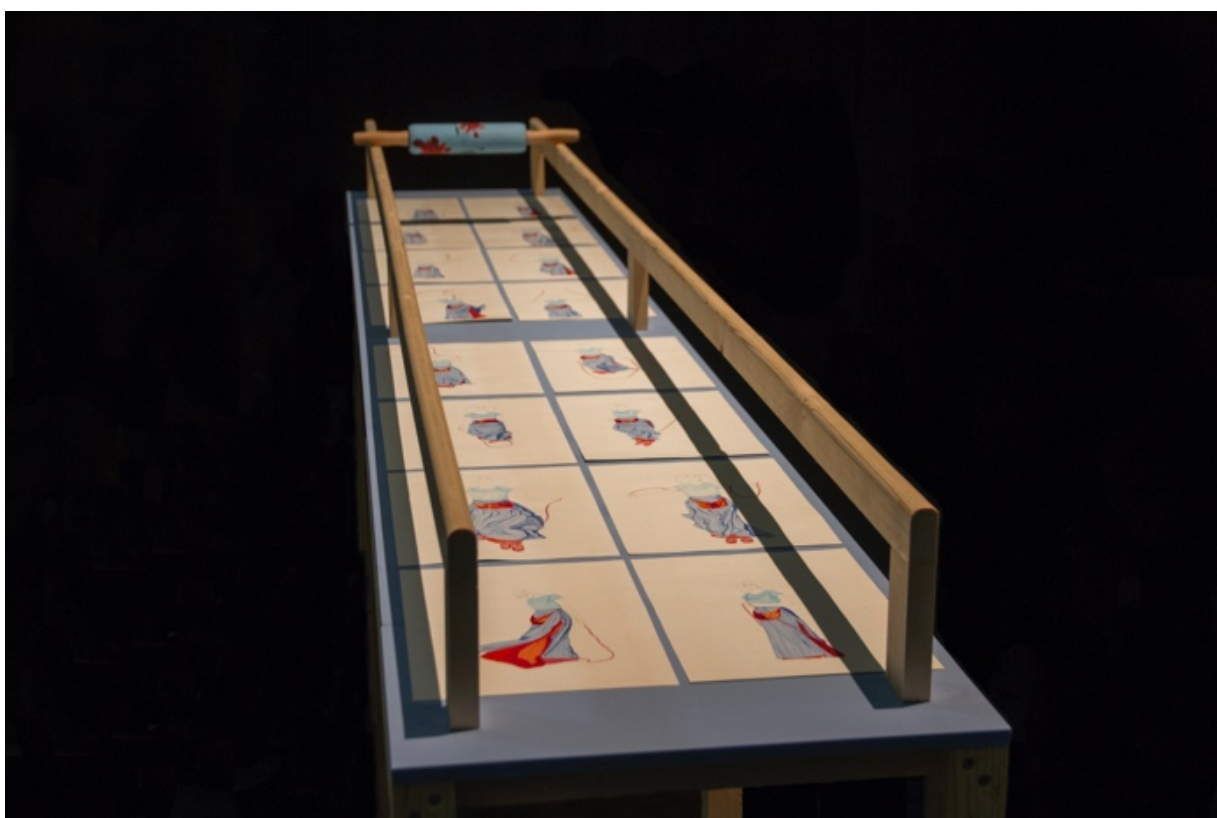
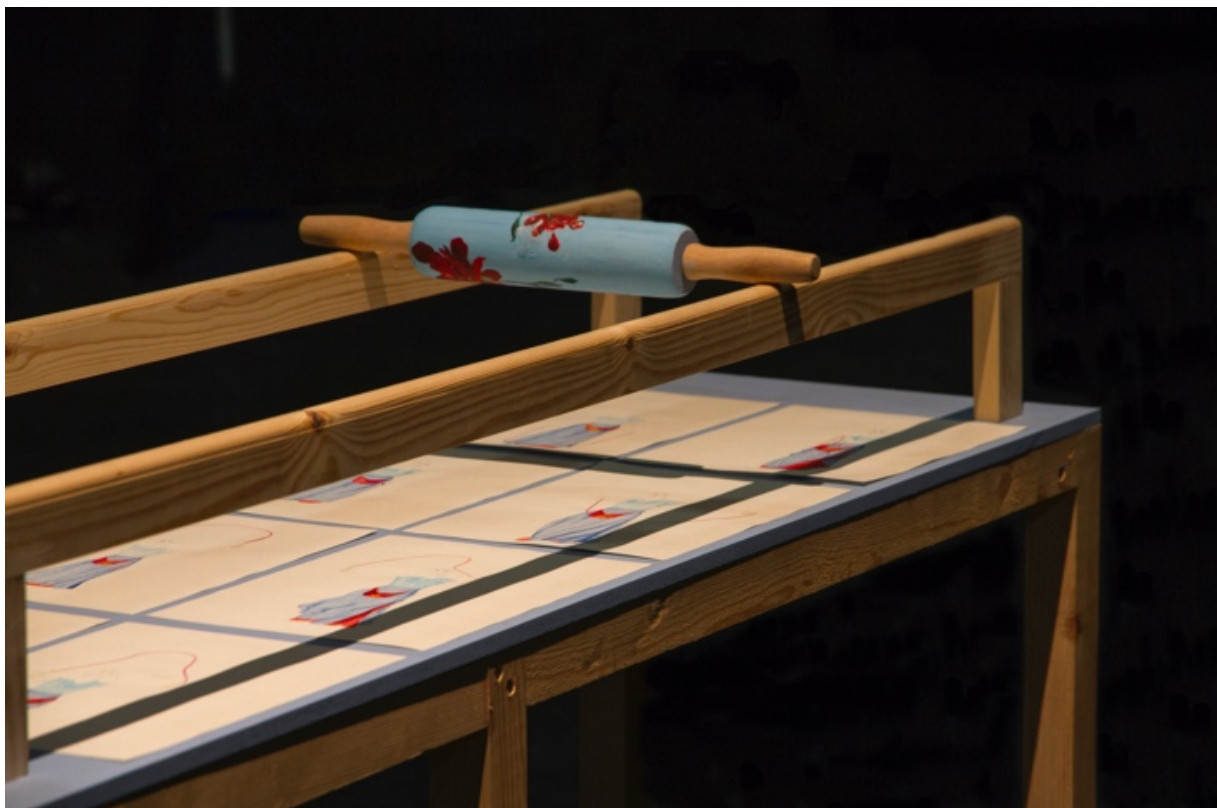


- A Mesa
- B Rodillo
- C 16 dibujos

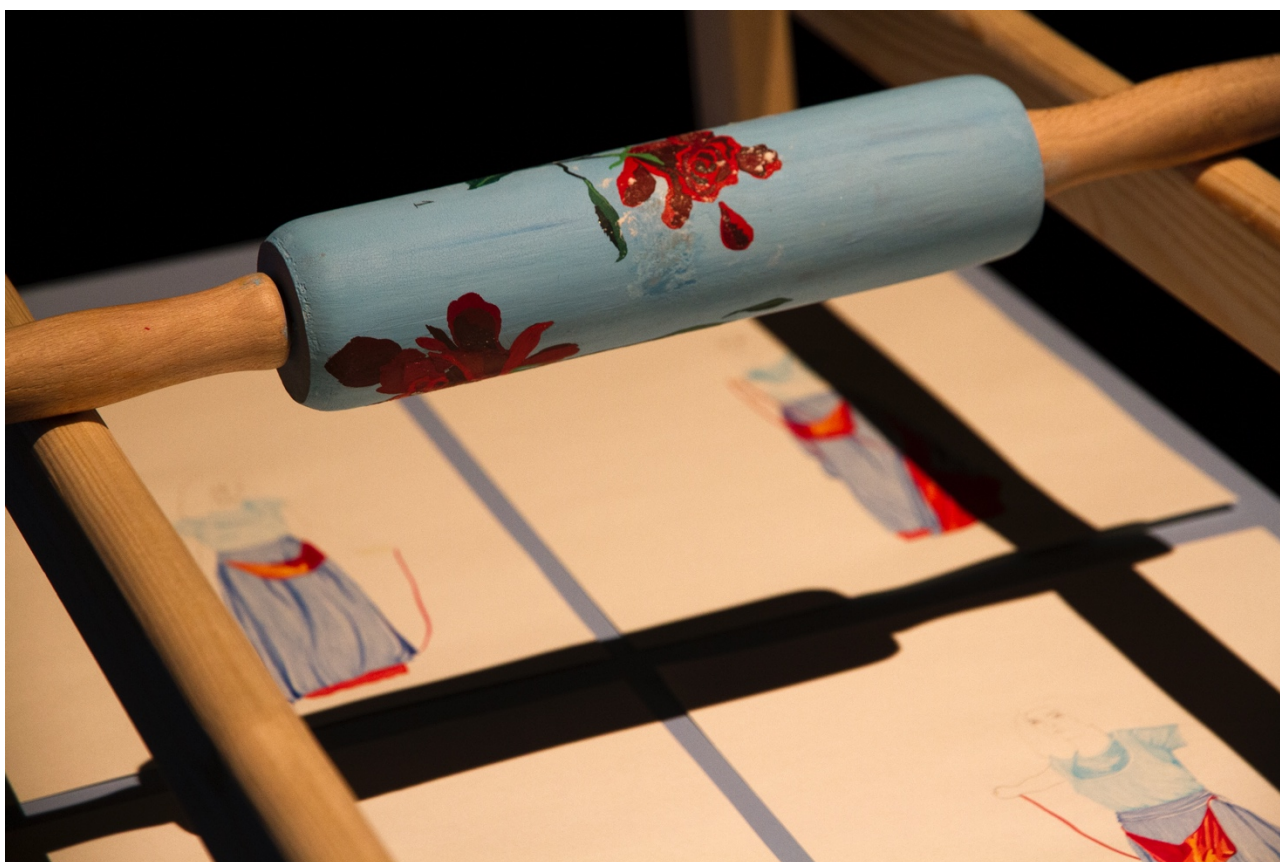
Delia Boyano, *Boceto para But when she unfolded her apron...* (2018), dibujo digital,



Delia Boyano, uno de los dibujos que forman parte de *But when she unfolded her apron...* (2018), rotulador sobre papel, 210 x 297 mm



Delia Boyano, *But when she unfolded her apron...*, papel sobre madera ensamblada y pintada, 45 x 80 x 270 cm, (2018)



Delia Boyano, *But when she unfolded her apron....*, papel sobre madera ensamblada y pintada, 45 x 80 x 270 cm, (2018)

## **Santa Margarita**

### ***Santa Margarita (2018)***

Esta obra se centra en la historia de la mártir Santa Margarita. Margarita de Antioquía es una santa cristiana, virgen y mártir. Fue asesinada por su fe bajo la persecución del emperador Diocleciano. La hagiografía cuenta que nació en Antioquía, hija de un sacerdote pagano, pero su nodriza la bautizó. Cuando a la edad de 15 años pastoreaba a unas ovejas, un prefecto romano la vió y le propuso matrimonio. Margarita no ocultó que era cristiana, por lo que el prefecto la puso al cuidado de una mujer, seguro de que ella renegaría finalmente de cristo. La joven se mantuvo firme en su fé, por lo que fue encarcelada. Se cuenta que consiguió echar, de sí misma, un demonio de su garganta por medio del signo de la cruz; otra versión es que un demonio se le apareció en forma de dragón y la devoró, pero ella poseía un crucifijo con el cual rasgó la piel del dragón y salió de allí. Margarita fue sometida a terribles torturas: la azotaron con varillas, cortaron su cuerpo con tridentes, le clavaron clavos y fue lacerada con un gancho. Finalmente ordenaron matarla.

En la *performance* que se inspira en este mito, la *performer* entra en un espacio oscuro, iluminado dramáticamente con un foco y se coloca muy cerca del haz de luz. La primera vez que se realizó esta *performance*, fue también en las naves de la Zabłudowicz Gallery en Londres.

Está vestida con un abrigo largo color azul oscuro, unos leotardos negros y unas zapatillas deportivas rojas y lleva colgado del brazo derecho un zurrón. Este último es una bolsa grande de piel o de cuero que se lleva colgada al hombro y sirve para meter y llevar cosas, generalmente cuando se va al campo. Este elemento de indumentaria es extraído del cuadro de Zurbarán, donde la Santa aparece retratada como una pastora con un zurrón. También el abrigo y las zapatillas se inspiran en el vestido azul y el vestido rojo con el que la representa el pintor, aunque el vestuario ha sido actualizado. Al igual que Zurbarán representa a la santa del siglo III como una mujer del siglo XVII, en esta obra la apariencia de Margarita es la de una muchacha del siglo XXI.





Francisco de Zurbarán, *Santa Margarita*, óleo sobre lienzo, (1631)

Ambos elementos de indumentaria, el zurrón y el abrigo, son los ejes centrales de la acción. La pieza comienza cuando la *performer* empieza a rajarse el abrigo con una aguja que lleva en el zurrón. Al principio, el ritmo es lento, las rajadas sutiles. Va extrayendo plumas del interior del abrigo y las suelta en el aire para, a continuación, recogerlas con los pies, quedando depositadas sobre los zapatos. A medida que avanza el tiempo, el movimiento se hace más violento y el ritmo más rápido. El abrigo queda completamente rajado y las plumas en el suelo. Por último, la *performer* recoge las plumas del suelo y las mete en el zurrón, hasta que la escena queda petrificada, con la *performer* erguida y el bolso lleno de plumas blancas colgado del brazo. La acción termina con la misma pose con la que empezó, pero ahora el abrigo está rajado y el zurrón lleno.

El traje es en esta pieza usado como sinécdoque para aludir a la piel. Una sinécdoque es un tipo de recurso literario en el que se designa una cosa con el nombre de otra, es decir, la piel es sustituida por el abrigo. La mujer que protagoniza la acción raja su propia piel como sacrificio para ser fiel a sus principios, siguiendo los pasos de Santa Margarita y su martirio. Por tanto, el vestuario no es un simple elemento que ayuda a representar al personaje, sino que adquiere un papel central hasta convertirse en una extensión del cuerpo de la *performer*. Las plumas también actúan como un agente alegórico, pues a menudo se relacionan con lo celestial, el vuelo o los sueños. Rasgar la piel (abrigo) para extraer lo más valioso y profundo (plumas). En esta *performance*, a través de los movimientos y de la

indumentaria, se busca sacar lo celestial para habitar lo terrenal, mortal y humano.

Santa Margarita fue torturada reiteradas veces por su negativa a casarse. Ningún mártir o santo cristiano varón fue condenado por la misma razón. Ella murió por hacer uso de su derecho a elegir, por posicionarse, pues como mujer esta posibilidad ha estado durante milenios vetada, y en muchos países la sigue estando.



Delia Boyano, *La transición de Santa Margarita* (2018), vídeo monocanal, color/sonido, 15 min.

Enlace: <https://youtu.be/FsDoEev0cog>

El abrigo rajado y el zurrón lleno de plumas son los dos objetos destilados de la *performance*, es decir, esculturas creadas a partir del movimiento de un cuerpo en directo. Son piezas que nos hablan de la *performance* pero que también tienen un valor estético independiente, por lo que pueden ser exhibidas como esculturas, sin necesidad de que sean atrezzo de *performance*.



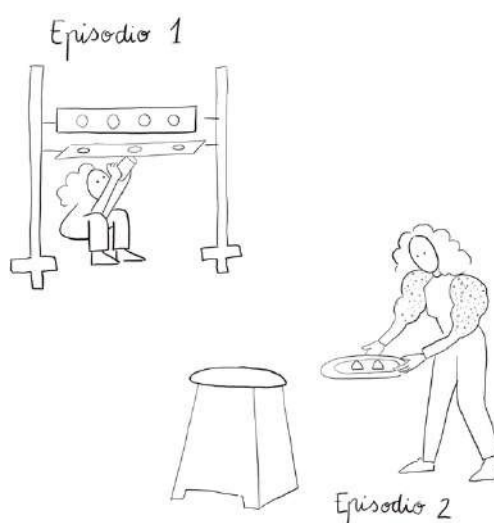
Delia Boyano, *Abrigo y zurrón* (2018), fotografía a color

Esta *performance* fue documentada el día de la *performance* en la galería y editada. Se realiza una *videoperformance* que se titula *La transición de Santa Margarita*, que introduce planos generales, medios y *otros* más cortos. En el montaje se incluye todo el metraje de la acción, sin omisiones, pero se graba desde distintos puntos de vista. Está dividida la *videoperformance* en varios capítulos. El módulo 1 se titula “To coordinate arms and legs” y nos muestra el comienzo de la acción, cuando la *performer* tira plumas con la mano y mantiene el equilibrio con una sola pierna en el suelo mientras con el otro pie en el aire trata de coger las plumas; el módulo 2 se llama “Feathers inside: to have strength in the hands” se centra en el proceso de extracción de las plumas del abrigo con la fuerza de las manos; el módulo 3 es “Feathers outside: to leave the physic behind” y nos muestra cómo la *performer* saca las plumas en grandes puñados del abrigo y las tira; y, por último, el módulo 4: “But, clearly, to keep the feathers” donde observamos que aunque haya extraído las plumas del abrigo, las recoge para quedárselas, donde vemos a la mujer metiendo las plumas que había caído al suelo en el zurrón.

## Serie Santa Águeda

### *Una coreografía de brazos para la inmortalidad o Santa Águeda en el burdel (2019)*

También perteneciente al proyecto *After Zurbarán*, es una *performance* en la que se representan los episodios del martirio de Santa Águeda. La leyenda de Santa Águeda aparece en la *Leyenda Dorada* (1481) de Santiago de la Vorágine y más tarde, el maestro barroco Francisco de Zurbarán la pinta en su momento de transición al paraíso. En el cuadro, la mártir aparece representada con una bandeja en las manos donde reposan sus senos, de acuerdo con la iconografía tradicional. Esta *performance* toma elementos tanto del mito como de la interpretación del pintor.



Francisco de Zurbarán, *Santa Águeda*  
(1630), óleo sobre lienzo, 171 x 107 cm

Delia Boyano, *Boceto de Santa Águeda en el burdel*  
(2019), dibujo digital,

Dos escenas situadas espacialmente cerca, pero marcadas por distintos elementos de atrezzo son las que organizan la acción. En concreto, se trata de dos elementos de mobiliario de madera los que articulan los episodios narrativos distintos.

Esta *performance* se llevó a cabo por primera vez en la Galería Javier Marín de Málaga, dentro del ciclo de *performance JM en vivo*, comisariado por Marc Montijano.

### **Primer episodio: El burdel**

Éste sitúa al espectador en el burdel donde encerraron a Águeda en uno de sus martirios, y gira en torno a montar, desmontar y transformar una estructura de madera.

La estructura principal completa se compone de tres elementos. Por un lado, dos palos que actúan como patas y tienen agujeros en su cara interior. Por otro, una serie de módulos rectangulares de distinta anchura y misma altura con variable número de agujeros de igual tamaño. A estas piezas se les engarza un taco con una espiga de madera del diámetro de los agujeros de las patas. De este modo ambas piezas encajan y están pensadas para interactuar de distintas maneras. El módulo más corto puede hacer que las patas de madera estén muy juntas, y el más largo las sitúa más separadas. También se pueden introducir en las patas hasta cinco niveles de módulos en paralelo, o tan sólo uno. El tercer elemento de la pieza es un conjunto de cilindros de acetato cubiertos de pan de oro que reposan en el suelo.

La *performer*, que se convierte en una Santa Águeda contemporánea, entra en el espacio vestida con ropa cotidiana y recoge del suelo los elementos necesarios para construir la pieza.

Vuelve a agacharse para encontrar esta vez uno de los cilindros de acetato, que introduce en uno de los agujeros del módulo de madera. En el momento en el que encaja el cilindro y lo pasa de un lado a otro de la perforación, el pan de oro que antes lo recubría empieza a resquebrajarse y deja a la luz una frase escrita. Frota con la mano y acerca la boca para soplar los fragmentos de pan de oro. Entonces lee en voz alta la frase que antes estaba oculta: “De Águeda, pero sin Águeda”. Esta antítesis nos introduce en la historia y deja claro que vamos a hablar de la santa, pero sin ella, porque ella pertenece al pasado. En su lugar, nos insta a encontrar aquello que podemos aprender de su relato, no las palabras sino lo que nos afecta a los que vivimos en el presente. Esto es, ser conscientes de la violencia que la mujer sigue sufriendo hoy y que es de muy diversos tipos: la violencia sexual, la física, la económica, la emocional, etc.

Continúa así durante diez minutos más: coge un nuevo cilindro, lo introduce en el orificio y lo frota hasta que todo el pan de oro se ha desvanecido y puede leer la frase. A veces deja la estructura intacta, otras veces la modifica de posición o añade otro módulo. Algunas de las frases son: “No quiero recitar de memoria” o “estáis en el burdel”. Ésta última apela directamente a la audiencia y la introduce en el escenario donde la nueva Águeda actúa. La frase activa al espectador: lo hace partícipe de la *performance* hasta el punto de que ya no es sólo público. Es la repetición de esta secuencia de acciones lo que hace que la narrativa de la *performance* se desenvuelva.



Delia Boyano, *Santa Águeda en el burdel*, performance, 45 min, (2019)

Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=gTzev8yNRh8&t=170s>

La escultura constituida por los palos verticales y las planchas horizontales, los cilindros y los diversos tacos de madera, es una partitura escultórica. Genera una acción en torno a su propio proceso de montaje y desmontaje, y el tipo de movimiento que aporta ayuda al espectador a decodificar el significado del episodio.

Por ejemplo, desde el punto de vista conceptual, este episodio hace alusión constante a lo fálico, la metáfora del miembro viril masculino a través de los cilindros, y esto lo reconocemos especialmente al introducir los cilindros en los huecos de la madera. Esta acción de penetración se desenvuelve a veces de una manera forzada y costosa, otras veces va acompañada de un gesto con la mano para quitar el pan de oro y soplar de cerca el objeto, que nos recuerda al acto sexual de la masturbación o la felación. En este caso, por el mito que se actualiza y las frases que se repiten, hablamos también de la violación, un acto sexual no consentido o aceptado tan sólo por miedo a las represalias o la falta de alternativas. Así, este episodio pone el foco de un modo especial en la prostitución en la actualidad. Y es por medio de la interacción entre el cuerpo de la *performer* y la partitura escultórica como se comunica esa idea.

### **Segundo episodio**

Hace alusión al momento de amputación de los senos, que es el momento más conocido de su martirio. El elemento de atrezo central de este segundo acto es un armario de madera, el *Armario de Santa Agueda* (2019), pieza que analizaremos a continuación. Éste aparece al principio de la *performance* cerrado, tan sólo visible la estructura de madera exterior.

La *performer* deja atrás la zona donde se ha desarrollado el primer episodio para dirigirse al armario. Deambula en torno al mueble, lo descifra y al final lo abre. Lo primero que saca son unos manguitos que viste con dificultad y cautela. Cuando ambos brazos están cubiertos examina sus extremidades y realiza movimientos lentos con los brazos. Las mangas no son de tela sino de plástico con un doble forro que permite que estén llenos de glicerina y purpurina dorada. Así, al moverlos, la purpurina se desliza por cada pliegue de la prenda.

A continuación se vuelve a acercarse al mueble, y saca una bandeja con dos semicírculos, que hace alusión al atributo de la santa: la bandeja con sus propios senos cortados. Ya con todos los complementos de la santa del mito y del cuadro de Zurbarán, la *performer* realiza una secuencia de movimientos que incluye pausas y movimientos rápidos, ascensos y descensos, giros y contracciones. A lo largo de la acción, y desde el momento en el que se pone los manguitos, éstos van goteando de manera lenta el líquido que contienen, como si sangraran. Por último, saca una palma real, como la que está pintada en el reverso de la puerta del armario. La *performance* concluye



con la mujer emulando la pose de Santa Águeda en el cuadro de Zurbarán: con la bandeja con los senos en la mano, un pie adelantado y mirando al espectador con la cabeza ligeramente ladeada.



Delia Boyano, Santa Águeda en el burdel (2019), *performance*, 45 min

En esta pieza el mito se hace carne, la leyenda se actualiza a través de un cuerpo contemporáneo. Dos voces masculinas, De la Vorágine y Zurbarán, habían representado a la santa en el pasado. Ahora, a través de esta *performance*, la narración se materializa en el cuerpo de una mujer, con el objetivo de atender cuestiones que el tiempo ha sedimentado pero que necesitamos revisar con urgencia, cuestiones que tan sólo un cuerpo real puede activar. Esta pieza establece relaciones entre la tradición y el presente, pero siempre para analizar las vulnerabilidades de nuestra contemporaneidad y la situación de la mujer en ella. Los pechos de Águeda, así como su indumentaria, son elementos simbólicos, que en realidad hacen referencia al cuerpo de todas las mujeres que están sufriendo los abusos de una sociedad anclada en los modelos del pasado.

### *Armario de Santa Águeda* (2019)

Esta escultura también se basa en el cuadro *Santa Águeda* (1630). Este armario funciona como escultura independiente y como objeto activador de la *performance Una coreografía de brazos para la inmortalidad o Santa Águeda en el burdel* (2019). Así, puede ir sola, como escultura que existe al margen de la *performance*, pero es imprescindible que esté presente para llevar a cabo la *performance*, por lo que es una partitura escultórica.

En el contexto de la práctica personal, se utiliza el término de partitura escultórica para denominar aquellas esculturas que son el punto de partida para realizar una acción o *performance*. Objetos que producen movimiento.

Se trata de un armario de madera en el que se guarda el vestuario de Santa Águeda y otros elementos simbólicos. Colgadas en el interior del mueble, vemos las mangas que la santa lleva en el cuadro de Zurbarán. Las mangas son de plástico y tienen un doble forro que está relleno de glicerina y purpurina. Mientras las mangas cuelgan en el armario, y tras la *performance*, siguen goteando sobre el mueble, e incluso el líquido se derrama en el suelo. En la parte inferior del armario hay una bandeja metálica con los pechos de la Santa, igualmente pertenecientes a la iconografía tradicional católica.

De una manera visual, aparecen en esta pieza representadas las acciones que se esperan en torno a la misma. Así, en el frontal de la pieza aparecen pintados dos momentos: en la parte inferior una secuencia de movimiento y en la parte superior un torso. En la secuencia aparece una mujer que en cuatro movimientos asciende desde una posición acuclillada hasta una erguida con algo en los brazos. Lo que lleva en el regazo son los manguitos que en el armario están colgados, lo que indica a la *performer* cómo actuar con ellos.



Delia Boyano, *El armario de Santa Águeda* (Detalle), (2019), madera ensamblada, barnizada y pintada, bandeja metálica, plástico, glicerina, purpurina y gelatina, 63 x 45 x 35 cm

La imagen del frontal es un fragmento del cuadro de Zurbarán en el que se inspira la pieza, pero mientras en el lienzo original aparece pintada la bandeja de metal con los pechos de la santa, aquí la bandeja ha desaparecido, pues el objeto real está guardado dentro. Estos dibujos funcionan como instrucciones de movimiento de lo que la *performer* puede hacer con la pieza durante el curso de una *performance*, como partitura.

En el interior del armario hay un dibujo más, en este caso se trata de una palma, que es otro de los atributos más comunes de las mártires. Simboliza el triunfo, la paz y la inmortalidad. Este símbolo es especialmente interesante porque trasciende la iconografía occidental y tiene su origen en Egipto y el antiguo Oriente Próximo.

Toda esta iconografía ayuda a la *performer* a decodificar una serie de acciones. Acciones posibles, fugaces, no necesariamente absolutas ni originales. La escultura está pensada para ser una partitura por sí misma, tanto por las representaciones pintadas en la madera, como por el hecho de que es un objeto interactivo con una serie de elementos en su interior. Es un objeto que sirve de punto de partida de una acción sin necesidad de aportar un guion complementario. Así, cada vez que la *performance* tenga lugar, las interacciones cuerpo-objeto son distintas, pues se basan en la improvisación con la partitura objetual y, por el carácter abierto y libre de ésta, no hay nada que

pueda darse por sentado.

Cuando la pieza se exhibe sola, se muestra abierta, con los manguitos colgados, la bandeja metálica en la parte superior con los “pechos” de la Santa sobre la misma. En esta posición abierta queda delante el dibujo de la palma y detrás las instrucciones de movimiento.



Delia boyano, boceto para Armario de Santa Águeda (2019), dibujo digital



Delia Boyano, *El armario de Santa Águeda* (2019), madera ensamblada, barnizada y pintada, bandeja metálica, plástico, glicerina, purpurina y gelatina, 63 x 45 x 35 cm

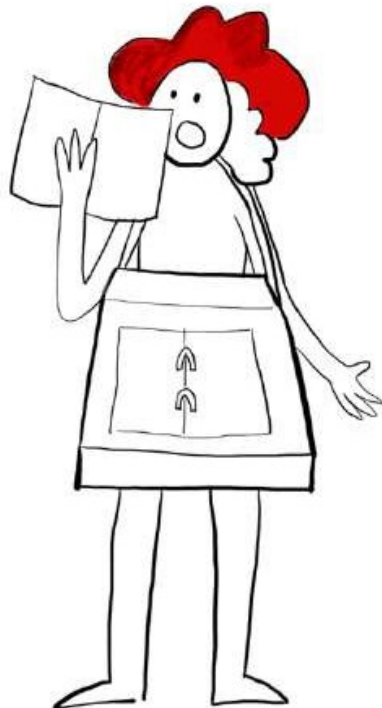


Delia Boyano, *El armario de Santa Águeda* (2019), madera ensamblada, barnizada y pintada, metal, glicerina, purpurina y gelatina, 63 x 85 x 35 cm

### ***THE PIRATE PROJECT (2019-2020)***

La piratería es una práctica de bandolerismo marítimo tan antigua como la navegación misma, pero cuya edad de oro comienza en siglo XVII, es decir, los inicios de la era global. *The Pirate Project* parte de la noción histórica y mítica de la figura del “pirata” para introducirla en el presente. Esta actualización de una práctica histórica permite establecer relaciones entre dos tiempos cronológicos distintos, así como reflexionar acerca de los objetivos y localización de la piratería en la actualidad. Mientras en el pasado estos bandoleros marítimos navegaban durante meses en busca de prosperidad y dejaban atrás Europa para encontrar aventuras en el nuevo continente; ahora, el ciudadano desplazado que vive con trabajos precarios, sueldos de miseria, y sufre la violencia institucional, se convierte en el nuevo pirata, el ladrón del tesoro, clara muestra de las vulnerabilidades de la sociedad contemporánea. Vive desplazado con respecto al tiempo, el espacio o la identidad: el desempleado, el inadaptado, el inmigrante, el rechazado.

The Pirate Project está compuesto por la *performance Hazañas de un pirata en su camino al trabajo* (2019), que revisaremos a continuación, y dos series de esculturas, las *Máquinas recitadoras I y II*, que analizaremos más adelante.



Delia boyano, Boceto para *performance Hazañas de un pirata* (2019), dibujo digital

### ***Hazañas de un pirata en su camino al trabajo (2019)***

En la *performance* se narra durante 40 minutos una historia en primera persona a través de una serie de 63 versos y 63 dibujos. Esta obra pertenece al proyecto *The Pirate Project (2019-2020)* y se realizó por primera vez en la Sala de exposiciones del Centro Cultural Provincial María Victoria Atencia (Málaga). Cada uno de esos dibujos y versos tiene un sentido y una independencia, aunque juntos configuran una historia. El formato utilizado para narrar es el del diario de viaje y, en concreto, una serie de reflexiones y vivencias reales relacionadas con viajes en metro por la ciudad de Londres durante unos meses. Se utiliza la figura del *cantastoria*, *story-singer* o *picture-reciter*, que está relacionada con la tradición oral, y que se refiere a la persona que iba por las calles contando historias y noticias a través de recursos gráficos.

La recitadora ambulante de estas *hazañas* comienza la historia “in media res”, es decir, no introduce la historia, sino que en ella “se zambulle al lector en mitad de la fábula” (Bal, 2009, p. 61). En la mayoría de los versos, a medida que la *performer* los entona, no se sabe cuál de ellos sucedió primero y cuál después. Podrían estar ordenados arbitrariamente, cronológicamente o en paralelo, pues varias escenas podían haber sucedido a la vez. Podemos analizar que existe un desplazamiento por distintos tiempos de manera no lineal. Existen varias excepciones: algunos de los versos comienzan con la fecha en la que la acción se produce: 9 de octubre de 2018, 2 de abril 2019 ó 25 de abril de 2019. Estos tres versos se narran sucesivamente, de manera cronológica y lineal, y tratan de dar una idea al espectador de la distancia temporal entre esos hechos y el tiempo de la *performance*. Por estas fechas sabemos que se trata de una historia perteneciente al pasado, pero el tiempo verbal empleado en la narración de los versos es el presente, pues al tratarse de un diario, cada verso es escrito el mismo día que sucedió. Tan sólo dos de los versos no se cuentan en tiempo presente: un par de líneas son una retrospectiva que alude a un episodio de cuando era pequeña. También hay una serie de frases que aparecen a modo de afirmaciones pero que no narran ningún acontecimiento y carecen de acción: “1 puñal, 1 calavera, 1 corazón, 1 tibia” o “luz, fuego, sol, luna creciente, humo, son elementos que conducen al viaje”. Estos versos se componen a modo de descripciones de elementos como banderas piratas, o tratan de generar una atmósfera determinada a través de la oralidad.

Tan sólo al final de la *performance*, una vez se han escuchado todas las entradas del diario, el espectador puede hacerse una idea de que el lapso que dura la historia es de unos meses, aproximadamente de octubre de 2018 a finales de abril de 2019. Si esta *performance* se repite en algún momento, habrá cada vez una distancia más pronunciada en la cronología, es decir, el intervalo entre el presente de la *performance* y el pasado de la narración será mayor.

Pero además de la narrativa que va contando la recitadora, existe también una narrativa que se desarrolla en el espacio, que surge en el encuentro en vivo entre espectador y *performer*. El vestuario, el atrezzo, el movimiento y el cuerpo, la voz, todos estos elementos dan lugar a una narrativa material y espacial.

El juglar contemporáneo de esta *performance* parte del texto, del diario escrito, pero utiliza el poder de la oralidad para hacer llegar su mensaje a la audiencia. Montalvo (2022) reflexiona sobre la cultura migrante, sus narrativas, y cómo la tradición oral está siendo recuperada.

Durante los cincuenta minutos de *performance*, los espectadores, de pie, se acercan a la moderna cuentacuentos para observar los dibujos con los que ilustra los largos viajes entre el trabajo y el hogar. Los pensamientos, sueños, dolor de pies, receta del dulce de la abuela, recoger el abrigo del tinte, el lunes entrego la memoria, espero que mañana haga mejor tiempo... Escribir para no morir decía Blanchot. Los cuentos de Scheherezade alejaban su destino. ¿Es el tiempo del migrante el de la narración? La tecnología del libro ancló la narración a un espacio fijo, y encerró las historias en su armadura de piel y cuerdas, frente a la flexibilidad de la tradición oral y el folklore, recuperados en la actualidad de la cultura migrante hipertecnológica, en la que todos tenemos siempre algo que contar (p.7).

El cuentacuentos narra una suerte de historia mítica, una aventura contemporánea donde la oralidad posibilita el desplazamiento de presente y pasado, el intercambio constante de tiempos y espacios.



Delia Boyano, *Hazañas de un pirata en su camino al trabajo* (2019), *performance*, 45 min





Delia Boyano, *Hazañas de un pirata en su camino al trabajo* (2019), *performance*, 45 min

Además de la oralidad, otra de las cuestiones en las que nos interesa centrarnos es en el movimiento y cómo éste fuerza la relación entre *performer* y espectador.

El movimiento de esta *performance* se inspira en los propios modos de deambular por el metro de una gran metrópolis a la hora punta: cuando el tren está abarrotado, la persona que entra ha de luchar por entrar, buscar un lugar para estar de pie ocupando el menor espacio posible, aferrarse si es afortunado a alguna barra para no caer ante los frenazos, además de lidiar con todo tipo de olores y miembros corporales ajenos que se tambalean alrededor. Sentarse no es más que una fantasía por lo que, siguiendo con la alegoría del pirata, el ciudadano ha de tener equilibrio y saber navegar. Además, en este tipo de urbes, la especulación y la gentrificación expulsan a los ciudadanos más humildes a las afueras, estableciéndose una regla de proporcionalidad inversa según la cual la menor renta se corresponde con la mayor distancia al centro. Así, los ciudadanos desplazados son los que han de dominar mejor el arte de la navegación.

Siguiendo este patrón de movimiento, durante el curso de la *performance*, y mientras cuenta su historia, la *performer* se intenta hacer hueco entre las personas del público. En un principio lo hace levemente, con paciencia se acerca a algún grupo y trata de buscar su hueco en la sala. La audiencia se incomoda, piensa que estorba y en seguida se aparta. Ella busca la mirada del público, detiene sus ojos fijamente en alguien. Algunas personas la mantienen, pero otras, como en el metro,

la apartan. Entre empujones, pasos torpes y miradas cómplices, el movimiento es usado para trasladar a la audiencia a un espacio determinado: el metro de Londres, ya no sólo a través de las palabras, sino también por medio del cuerpo.

Se busca que, en esa corporalización, en esa fisicidad de la experiencia, tracen semejanzas entre su situación personal y la que la *performer* narra. En esta *performance* se fusionan las inquietudes del yo autobiográfico que escribe el diario y el yo *performer* que activa e improvisa la narración, y se pretende activar similares reflexiones en la audiencia. Por medio del movimiento, el espectador no sólo se identifica con el *performer* y sale de su letargo, sino que también se genera la espacialidad de la obra. En esta *performance*, no existe escenario y grada, sino que la audiencia deambula con libertad por el mismo espacio que la *performer*. Cuando ella se acerca y ellos se mueven, estas fluctuaciones de grupos de personas configuran el espacio y aportan nuevas sendas de acción a la *performer*.



Delia Boyano, *Hazañas de un pirata en su camino al trabajo* (2019), *performance*, 45 min

### **Máquinas recitadoras** (*The Pirate Project*)

Las máquinas recitadoras son partituras escultóricas pensadas a modo de artilugio que narra las historias de piratas contemporáneos gracias a su interacción con un/a *performer*. Necesitan ser usadas, manipuladas y leídas constantemente.

Estos mecanismos para recitar parten de la tradición del *Cantastoria*, canta historia, *picture reciter* ó *story- Singer*, que son tan sólo algunos de los nombres que se utilizan para definir la figura del artista callejero que contaba una historia por medio del gesto y la imagen. Esta forma teatral, estrechamente ligada a la tradición oral y al folclore, utilizaba la pintura, la estampación o el dibujo sobre distintos soportes para relatar batallas, milagros, leyendas de héroes lejanos, noticias o crímenes.

### **La máquina recitadora I (2019)**

Esta escultura es el punto de partida de la *performance* que hemos analizado antes, *Hazañas de un pirata en su camino al trabajo* (2019).

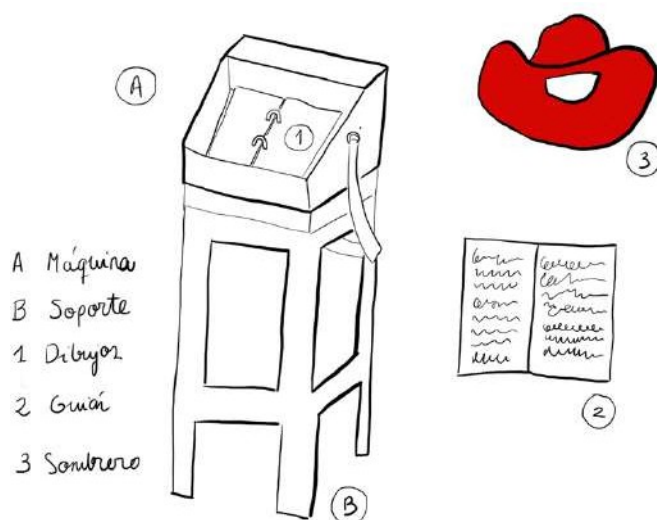
Construida en madera, consta de dos partes: una caja con tapa en talud donde reposan 63 dibujos tamaño A4 realizados en técnica mixta de acuarela, tinta china y rotuladores; y una base de cuatro patas para apoyarla cuando la acción ha terminado. La caja, se divide a su vez en dos compartimentos, uno con dos anillas metálicas de encuadernación, que permiten que los dibujos puedan ser deslizados en orden; y un espacio estrecho donde se guarda el sombrero rojo de fieltro y la partitura del *performer*. El sombrero pirata rojo que alberga en su interior hace referencia al gorro frigio de fieltro símbolo de la revolución, y apremia al espectador a alzar la voz y tomar la partitura como suya.

Cada uno de los dibujos está dedicado a un trayecto en metro. Desde el punto de vista iconográfico, se inspiran en fuentes muy diversas, desde acuarelas procedentes de diarios piratas del siglo XVIII y banderas e insignias piratas, hasta apuntes rápidos realizados en una pequeña libreta durante los viajes en metro. Una parte de los dibujos son reproducciones de capturas de pantalla de la aplicación “Notas” del iPhone, en las que hay dibujos y pensamientos anotados en el momento.

Son las hazañas de un pirata en su camino al trabajo lo que esta máquina cuenta, a través de la revisión de un diario de abordó. La figura del pirata es entendida aquí como alegoría del ciudadano de la ciudad cosmopolita de la era global y, en concreto, con la figura del inmigrante. Se establece el vínculo entre el pirata y el inmigrante actual por medio del concepto de viaje. En el pasado, estos bandoleros marítimos navegaban durante meses en busca de fortuna y prosperidad, dejaban atrás Europa

para encontrar aventuras en el nuevo continente; ahora, el ciudadano cosmopolita utiliza el transporte público para ir de un extremo a otro de la ciudad, proceso por el cual se convierte en un “commuter” (viajero diario). Así, tanto para el bucanero como para el inmigrante, la idea de viaje es sinónimo de aventura y ascenso, pero también es un espacio de posibilidades, intercambio y subversión. El lugar donde el pirata contemporáneo desafía las convenciones que la ciudad le impone.

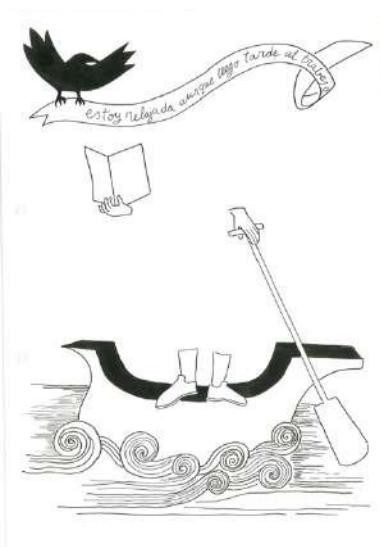
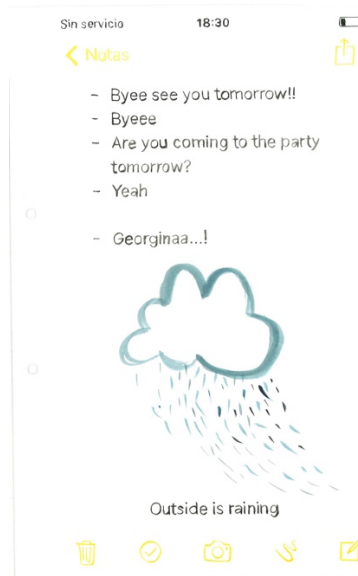
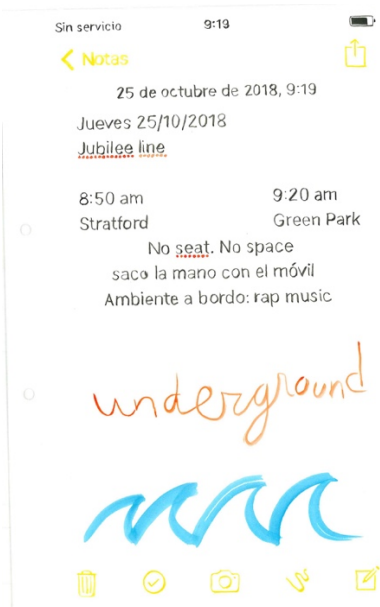
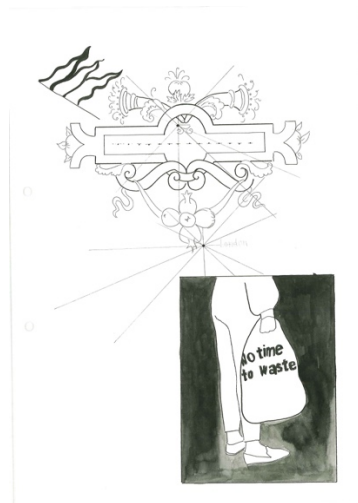
En tanto que esta pieza es el punto de partida desde el que se desenvuelve una *performance*, podemos entenderla como una partitura escultórica: contiene todos los elementos para que un *performer* comience la acción. Es un guion objetual sin límites. Sin embargo, esta pieza también está pensada para funcionar de manera independiente como escultura, una vez la *performance* ha finalizado. Si la pieza se expone y se va a realizar en algún momento la *performance*, los dibujos deberán estar dentro de la máquina; en el caso de que se exponga y no se realice *performance* alguna, los dibujos pueden ir colocados en la pared, siguiendo el orden del diario.



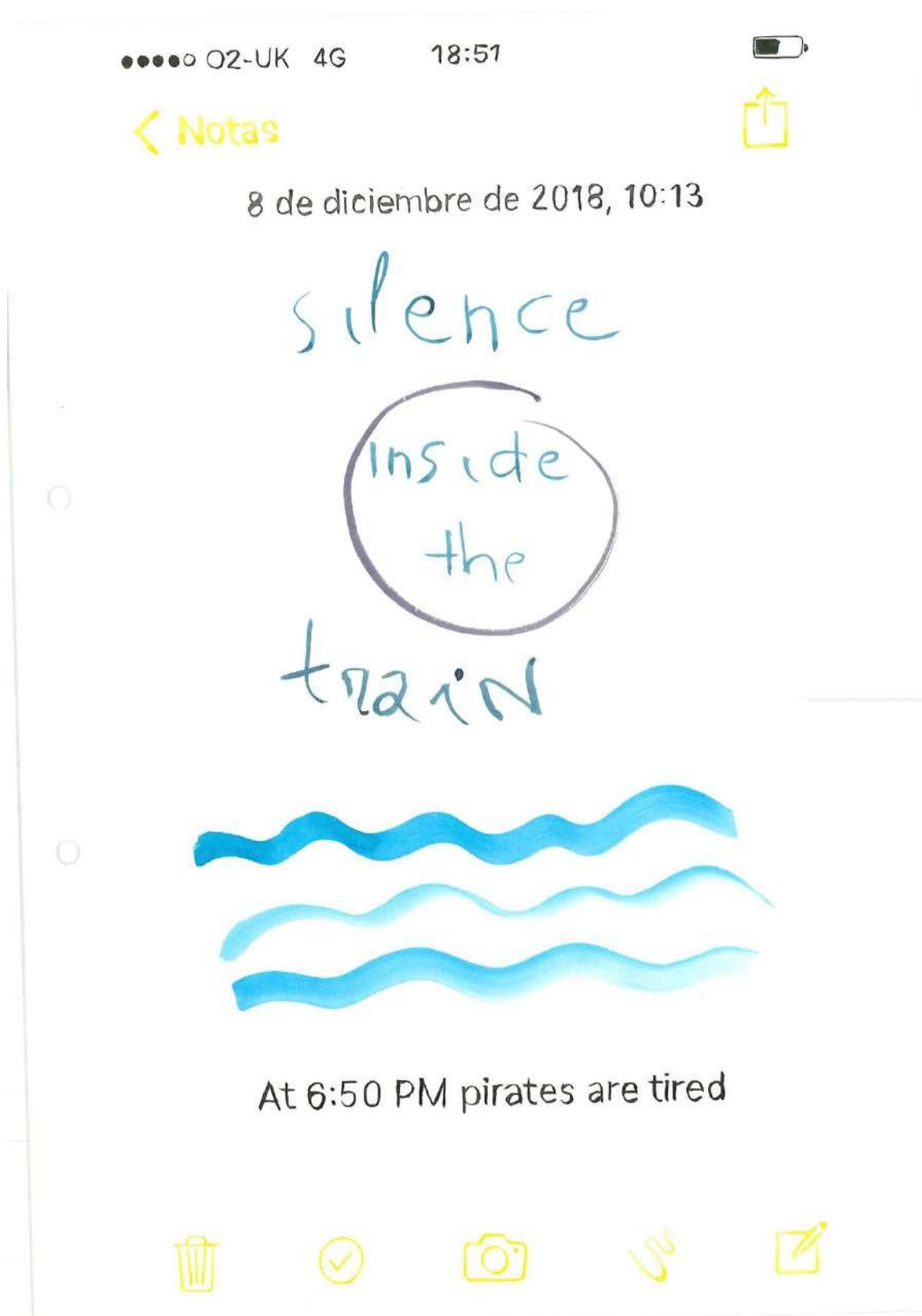
Delia Boyano, *boceto máquina recitadora I*, (2019), dibujo digital



Delia Boyano, *Máquina recitadora I* (2019), madera ensamblada, anillas, rotulador sobre papel y fieltro rojo, 145 x 53 x 53 cm



Delia Boyano, dibujos del diario de la Máquina recitadora I (2019), tinta y rotulador sobre papel, 297 x 210 mm



Delia Boyano, *dibujo del diario de la Máquina recitadora I* (2019), rotulador sobre papel de dibujo de 190 gr., 210 x 297 mm

### ***La máquina recitadora II: Parar un segundo y seguir (2021)***

Como su nombre indica, es el segundo de la serie de artilugios pensados para contar historias. Este es un trabajo constituido por dos esculturas construidas en madera y tela. Sus dimensiones son 125 x 170 x 40 cm cuando están cerradas, y cada una se corresponde con un capítulo diferente de una misma historia.

Su estructura consiste en un marco de madera con ruedas que simula una caja de transporte de obras, que tiene unas hendiduras en su parte interior de tal manera que se le puede poner o quitar una tapa también de madera. Dentro del marco, está colocada una pieza de textil con un bordado.

Las telas bordadas se inspiran en distintos grabados de diarios de navegación de piratas históricos del siglo XVII y XVIII. La iconografía creada con lanas e hilos es diferente en cada una de las cajas.

En cuanto a las tapas de la caja, tienen un texto en letras negras. “Parar un segundo y seguir”, leemos en el rótulo de las tapas. A continuación, seguimos leyendo: “Instrucciones a seguir por ahora”, “Aventura y/o rutina, aventura y rutina”. Por último, en la parte inferior de cada una de las tapas aparecen cinco líneas de instrucciones numeradas, que funcionan como señalizaciones para activar la máquina.

A través de estas palabras, las dos máquinas instan a detenerse a tomar consciencia de nuestro contexto, parar un instante Y reflexionar, pero después seguir moviéndonos y no dejarnos detener nunca por el miedo ni por las dinámicas a las que el poder nos somete día a día. Estas instrucciones nos hablan de un movimiento en potencia, o también de una inmovilidad en potencia. Esta tapa deslizante nos permite reflexionar sobre la pausa y la inmovilidad, así como sobre el poder político de la misma.

Del mismo modo, los bordados tratan de establecer vínculos entre la figura alegórica del pirata, como símbolo romántico del aventurero marginado, con el individuo contemporáneo que se ha mudado fuera del sistema y no tiene intención de volver.

En sintonía con las obras que hemos analizado antes, la *Máquina recitadora* es una partitura abierta para infinitas coreografías e interpretaciones. Se conciben como cajas de madera con ruedas y todo en ellas parece indicar que son estructuras listas para ser utilizadas: las ruedas para deslizarlas por el suelo, las indicaciones de las tapas. Sin embargo, las dos piezas encapsulan el tiempo de la posible acción en un elemento estático, inmóvil, por lo que en ellas existe una narrativa latente, habita una *performance* por activar. Estas dos máquinas recitadoras parecen estar siempre en la tensión impaciente ante la llegada del *performer*. Un *performer* que nunca recita sus versos.

Las piezas existen a medio camino entre lo matérico y artesanal, entre el peso de la inmovilidad y el palpito de que en cualquier momento la acción vaya a comenzar. La presencia de las instrucciones, la explicación de la máquina también hace partícipe al público de la acción, lo insta a ser él mismo el que active el objeto, pero, en todos los casos, el movimiento es huidizo, fracasa en suceder.

Las esculturas se exhiben abiertas, es decir, con la tapa que cubre los bordados colocada sobre el suelo o apoyada en la pared. Caja y tapa se disponen en el espacio en relación, de tal manera que en todo momento se entienda que la tapa pertenece a la caja.

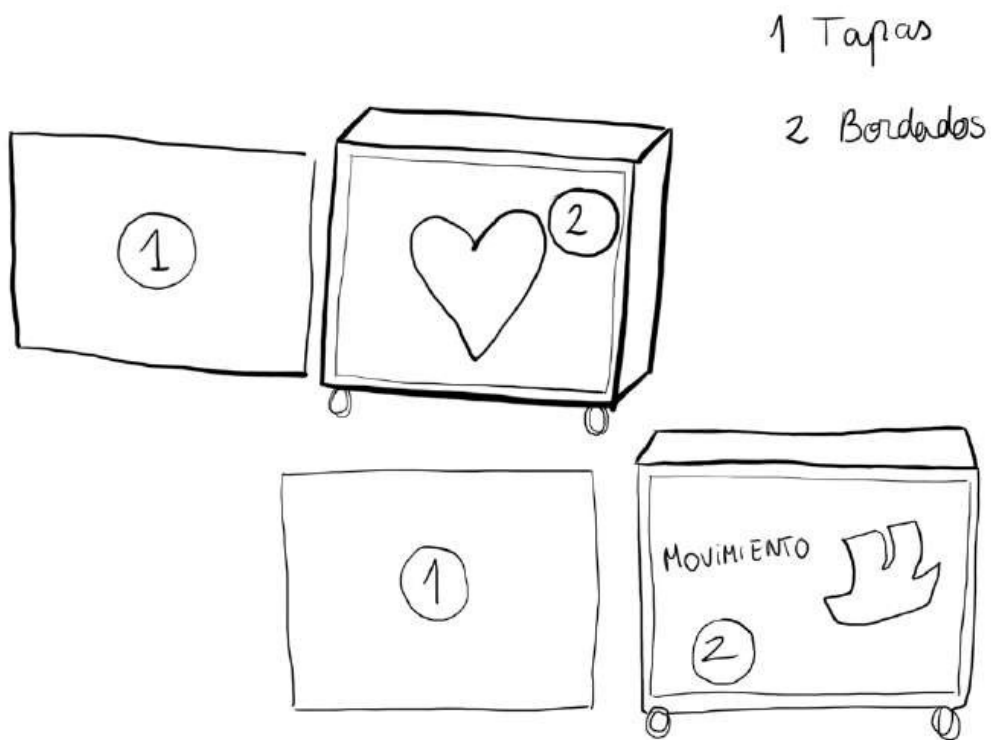




Delia Boyano, *La máquina recitadora II: Parar un segundo y seguir, Capítulo 1* (2021), medidas variables



Delia Boyano, *La máquina recitadora II: Parar un segundo y seguir, Capítulo 2* (2021), medidas variables



Delia Boyano, Boceto para *La máquina recitadora II* (2021), dibujo digital



Delia Boyano, *La máquina recitadora II: Parar un segundo y seguir* (2021) (Detalle), madera de pino con rótulos en vinilo

En cuanto a la técnica escogida para realizar las representaciones es bordado sobre tela. El bordado es una técnica artesanal, lenta, que se resiste a las consignas de la productividad y que acumula tiempo. Además, esta técnica es interesante por las conexiones que durante siglos ha trazado con la mujer y su mundo doméstico. Este era el entretenimiento que muchas mujeres en muy diversas culturas adoptaban, y les permitía socializar con otras y establecer lazos. Así, frente a las bellas artes, territorio a menudo reservado para los hombres, el bordado como arte menor ofrecía a las mujeres el cobijo para su creatividad y la posibilidad de hablar por sí mismas. Como argumenta Rozsika Parker en su libro “The Subversive Stitch: Embroidery and the making of the feminine” (2010), el bordado ha de ser sacado de su habitual mundo de lo privado, para ser evaluado como una técnica transgresora que, además, tiene excelentes exponentes en el arte actual.

Las mujeres siempre fueron excluidas de las aventuras, confinadas en el hogar y condenadas a la crianza y los cuidados. El hombre escribía y pintaba la historia. Ahora, en este proyecto, la mujer toma el hilo y la aguja para hablar de sus aventuras y recordar a todas aquellas que en el pasado no pudieron vivirlas.



Delia Boyano, detalle de bordados de la *Máquina recitadora*, Capítulo 1 y 2 (2021), lana e hilo mouliné.



Delia Boyano, detalle de bordados de la *Máquina recitadora*, Capítulo 1 y 2 (2021), lana e hilo mouliné.

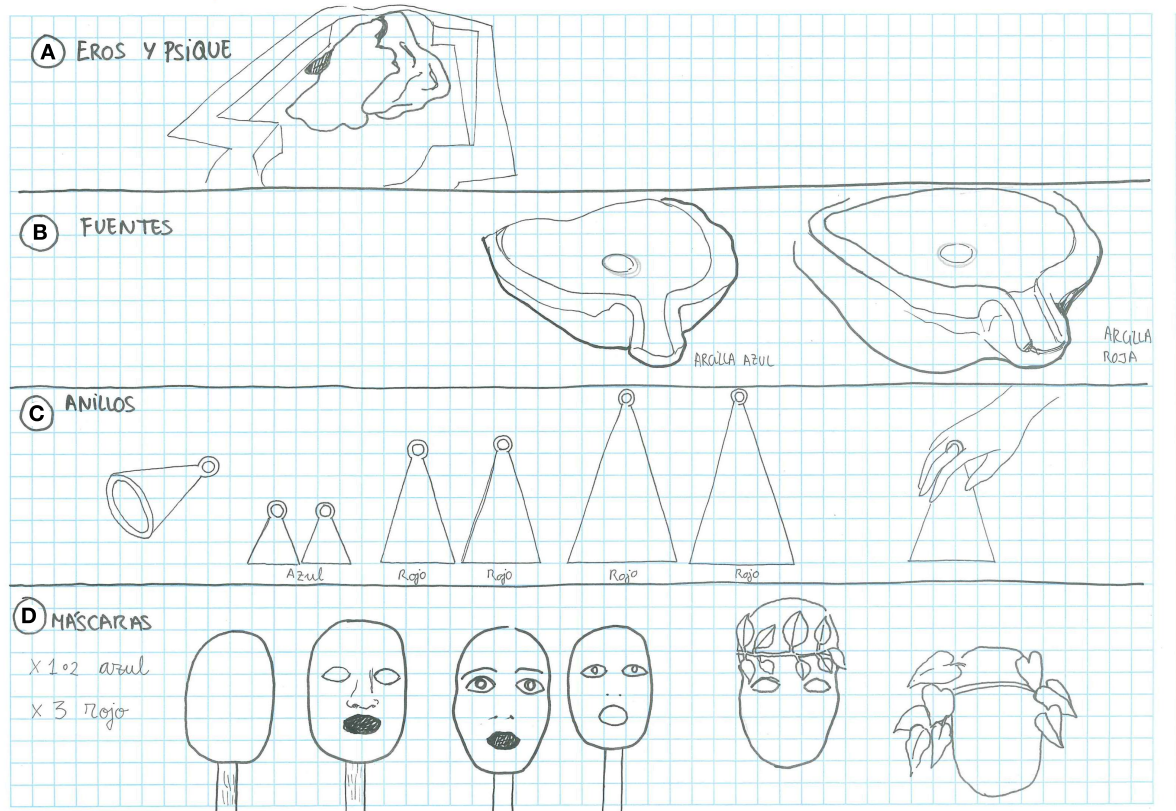
## **DESVARIAR**

### ***Des-variar: los amantes, las ménades, el híbrido y otros mitos para un cuerpo (2022)***

En esta *performance*, realizada en la Villa romana de El Ruedo (Almedinilla, Córdoba) es la mitología clásica la que inspira la acción. Éste es un proyecto colaborativo que nace de la propuesta de activar una escultura que la artista Paloma de la Cruz había realizado para la villa en 2021 titulada *Eros y Psique*. A partir de esta escultura de cerámica bicolor inspirada en el mito de Eros y Psique, se genera una *performance* donde otras tres series escultóricas más son punto de partida de la acción. Las esculturas son todas de barro y pensadas para desencadenar una serie de sonidos y movimientos. Cada una de estas series surge del análisis de un mito que en el pasado tuvo representación en la villa: Eros y Psique, Narciso y Eco, Dionisio y las ménades y Hermafrodito. Así, las series escultóricas *Fuentes*, *Anillos* y *Máscaras* son también colaborativas: ideadas y diseñadas por la *performer* y realizadas en barro por De la Cruz.

Las piezas de cerámica *Eros y Psique* (2021), *Fuentes*, *Anillos* y *Máscaras* (2022), se convierten en la *performance* en partituras escultóricas, esto es, un tipo de objeto que aporta movimiento. Ya hemos hablado de este tipo de escultura al describir *El armario de Santa Águeda* o la *Máquina recitadora I* pero, mientras las anteriores son independientes a la *performance*, las series *Fuentes*, *Anillos* y *Máscaras* son tan sólo concebidas en el marco de la acción. Son partituras escultóricas, pero sin vida más allá de su activación. Algunas de ellas están pensadas para ser destruidas durante la *performance*, por lo que tan sólo tienen un uso. Un caso especial es la escultura *Eros y Psique* (2021): esta pieza no es pensada *ex profeso* para la *performance* sino que es un año anterior a la misma. Así, esta escultura de Paloma de la Cruz sí es independiente a la acción, pero en el momento en el que da comienzo la *performance*, se convierte en una partitura escultórica.

En esta *performance* ese proceso de activación de partituras escultóricas por parte de un cuerpo es fundamental. Todo el espacio de la villa es microfonado, de tal manera que la interacción entre los objetos de cerámica y el cuerpo de la *performer* adquieran significación. Activar tiene diversas consecuencias tanto prácticas como conceptuales. Por un lado, permite estructurar la *performance*, en tanto que cada uno de los actos se centra en distintos objetos y la aproximación corpórea a los mismos. Por otro, otorga un protagonismo a las esculturas, que dejan de ser inertes para convertirse en un guion que sugiere muy diferentes comportamientos: su forma, dimensiones, peso, provoca en la *performer* una serie de movimientos y estados anímicos. Así, es el cuerpo de la *performer* el que da comienzo a la acción, pero son las características de las partituras escultóricas las que generan el código visual y gestual a seguir.



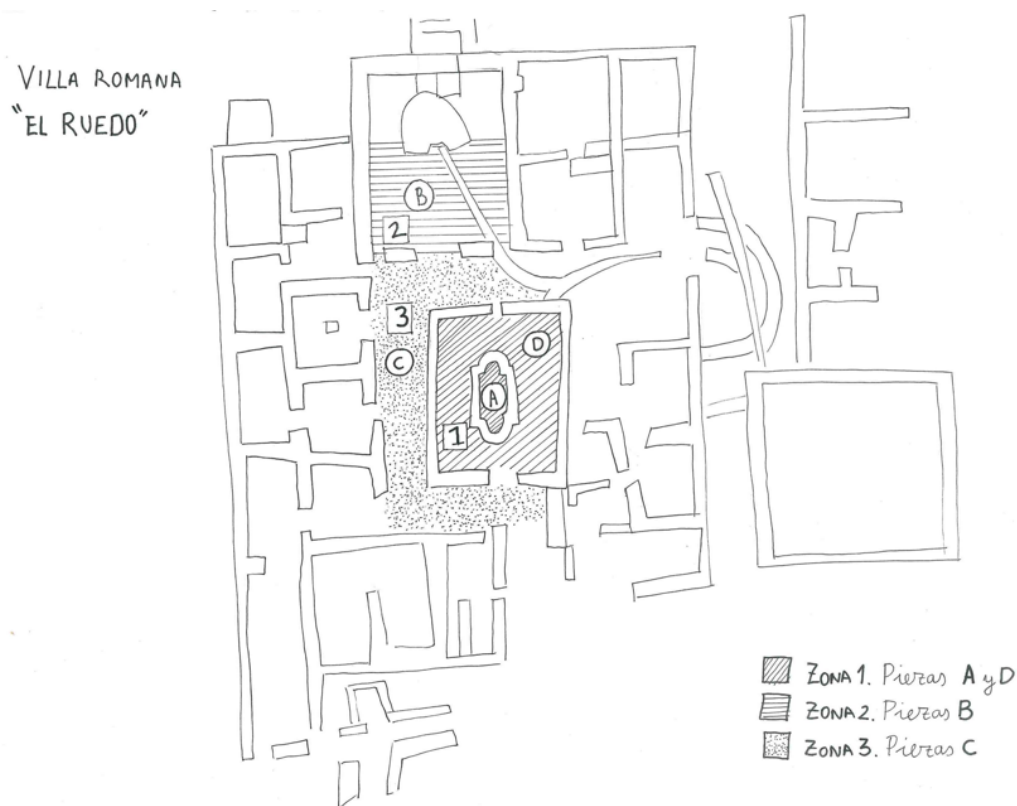
Delia Boyano, Boceto con las cuatro series de esculturas que participan en la *performance*, rotulador sobre papel, (2022)

Esta *performance* reflexiona a través del encuentro entre los materiales y el cuerpo sobre la dualidad como existencia complementaria, sobre la indefinición y la intensidad de la vida. El enfoque de la pieza se nutre de los mitos clásicos antes comentados, pero no habla de ellos, sino que se inspira en sus preocupaciones para explorar cómo nos afectan en la actualidad. La sexualidad, el género y los estados psicológicos tienen en *Des-variar* un especial protagonismo, pues son temas que nos permiten hablar de la indefinición y fluidez que caracteriza a nuestra contemporaneidad.

La Villa romana de El Ruedo es un espacio con una gran carga emocional y narrativa. Construida como una gran casa entre los siglos I al VII d.C., la *domus* se convierte en un magnífico espacio escénico en esta obra. Dentro del gran recinto, se escogen tres áreas en concreto donde realizar toda la acción.

La primera de ellas se sitúa en el centro de la Villa, que era en la antigua *domus* el patio y donde se situaba la fuente donde ahora está instalada la escultura *Eros y Psique*. La segunda zona donde tiene lugar la acción está en la zona norte y se corresponde con la sala del comedor o *triclinium*. Esta era la sala de recepción más importante de la vivienda residencial, con casi 90

metros cuadrados. La tercera zona es el área que conecta las zonas 1 y 2, que transcurre como un pasillo que separa el patio del espacio donde se encontraban las habitaciones privadas o *cubicula*.



Delia Boyano, *Mapa de la Villa Romana con las zonas de la performance* (2022), rotulador sobre papel

Estas zonas descritas no se recorren en orden cronológico, sino que a lo largo de los 40 minutos que dura la *performance*, la acción se mueve de un área a otra, entremezclándose las distintas áreas de manera constante.

En aquel entorno presidido por la escultura *Eros y Psique* de De la Cruz, surge el deseo de experimentar en el cuerpo las cualidades materiales y emocionales de los personajes mitológicos que en el pasado habían sido tan venerados en aquel lugar. A partir de esta necesidad de entender el espacio a partir de la actualización de su mitología, surge la *performance*.

La pieza se divide en tres actos con distintos ritmos y en los que el protagonismo de la acción cambia de unas esculturas a otras, de modo que éstas se convierten en actores y se insufla vida a elementos inanimados.

### *Acto I*

*Eros y Psique* emana agua por unos pequeños orificios de la escultura y es el músculo principal de la acción, el corazón que bombea energía al resto de la *performance*. Los movimientos realizados por la *performer* que están relacionados con Psique son largos, constantes, generan una sensación fluida y fuerte. Los movimientos de Eros son cortos, rápidos, contundentes. Ambos cuerpos construyen un espacio circular, cerrado sobre sí mismo, horizontal y que descarga gran parte de la energía en el área abdominal. Ingravidez, cuerpos livianos y vibración constante.

Al tiempo que los espectadores entran en el espacio de la Villa, la *performer* se agacha, se extiende sobre el suelo al lado de la pieza de cerámica de De la Cruz. Va vestida de azul, con una prenda que recuerda al atuendo romano clásico pero actualizado. En un principio sólo toca la pieza tímidamente, no se atreve a acostarse sobre ella, como si mirara con respeto y admiración a los amantes míticos que le dan forma.

Después se encamina hacia la zona 2, donde toma la pieza *Fuentes azul* entre las manos, que es una especie de pequeño cuenco inspirado en una de las piezas arqueológicas del museo. Se queda en ese mismo espacio y comienza a hacer una serie de acciones: Se pasa el cuenco de un brazo a otro, se lo pone en los muslos de cuclillas. Vuelve a la escultura *Eros y Psique* y con cuidado recoge agua con la fuente.

La última acción de este primer acto tiene como protagonistas la serie de piezas Anillos, que son conos de cerámica con una forma de argolla en la parte superior de modo que pueden ser sostenidos por los dedos. Son diseñados como instrumentos de percusión para saturar al cuerpo, hacer que los músculos se contraigan y reflejen el peso, el esfuerzo. Se crean inspirados en la figura mítica de Dionisio. Este personaje es conocido como el andrógino, enmascarado, extranjero, híbrido e irracional. En los banquetes realizados en su honor, la música era un elemento central. También estas piezas tienen que ver con las ménades, seres que siempre acompañaban a Dionisio y representan lo salvaje, la naturaleza, conocidas como “las que desvarían”.

En un primer acercamiento a los anillos, la *performer* comienza a deslizarlos con cuidado por el suelo. Uno primero y después el otro. Están colocados uno dentro de otro a modo de *matrioshka*, de modo los levanta uno a uno y descubre los anillos medianos y después los pequeños. Se queda allí, de pie, pero no coge ningún anillo.

Se queda en esa zona donde realiza una coreografía. Se trata de movimientos lentos, medidos y centrados en el pecho y en los brazos. La sensación es que la parte inferior está prácticamente inmóvil y la de arriba va poco a poco desanquilosándose, como si fuera una escultura a la que se le acaba de dar vida. Es muy importante poner énfasis en el contraste entre la práctica inmovilidad del



tronco inferior, frente a la poética del cuerpo que se despierta en la superior. El movimiento más común es latigear; en los brazos es leve y se utiliza en las piernas, para que los músculos comiencen a expandirse.

A continuación, coge los anillos azules, que son los más pequeños. Los movimientos se inspiran en las poses de las esculturas de bronce que fueron encontradas en la excavación de la Villa: movimientos que simulan estar apuntando con un arco, balanceos de abajo arriba, giros en los que los brazos se mueven y chocan los anillos al llegar tras la espalda.

El sonido provocado por el choque de los anillos es lo que va a ir creando el ritmo para comenzar el Acto II.



Delia Boyano, *Des-variación*, Acto I, junto a la escultura *Eros y Psique* de Paloma de la Cruz, *performance*, vídeo monocal, color/ sonido, 5 min (2022)

Vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=GDDDVnw0M3o&t=67s>

## *Acto II*

La *performer* coge la *Fuente roja*, que es el recipiente más grande, de barro rojo. Ambas fuentes, la azul y la roja, se desarrollan como recipientes portátiles de igual forma, pero distinto color y tamaño. Se inspiran en el mito de Narciso y Eco, que es otro de los relatos que tuvo relevancia en la Villa en tiempos romanos. Ovidio cuenta que Eco había sido condenada por la diosa Hera a repetir eternamente las últimas palabras de aquello que se dijera. Eco estaba enamorada de Narciso, pero éste era un chico vanidoso y la rechazó. En cuanto a Narciso, el relato cuenta que un día al acercarse a un arroyo y ver su propio reflejo quedó prendado de sí, y esta fue su perdición. En este segundo acto de la *performance*, se reflexiona a través del cuerpo sobre la historia de estos personajes, su amor, castigos, frustración.

En la acción relacionada con las fuentes de Narciso y Eco predomina la verticalidad, pero las extremidades inferiores adquieren poco protagonismo. Se pasa el cuenco de un brazo a otro, recorriendo cada parte de este de un lado a otro. También se pone el cuenco en la barriga y baja con él a la posición de cuclillas; sube y alza los brazos con el cuenco; recoge el aire circundante con el cuenco. Por último, echa el agua de la fuente azul a la roja, poner las dos fuentes alineadas y coge agua a la vez de las dos para mojarse la cara.

En la zona 2 coge los *Anillos* medianos y realiza una secuencia de movimiento similar a la que realizó con los anillos azules. La posición de partida es la de la escultura *Hypnos* y, a partir de ahí, comienza el balanceo de las piezas. En esta acción hay más velocidad y más violencia que en el primer acto. Contorsión, exaltación de la pasión y del sentimiento. Mueve mucho los *Anillos* girando el tronco superior, de modo que los Anillos, al chocar entre sí, terminan por romperse y caer en pedazos al suelo.

La ruptura de los anillos es un momento de inflexión. Comienza a correr y se quita el vestido azul que lleva puesto, con lo que revela una indumentaria negra que lleva debajo. Se lava el rostro con el agua que brota de Eros y Psique y da varias vueltas frenéticas en torno a la escultura. A continuación, coge las *Máscaras de ella y él*, y se coloca en una posición frontal a la audiencia. La *performer* comienza a realizar acciones con las dos máscaras.

La serie *Máscaras* es creada pensando en la historia de Hermafrodito, un joven que es llevado al fondo del río por la ninfa de agua Salmacis, donde quedan unidos y emergen convertidos en una misma persona: Hermafrodita. Hibridación de nuevo en este relato, lo andrógino, lo que supera la dualidad. Esta pieza, como su nombre indica, hace alusión a máscaras para convertirse en otra persona. Se encamina hacia la zona 2 con las dos máscaras y allí realiza movimientos de ritmos

rápidos. Las pausas sólo buscan hacer más evidente la energía fuerte. La gravedad hace que el cuerpo pese. Tanto los brazos como las piernas adquieren mucho protagonismo en esta acción.



Delia Boyano, *Des-variación*, Acto II, interactuando con las *Fuentes* (2022)



Anónimo, *Hypnos*, h. Siglo III d.C., Museo Histórico- Arqueológico de Almedinilla, estatua de bronce



Delia Boyano, Activación de la serie escultórica *Anillos* en *Des-variación*, Acto II, (2022)



Delia Boyano, *Des-variación*, Acto II, (2022)

### Acto III

La *performer* va hacia la zona 3, donde coge los anillos de mayor tamaño. Estos anillos pesan mucho, por lo que esboza los movimientos que ya había realizado con los anillos anteriores, tratando de mantener el ritmo, hasta que se le cansan los brazos. Esta vez es ella la que fuerza de una manera obvia la ruptura de las piezas, pues las choca reiteradamente hasta que consigue que la cerámica se quiebre.

Vuelve a la zona 2, mete la cabeza entera en la *Fuente roja* hasta empaparse de agua, y coge la *Máscara de ella*. Realiza una serie de acciones en las que genera una relación entre ambas piezas escultóricas:

- Sentada con la máscara en las rodillas, mete la mano en el cuenco y le moja la cara a la máscara.
- Después se pone de pie, se quita los zapatos y mete un pie en la fuente mientras sujeta la careta con la mano contraria. Movimientos exagerados circulares, espacio centrípeta, que sigue el movimiento del cuerpo.
- Se vuelve a sentar y echarse agua. Se levanta.

Esa secuencia de movimientos requiere mucha fuerza, por lo que los niveles de energía de la *performer* se ven afectados. Jadea y no oculta la fatiga física.



Anónimo,  
*Hermafrodito*, h. Siglo  
 III d.C. Museo  
 Histórico-  
 Arqueológico de  
 Almedinilla, estatua  
 de bronce



Delia Boyano, *Des-variari*, Acto III, (2022)

Vuelve a la zona central, donde recoge la prenda que minutos antes había arrojado al suelo. Se la coloca sobre la cabeza a modo de velo. La imagen que se crea en ese momento es el de una especie de Virgen. A continuación, se pone una tercera máscara. Ésta es azul y tiene un aspecto más agresivo que las anteriores. Tiene la nariz grande, la boca abierta en actitud de gritar y gesto de enfado. El aspecto de la *performer* queda una vez más totalmente modificado, parece ahora un demonio. Realiza movimientos expresivos con las manos, y se reitera el gesto de retorcer. Con esta apariencia se encamina hacia los pequeños anillos azules, que son los únicos que habían permanecido intactos. Caminando de un lado a otro y chocándolos rápidamente entre sí consigue romperlos también.

Tras este último momento de tensión, vuelve al patio central, donde se quita la máscara y el velo, se lava todo el cuerpo con el agua de *Eros y Psique* y se pone de nuevo el vestido azul. Se recuesta en el lecho de la escultura, repitiendo la pose con la que empezó todo.



Delia Boyano, *Des-variatar*, Acto III, (2022)



Delia Boyano, *Des-variatar*, Acto III, (2022)



La relación con el tiempo en esta pieza es compleja, puesto que en ella tienen protagonismo la autorrepresentación, la activación y la partitura escultórica. Conceptualmente, Des-variar convive en un vaivén de tiempos. Por un lado, está la autorrepresentación y el registro en vídeo, que relacionamos con el pasado; la activación que pertenece al presente; así como las partituras escultóricas que se activan durante la *performance* que, aunque algunas de ellas se rompen en el acto efímero, otras sobreviven como huellas de lo que esa noche pasó en la Villa.

### ***EL ARQUETIPO DE LA MUJER QUE BRILLA (2022)***

El “arquetipo de la mujer que brilla” es un concepto inventado y que en esta *performance* se propone como el modelo de la mujer perfecta a ojos de la sociedad. En la *performance* que lleva el mismo nombre se reflexiona sobre este modelo y las implicaciones que conlleva.

Esta pieza fue en primer momento ideada como una *performance*, que tuvo lugar el en la Noche Blanca de Oviedo de 2022. Realizada en una sala de conferencias, donde se llevaron a cabo otras ponencias en relación con la mujer en el arte. No hay documentación de esta acción porque la sala donde se realizó estaba condicionada por un amplio patio de butacas frente al escenario. Tan solo hay algunas fotos realizadas a distancia.

Tras el evento en vivo, se graba una segunda *performance* en vídeo, en este caso se realiza en una habitación vacía, de paredes blancas, y sin audiencia.

La *performer* entra en escena cubierta de negro completamente, como si de una ladrona se tratara: lleva una malla de cuerpo entero y un pasamontaña. Se coloca bajo el foco de luz y pronuncia las siguientes palabras:

Buenas noches, a la luz de los acontecimientos recientes, me he visto obligada a robar el arquetipo de la mujer que brilla. Me interesé por él porque éste es el más famoso y paradigmático modelo de la mujer que brilla, que brilla mucho. Aunque es el modelo de la dama que más brilla, se dice que no es suficiente brillo. Lo robé porque estoy dispuesta a probarlo y al fin saber en qué condiciones quiero brillar.

Tras esta declaración comienza a quitarse la malla negra y el pasamontaña y se queda en ropa interior. A continuación, enciende una linterna que hay a sus pies y la coloca mirando hacia la audiencia. Después, saca de un maletín de ejecutiva que hay junto a la linterna un vestido azul de lentejuelas y lo viste.

Toma la linterna entre sus manos y lo primero que comienza a iluminarse es su propia piel desnuda, para comenzar después a alumbrar las zonas donde la cubre el vestido. Las lentejuelas comienzan a brillar y a proyectar detellos y brillos en el cuerpo y en las paredes. Parece evidente que lo que está lleno de lentejuelas brilla mucho más que la propia piel de la mujer. Así, comienza a moverse con la linterna, realizando una danza sutil en la que siempre busca esos reflejos plateados y azules. Se enfoca primero el pecho, después en la espalda y, por último, en la zona de las caderas. Casi siempre evita alumbrar su propio cuerpo, donde el efecto de la luz no se produce.

Vuelve a sacar del maletín otra prenda de lentejuelas, en este caso se trata de un chaleco plateado. Va modificando la posición de la linterna, de modo que las proyecciones de la luz cambian de lugar y forma. Los movimientos siguen la misma obsesión de antes por el brillo: acerca el chaleco al haz de luz, gira de un lado a otro el tronco superior balanceando la linterna.

Aún sin ser suficiente, se pone una falda de lentejuelas. Cada vez el cuerpo está más cubierto de este tejido artificial y menos partes de piel son visibles. Realiza movimientos rápidos con la linterna recorriendo el cuerpo, desde los hombros hasta los muslos. No obstante, las piernas siguen sin estar cubiertas por lo que saca una prenda más, que le permite taparse por completo. Ahora sí puede desplazarse sin miedo por la mayoría de áreas de su cuerpo y que éstas brillen. Se acuclilla y enfoca sus rodillas, se levanta y se centra en el vientre o en el área genital.

Después de 25 minutos sin parar de moverse y tratar de probar hasta qué punto el arquetipo de la mujer que brilla es real y funciona, la mujer ya exhausta se da cuenta de que nada sucede, de que el brillo que destila no tiene consecuencias. Decide entonces volver a desprenderse de las prendas y quedarse en su ropa interior negra. Apaga la linterna y se va.



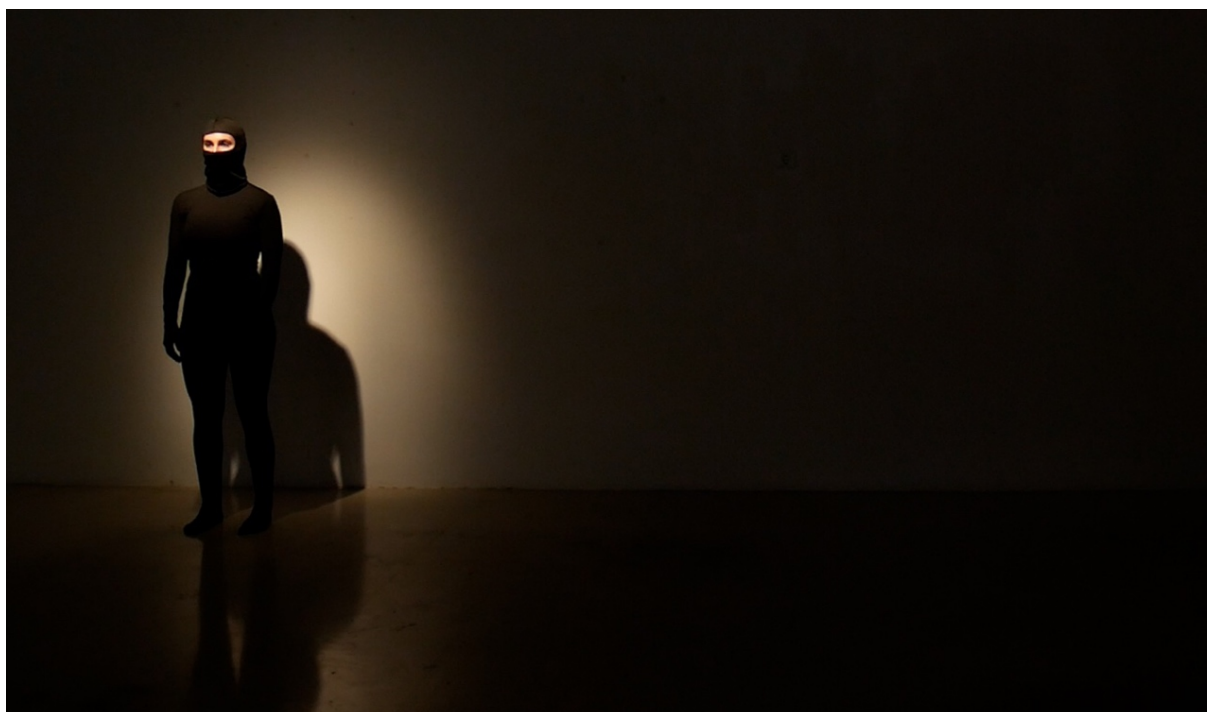
BRILLO PERO  
NUNCA ES SUFICIENTE



Esta obra funciona como un anti *streaptease*, recuerda a los bailes eróticos que en las distintas culturas han llevado a cabo las mujeres para deleitar al colectivo masculino. Por medio del juego entre la luz y la oscuridad, la presencia y la ausencia, se reflexiona sobre la cosificación de la mujer. A lo largo del baile con el foco, la *performer* decide en qué condiciones quiere brillar y se pregunta si hoy día la mujer puede brillar por sí misma, desde dentro, al margen de todos los estereotipos que la cubren o si esto no es más que una ficción. La conclusión que subyace en la acción es que existe un arquetipo de mujer perfecta que nada tiene que ver con la mujer real, sino que ha sido generado por las proyecciones de estereotipos impuestos, y a menudo por la estructura heteropatriarcal en la que vivimos.

Otro de los temas en los que se pone el foco en esta acción es que, aunque muchas mujeres se esfuerzan por alcanzar en sus respectivos ámbitos profesionales o personales, la perfección o una alta cota de calidad, en realidad esto es una ficción, pues una mujer nunca llegará a ser suficiente a ojos de la sociedad, y a menudo quedará a la sombra del varón.

Así, esta *videoperformance* parte de un arquetipo tradicional de mujer, con altas dosis de ficción en su configuración, que es subvertido a fin de desvelar las incongruencias del mundo en el que vivimos. El mito de la mujer perfecta es desenmascarado.



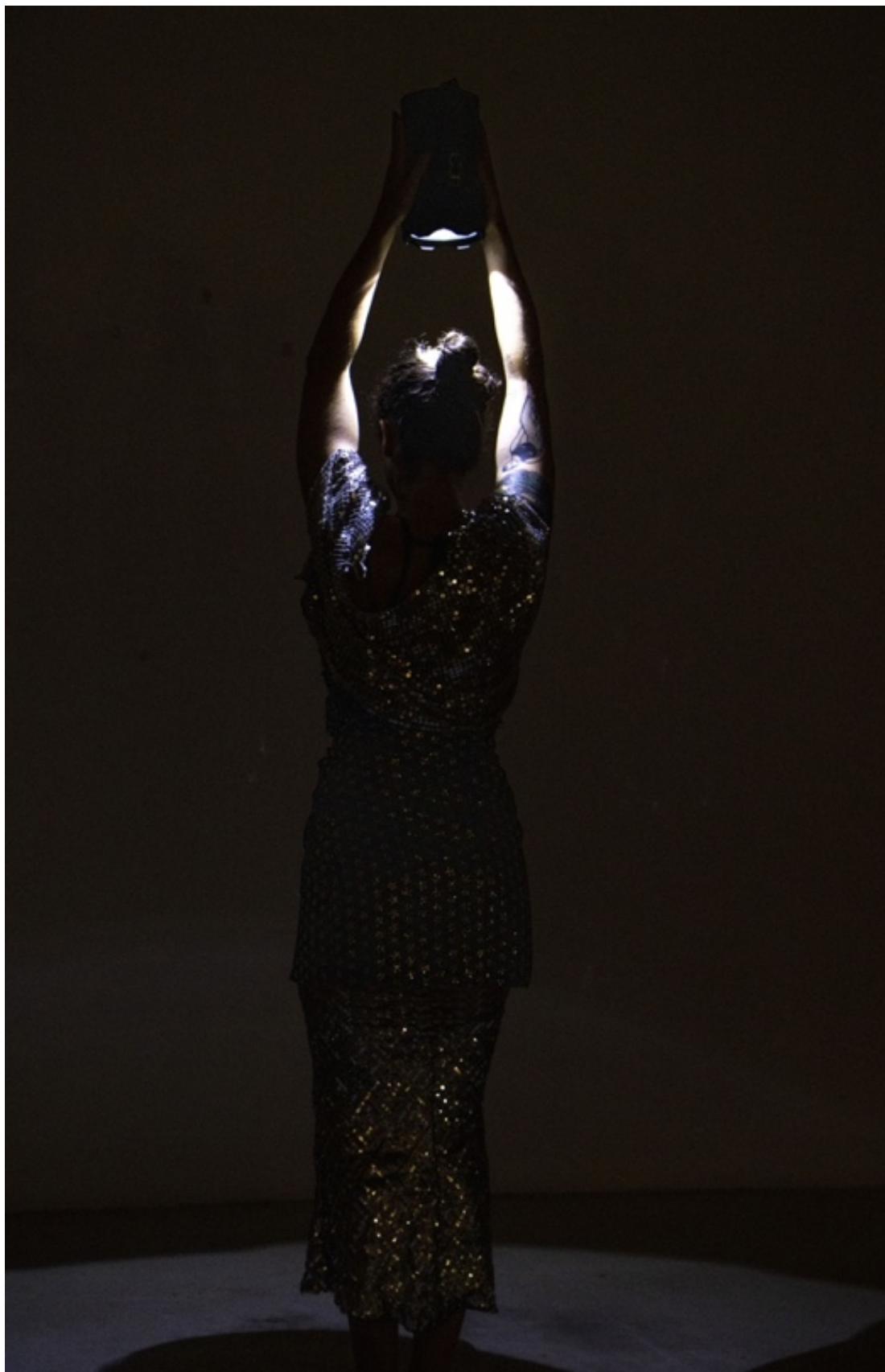
Delia Boyano, *El arquetipo de la mujer que brilla* (2022), vídeo monocal HD, color/ sonido.



Delia Boyano, *El arquetipo de la mujer que brilla* (2022), vídeo monocal HD, color/ sonido, 5 min. Video: <https://youtu.be/T9hp-5ORAcw>



Alberto Carjigal y Delia Boyano, *El arquetipo de la mujer que brilla* (2022), fotografía a color



Delia Boyano, *El arquetipo de la mujer que brilla* (2022), fotografía a color



Delia Boyano, *El arquetipo de la mujer que brilla* (2022), fotografía a color



La autora es de nuevo en esta pieza la *performer*, por lo que se utiliza el recurso de la autorrepresentación. Esta obra no es autobiográfica, pero utiliza el cuerpo propio para reflejar el de las demás mujeres, que experimentan esta situación en su vida cotidiana. Funciona casi como un reflejo, pretende que la espectadora se sienta partícipe de lo que esta *videoperformance* reflexiona. Al utilizar el cuerpo propio, así como el recurso videográfico, establecemos la relación con el pasado. Si bien algo que sucede en directo, que retenemos en nuestra memoria, va a pervivir en el presente, pues necesitamos revisitarlo para no olvidar; cuando fotografiamos o grabamos nuestro propio cuerpo, y ya en el momento de accionar el botón de captura, hemos devenido otra persona diferente. Esa foto o vídeo van a existir como un registro, una huella del pasado que cada vez que la miremos demostrará un lapso de tiempo aún mayor desde que se creó.

La *videoperformance* está grabada con dos cámaras, una que se queda sobre un trípode en un plano fijo general durante los 20 minutos que dura la acción, y una *steady cam* que registra detalles de la *performer* en movimiento. Para el montaje, se combinan los planos generales de una, con los planos medios, cortos y de detalle de la otra. Durante la acción también se toman fotografías. Se graba con las luces apagadas.

La intención del montaje es la de una videodanza, es decir, una obra audiovisual donde el lenguaje de la danza y el movimiento corporal dialogan con el lenguaje audiovisual. Así el movimiento y la cámara se relacionan.

## PEGADAS AL CUERPO PARA PODER BAILAR

Este proyecto está compuesto por una serie de esculturas y una *performance*.

### *Pegadas al cuerpo para poder bailar (2023)*

Vamos a hablar en primer lugar de la serie escultórica, que se compone de cuatro piezas que funcionan como riñonera.

El origen de la riñonera como tipología de bolso se remonta a los años sesenta, aunque este tipo de complemento ya estaba presente en la indumentaria neolítica por su carácter pragmático. Ha pasado desde su nacimiento de ser la mochila de los esquiadores y ciclistas en los 70 a la mini mochila para llevar la droga en los años 90.

En *Pegadas al cuerpo para poder bailar*, la riñonera no es citada como una prenda de ropa cualquiera, sino que es escogida por su relación con el ocio de la generación *millennial/Z*, utilizada a menudo para festivales y fiestas. Las riñoneras suelen ser de pequeño tamaño, se colocan pegadas al cuerpo, en la cadera o en la zona del pecho, lo que las hace cómodas para bailar y para desenvolverse con agilidad. Su propia morfología nos indica que la persona que la lleva está en una actitud activa y necesita tener libres las manos y facilidad de movimiento.

Este accesorio, además, y quizás también en relación con lo anterior, tiene algo de precario, de transitorio. No cabe demasiado en ellas, por lo que parecen servir para contener lo esencial.

Además de ese interés en lo que al movimiento implícito del objeto se refiere, así como a su potencia política enraizada en lo precario, no pasa desapercibido tampoco el propio nombre que designa al objeto: “riñonera”. Este término alude a la zona del cuerpo donde se coloca: el pecho. Esta referencia a las vísceras, a los órganos internos, es clave porque apela a lo frágil, lo emocional, lo subjetivo, así como a la resiliencia ante las crisis y la frustración que habla aún más de esta generación. La generación *millennial* ha sido denominada “generación de cristal” pero, en realidad, no se trata de un colectivo frágil, sino que sobrelleva un peso heredado con el que le ha tocado cargar. Un peso añadido que han hecho suyo y con el que han aprendido a bailar.

Así, *Pegadas al cuerpo para poder bailar* es una serie de objetos metafóricos de esta generación *millennial*, concebidos como partituras escultóricas. En una sociedad obsesionada por la productividad, donde lo remunerado es lo único que alivia lo frenético, se propone la fiesta y el baile como una oportunidad de desobedecer. Un acontecimiento no concebido como no-trabajo sino como una celebración de la comunidad con identidad propia.

En cuanto al material del que están hechas, se trata de cuero, además de otros materiales metálicos para hacer los acabados. La elección del material tiene que ver por un lado con el hecho de

que el cuero es uno de los materiales más habituales en la elaboración de bolsos y riñoneras y además alude a la piel, pues está hecha con la piel de un animal adobada y estirada. La riñonera hace alusión a los órganos internos, a la zona más frágil del cuerpo y al utilizar la piel para su confección, resaltamos esa conexión entre el padecimiento físico y espiritual, y este colectivo al que aludimos. Es como si algo tan interno como los órganos del cuerpo y las emociones, salieran y se materializaran en forma de objeto. Si bien el material principal y el que conecta a todas las piezas es el cuero, cada una de ellas también incorpora un material nuevo, que las diferencia y que también se relaciona con el carácter de cada una de ellas.

La riñonera *Bulto*, incorpora cuerda de rafia en sus laterales, esta es la pieza más grande, tiene una apariencia tribal y elemental. Tiene largos flecos negros del mismo cuero que la bolsa principal. Esta pieza no tiene cremallera, por lo que no se puede ver su interior, pero al tocar su parte central podemos sentir que está rellena de algo que cruje.

La riñonera *Cuernos* es toda de cuero a excepción de la hebilla y la cremallera. También en el interior de los dos cuernos que tiene hay semillas, de manera que al agitarlos hacen ruido. Esta pieza sí tiene una cremallera que se puede abrir. Sus colores son plata y negro, ambos metalizados. Inspirada a medio camino entre la estética *punk* y en un animal. También tiene flecos cortados en forma de punta.

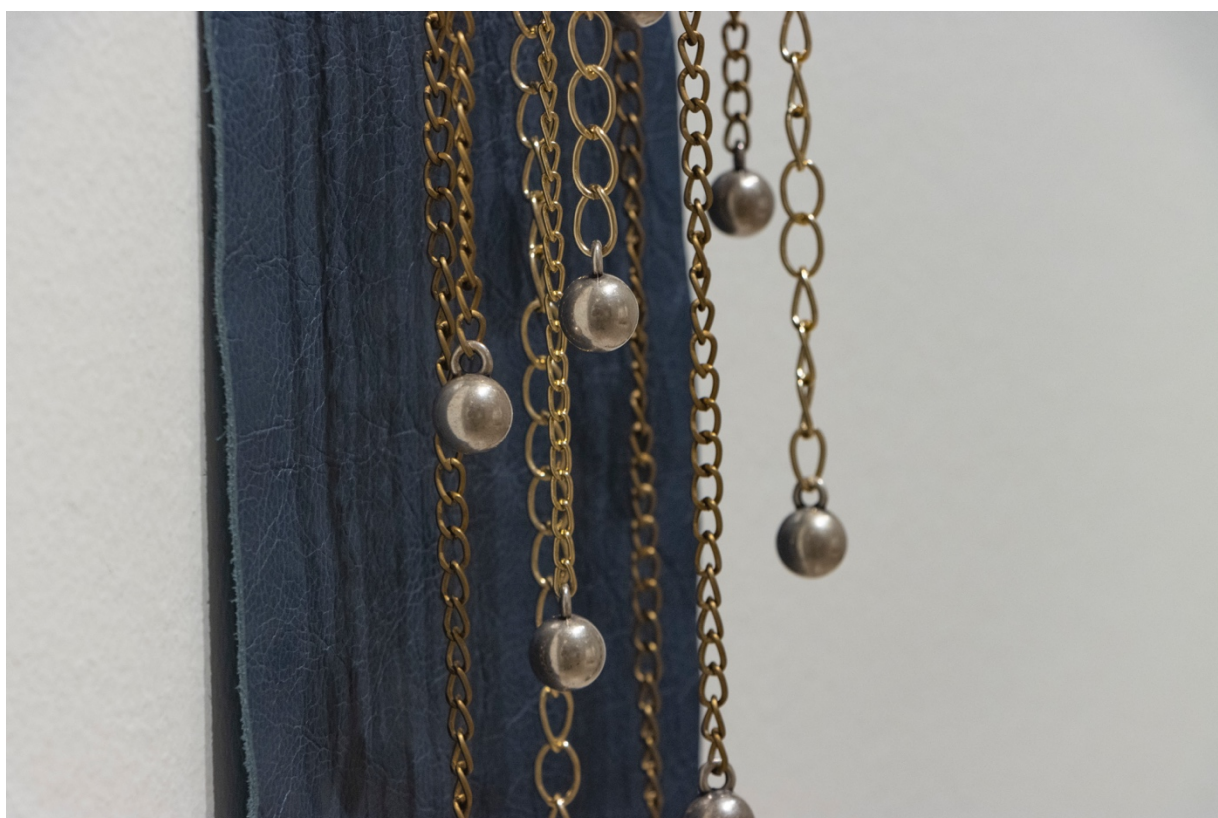
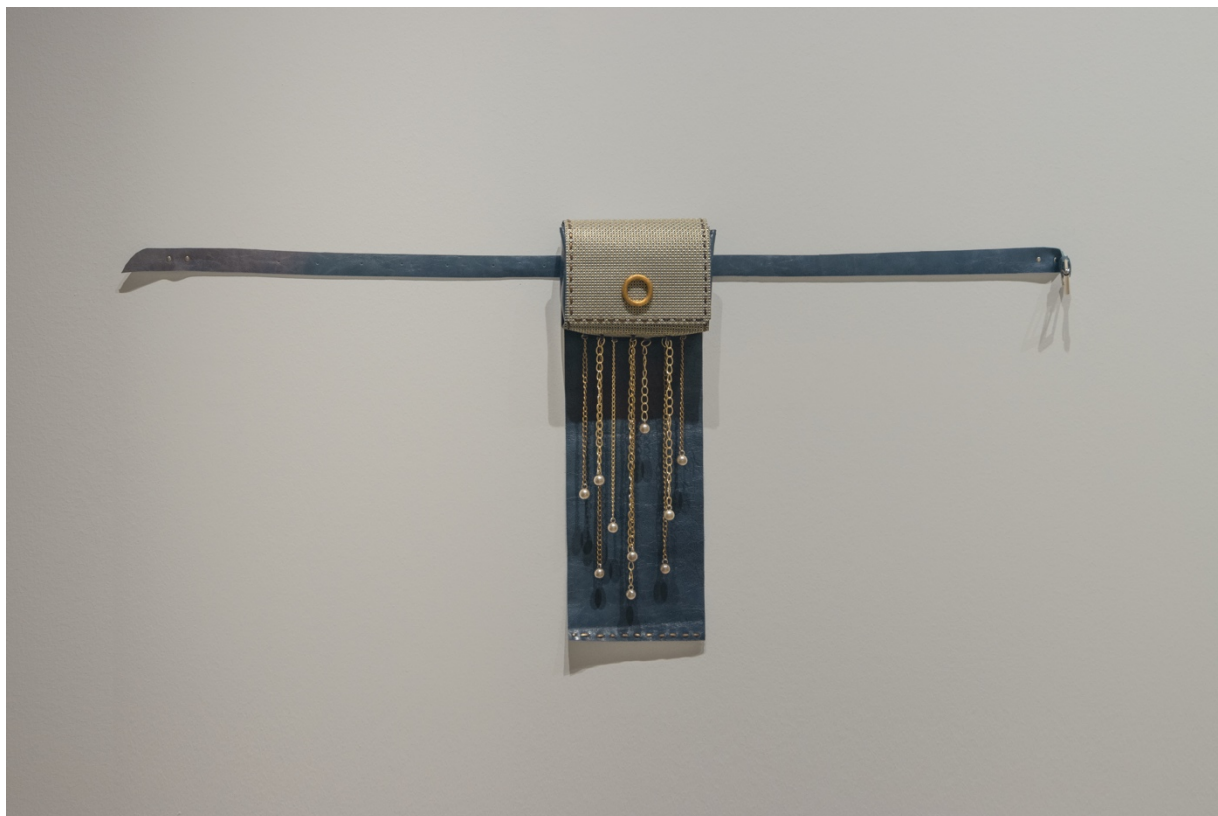
La riñonera *Péndulo* tiene diez cadenas que están rematadas por bolas metálicas que pesan. El peso de éstas y la longitud de las cadenas hace que la oscilación asemeje un péndulo. Es la más clásica en cuanto a prenda, y sus tonos cobre, dorado y azul le dan una apariencia cara.



Delia Boyano, *Bulto*, que forma parte de la serie *Pegadas al cuerpo para poder bailar* (2023), marroquinería, cuero, cuerda, belcro, 60 x 140 x 15 cm



Delia Boyano, *Cuernos*, que forma parte de la serie *Pegadas al cuerpo para poder bailar* (2023), marroquinería, cuero, hebilla, cremallera, 50 x 110 x 21 cm



Delia Boyano, *Péndulo*, que forma parte de la serie *Pegadas al cuerpo para poder bailar*, marroquinería, cuero, hebilla, cadenas, abalorios, belcro, 50 x 110 x 10 cm, (2023)



Delia Boyano, *Caderas*, perteneciente a la serie *Pegadas al cuerpo para poder bailar*, tela, cuero rafia, 150 x 50 x 40 cm, (2023)

La cuarta de las piezas que configuran esta serie es *Caderas*. Es diferente al resto, principalmente porque no adopta la estructura de un bolso sino de un vestido. Realizada con tela de nylon elástica color carne. El patrón del vestido es sobrio, clásico. De talle ajustado en el tren superior y suelto en el inferior. En el área de la cintura tiene una apertura que se abre y que se cierra con una cremallera. Tiene dos detalles en cuero: los flecos de la zona que rodean la cremallera y el cuello con forma de lechuguilla.

Esta escultura, pese a tener una forma poco habitual para una riñonera, también actúa conceptualmente como el resto de las piezas de la serie, puesto que tiene una apertura con un bolsillo en el área del vientre, y flecos que crecen allí donde termina la cremallera. La elección del color del vestido es intencional: alude a la piel humana. Así, este vestido funciona como una segunda piel donde ha crecido este peso añadido.



Delia Boyano, *Caderas* (detalle), (2023)

Las cuatro piezas son diseñadas entre esa idea de extensión del cuerpo y de su esfuerzo emocional y una estética fashion, es decir, en ellas se advierte una cierta preocupación por ser un artículo objeto de tendencia. Buscan ese contraste entre lo profundo y lo superficial, lo emocional y lo físico.

Todas estas piezas están pensadas para ser interactivas. *Bulto*, *Pinchos* y *Pédulo* están diseñadas para ser colocadas en la pared de la sala con un sistema sencillo de tal modo que el público pueda cogerlas y después devolverlas a su lugar en la pared. *Bulto*, *Pinchos* y *Pédulo* funcionan siempre como partitura escultórica. Estos objetos se acercan casi a la clasificación de instrumento, puesto que además de llevar a una acción a aquella persona que los utiliza, emiten sonido. El hecho de ser partituras escultóricas las relaciona con el futuro, porque el objeto siempre va a sobrevivir hacia adelante. Su activación en un espacio/tiempo, por parte de unos *performers* y ante una



audiencia acaba, pero las piezas matéricas están a disposición de cuerpos futuros que les den una nueva existencia.

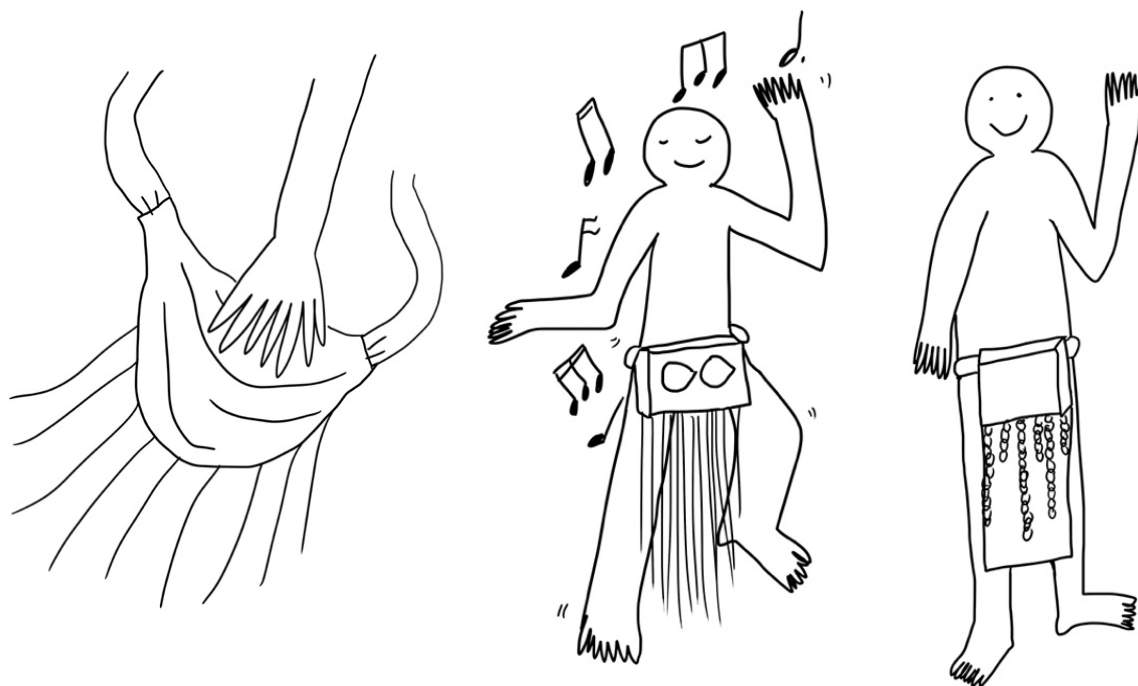
*Caderas* es una pieza pensada para interactuar, pero de manera diferente. No está pensada para usarla en la sala de exposiciones, pues cuando esta escultura se expone necesita tener un maniquí por dentro, que le otorga un cuerpo y una estabilidad, de modo que los espectadores no pueden introducirse en su interior. Sin embargo, sí está pensada como indumentaria para *performance*, pues el relleno que tiene se le puede quitar y se convierte en una prenda. Confeccionada con una cremallera y tela elástica de tal manera que sea fácil de usar.

La primera vez que estas piezas fueron expuestas fue en la exposición colectiva *Tiempo muerto* (2023), comisariada por el colectivo C02, realizada en el Museo de Málaga en el marco del programa Iniciararte. Las tres riñoneras estaban colocadas en la pared frente a la puerta de entrada y la intención era que los espectadores se las pusieran y vieran el resto de las piezas que formaban la exposición con ellas puestas, de tal manera que sintieran ese peso añadido de estos objetos en el cuerpo.

A fin de que que el espectador conociera la intención de que las piezas fueran tocadas, se colocan una serie de vinilos en la pared cerca de cada una de las riñoneras. Se trata de instrucciones gráficas diseñadas por Clara Malpica, otra de las artistas de la exposición colectiva, que muestran al espectador que las riñoneras producen sonido o que se pueden vestir.



Delia Boyano, Interacción con las piezas *Tribal*, *Pinchos* y *Péndulo*, que forman parte de la serie *Pegadas al cuerpo para poder bailar* (2023), marroquinería, cuero, cuerda, cadenas, cremallera, hebillas, belcro



Clara Malpica, dibujos para vinilos de *Pegadas al cuerpo para poder bailar* (2023), dibujo digital

### ***Las llevamos pegadas al cuerpo para poder bailar (2023)***

*Las llevamos pegadas al cuerpo para poder bailar* es una *performance* que tiene como protagonistas tres de las piezas que forman parte de la obra *Pegadas al cuerpo para poder bailar*, y tres cuerpos. Esta *performance* se realizó por primera vez en la Noche en Blanco de Málaga de 2023, en el marco de la exposición *Jondo. Sonidos maquínicos*, en la Sala del Rectorado de Málaga.

Durante el curso de la exposición colectiva *Jondo*, *Pegadas al cuerpo* se exponía como escultura, colgadas en la pared del fondo de la sala. Esa noche, la *performance* comienza cuando tres personas se acercan a la pared donde están colgadas las piezas, las cogen y cada uno se pone una.

A continuación, caminan hacia el centro de la habitación. El público se coloca alrededor de los tres *performers* y comienza a sonar música. Se trata de la canción *Strong* de Romy, una melodía electrónica. Los tres *performers*, ya ataviados con sus riñoneras, empiezan a bailar. La coreografía es la misma, todos sincronizados suben los brazos, dan una volta o mueven la cabeza. Al principio lentamente, después cada vez más confiados. Se colocan en círculo para bailar mirándose. Pasados 30 segundos, a esta canción la sucede otra, se trata de *Lights Out* de Fred Again. También electrónica, nos sumerge de lleno en el ambiente de una discoteca. Los tres *performers* ajustan el ritmo de los movimientos a la nueva canción. Suena también *Baby Again* de Fred Again. Por último, un fragmento de *So U Kno* de Overmono, los movimientos se hacen más eléctricos. Podemos ver con claridad que, aunque los movimientos sean los mismos, cada uno de ellos los lleva a cabo de una manera personal. Cuando parece que otro sonido va a suceder al anterior, la música es cortada abruptamente y los *performers* dejan de bailar. Respiran hondo y se dispersan por el espacio.



Delia Boyano, *Las llevamos pegadas al cuerpo para poder bailar* (2023), vídeo monocal, color/sonido, 16 min. Enlace: <https://youtu.be/ze4AQVjGA14>

La fiesta parece haberse acabado. Cada uno comienza a hacer movimientos, esta vez distintos, ya no hay sincronización. Cada *performer* está en un mundo diferente, sin compartir ese espacio común que el baile les concedía. Ahora es cuando parecemos darnos más cuenta de la interacción entre el objeto que portan en sus cinturas y la actitud que adopta el cuerpo.

El *performer* que porta *Bulto*, va vestido con una camiseta negra sin mangas y unos pantalones de lino ocres. Sus movimientos son lentos pero contundentes, parecen señalar que el cuerpo pesa pero que hay un sobreesfuerzo para seguir en pie. En este personaje la gravedad parece ser mucho más densa. Sus movimientos son reflexivos y no tratan de ser bellos ni elegantes. A veces se desabrocha el complemento de cuero y lo eleva sobre su cabeza, otras camina por el suelo con los brazos como si fuera cuadrúpedo, o da grandes pasos con las piernas muy abiertas.

La *performer* que porta *Péndulo*, va vestida con un mono dorado y unas sandalias. Como el objeto que porta, este cuerpo es el que realiza los movimientos más equilibrados y armónicos. Se mueve despacio pero grácil y elegante. Sus movimientos implican mucho la rotación de la cadera, de manera que los pesos que cuelgan de las cadenas se muevan. Cuando su cuerpo queda en reposo, los pesos se siguen moviendo pendularmente.

La *performer* que lleva a *Cuernos*, es la que tiene más fuerza contenida. Hace movimientos más rápidos y eléctricos. Los cuernos de cuero plateados que sobresalen en la parte frontal de la pieza están rellenos de semillas, de modo que cuando hace determinados movimientos, suenan. La *performer* hace movimientos espasmódicos, contorsiona su cuerpo, agita las caderas, salta. Este es el personaje que más interactúa con los espectadores, bailándoles cerca, agitándoles la pieza para que las escuchen o simplemente respirando fuerte a corta distancia.

En todos ellos, la personalidad del objeto se transfiere al cuerpo. Cuando se ponen las riñoneras ajustadas a la cintura, cada uno empieza a notar el peso de una manera muy diferente y lo demuestra en su manera de bailar, de moverse y de interactuar con la audiencia. Así, en esta *performance* podemos observar cómo las partituras escultóricas aportan movimiento y también incorporan una determinada actitud o sentimiento con el que llevar a cabo la acción. Para los *performers* que practican el Butoh, cuerpo y vestuario son inseparables. En esta *performance*, el complemento de indumentaria es una extensión de la piel, que, a través de su forma, sonido y color, exterioriza las emociones del *performer*: rabia, desorientación o circunspección. La relación que se establece entre cuerpo y traje trasciende las limitaciones tanto del material como de la carne.

Durante cinco minutos apenas se relacionan o se miran, porque cada uno está centrado en su acción. miran al público, pero parece como si estuvieran solos. De vez en cuando los *performers* se

cruzan, se colocan el uno al otro, pero en ningún momento dan muestras de querer compartir su movimiento con la otra persona.



Delia Boyano, *Las llevamos pegadas al cuerpo para poder bailar* (2023), vídeo monocal, color/sonido, 16 min. Enlace: <https://youtu.be/ze4AQVjGA14>



Delia Boyano, *Las llevamos pegadas al cuerpo para poder bailar*, (2023)

De repente, estalla de nuevo la música. Entonces, los tres *performers* vuelven a su posición del principio: se ponen en un círculo, mirándose unos a otros, y bailan sincronizadamente una misma coreografía. Se trata de otro fragmento de una de las canciones que escuchábamos al principio. Después de 40 segundos, la música se detiene. Los *performers* están ya exhaustos, sudando por el esfuerzo físico. Cada uno vuelve a deambular en solitario, improvisando con sus partituras escultóricas.

Al cabo de un rato, la música vuelve a sonar durante unos segundos. Vuelve la fiesta, el baile y la sincronía. Los *performers* bailan cerca del público, lo incitan a bailar, a unirse a sus movimientos. Algunas personas se quedan en su sitio, otras se unen. Se detiene la música de nuevo y el baile cesa. Los *performers* rompen el círculo y se quitan la riñonera. Cada uno a su ritmo, camina hacia la pared donde estaban previamente colgadas y las vuelven a colgar. Esta vuelta al punto de partida marca el final de la *performance*.

En esta *performance*, como dice su título, la riñonera va bien ajustada al cuerpo para bailar. Cuando suena la música, comienza la fiesta. De repente, la música termina y ya no hay baile, pero en la interacción entre cuerpo y objeto, en los ritmos que se crean y los movimientos que surgen, comprendemos que más allá de la celebración hay una reflexión generacional sobre la precariedad, el peso heredado y la frustración. Entonces nos damos cuenta de que, tanto en la danza con la música como en las acciones con los objetos, los protagonistas son conscientes de que la que llevan es una carga con la que los que pertenecemos a esta generación hemos aprendido a bailar.

La *performance* realizada en la noche en blanco se grabó en directo con dos cámaras, una fija que se encargaba del plano general, y una *steadycam* para los detalles. La *videoperformance* que surge de la documentación de la *performance* está editada, de modo que incluya metraje de las dos cámaras. La intención de la pieza de vídeo es que comunique la sensación dinámica de la *performance*, que nos lleve al ambiente de fiesta cuando está teniendo lugar el baile, y que en los tramos sin música podamos acercarnos más a los objetos y sus detalles.





Delia Boyano, *Las llevamos pegadas al cuerpo para poder bailar* (2023), fotografías tomadas por espectadores de la *performance*.



Delia Boyano, *Las llevamos pegadas al cuerpo para poder bailar* (2023), fotografías tomadas por espectadores de la *performance*.



Delia Boyano, *Las llevamos pegadas al cuerpo para poder bailar* (2023), fotografías tomadas por espectadores de la *performance*.

## ***COREOGRAFÍA PARA UN MUEBLE Y UN VESTIDO SIN UNA HABITACIÓN (2023)***

Se concibe como un proyecto multidisciplinar que navega entre la escultura, el dibujo, la *performance* y el vídeo.

En la introducción del libro de Edgar Allan Poe *La filosofía del mueble*, Charles Baudelaire lanza una pregunta retórica: “¿Quién de nosotros, en sus largas horas de ocio, no se ha divertido y deleitado construyéndose un aposento modelo, una habitación ideal, una estancia de ensueño?”. El escritor prosigue hablando de las múltiples posibilidades que existen dependiendo del temperamento de la persona, de las combinaciones de materiales, etc.

A pesar de que en el contexto aburguesado del 1840 baudeleriano, este impulso era popular entre las clases adineradas, el punto de partida de este proyecto es preguntarnos si continúa presente en el ocio de las nuevas generaciones o si es, incluso, concebible en un contexto anestesiado por la incertidumbre. Edgar Allan Poe sí imaginó su habitación ideal, que describe en el ensayo antes mencionado de un modo exhaustivo. No obstante, si hoy nos ponemos en el lugar de Poe y ante la pregunta de Baudelaire, difícilmente podríamos diseñar este tipo de espacio ideal. El burgués que antes decoraba su casa según los dictados de los *ornamentistes* franceses, ha sido sustituido por una ciudadanía que vive con trabajos precarios, sueldos de miseria, y sufre la violencia institucional. Colectivos desplazados con respecto al tiempo, el espacio o la identidad: el/la desempleado/a, el /la inadaptado/a, el/la inmigrante, el/la rechazado/a. A la luz de esta situación, este proyecto reflexiona sobre esa habitación metafórica en la que vivimos.

En algunas épocas de modo más evidente que, en otras, los cambios económicos, políticos, filosóficos y culturales se reflejan en el interiorismo. Desde el siglo XVI y a lo largo de la centuria siguiente, el mueble se convierte en eje de gran relevancia en la búsqueda del confort en la vivienda. El término “mueble” se asocia a los elementos diseñados y construidos para decorar distintos espacios arquitectónicos. En cuanto a la indumentaria, no sabemos con seguridad por qué el ser humano comienza a cubrirse, pero lo que sí está claro es que desde hace milenios nos vestimos y adornamos, y la indumentaria desarrolla un papel simbólico en las relaciones entre la naturaleza y la sociedad. De este modo, mobiliario e indumentaria nos interesan porque son dos tipos de constelaciones objetuales que funcionan como intermediarios entre el individuo y su entorno, y que surgen para satisfacer necesidades cotidianas.

*Coreografía para un mueble y un vestido sin una habitación* parte de una puesta en movimiento de ambas tipologías objetuales para reflexionar sobre la urgencia de la acción individual en la situación de crisis social, política, económica y cultural en la que vivimos. Al eliminar la

habitación, nuestro propósito no es la búsqueda de comodidad del ciudadano o ciudadana, sino la detonación de una inquietud que tiene su germen en la vida íntima, en lo auto-biográfico, para expandirse hacia el compromiso social. Asumimos lo subjetivo, la experiencia personal, como punto de partida de lo global. Nos interesa el concepto de desobediencia activa, que es necesaria para desafiar los discursos de la normatividad, y que es la única manera de generar fisuras en el sistema, en la máquina del poder. Esta desobediencia parte de la reforma interior y la exigencia crítica. Escribía Thoreau (2005) “Si no soy yo, ¿quién lo será en mi lugar?” y, en este sentido, este proyecto asume la necesidad de tomar responsabilidades, de no delegar, de sentirnos indispensables como individuos generadores de fricciones. En definitiva, sublevarnos desde dentro hacia fuera.

En contraste con las cuatro paredes, el concepto de espacio que se trabaja en el proyecto tiene que ver con la idea de travesía, con el espacio nómada, así como con el movimiento del cuerpo y su capacidad de crear espacio. Nuestra coreografía para muebles-indumentaria que transitan fuera de la habitación, es una alegoría de las posibilidades del ciudadano/a contemporáneo de desobedecer.

El proyecto se expuso en la Sala Iniciarte de Córdoba entre abril y junio de 2023.



Delia Boyano, vista en sala de la exposición *Coreografía para un mueble y un vestido sin una habitación*, Sala Iniciararte Córdoba, (2023)

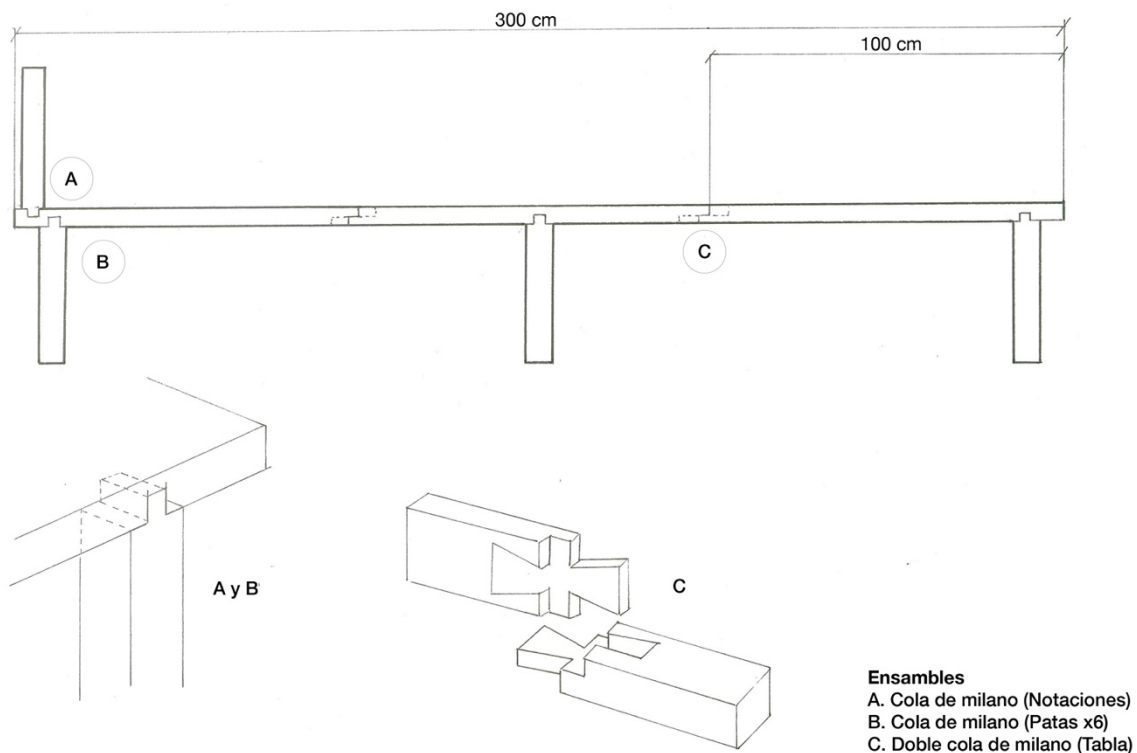


Delia Boyano, vista en sala de la exposición *Coreografía para un mueble y un vestido sin una habitación*, Sala Iniciararte Córdoba, (2023)

La realización del proyecto se estructuró en dos partes: la creación de las partituras escultóricas, y su posterior activación.

En primer lugar, la investigación se centró en diseñar cinco parejas de mueble + indumentaria que surgieron de cada una de las cinco habitaciones en las que la artista vivió desde que se independizó en 2017, y que se corresponden con cuatro ciudades: Londres, Atenas, Málaga y Logroño. La quinta ciudad es la ciudad futura o soñada. Se parte de lo autobiográfico y se buscan vivencias, narrativas, reflexiones y formas de representarlas. A partir de este proceso se crean cinco parejas de esculturas, cada una de ellas formadas por un mueble y una prenda de indumentaria.

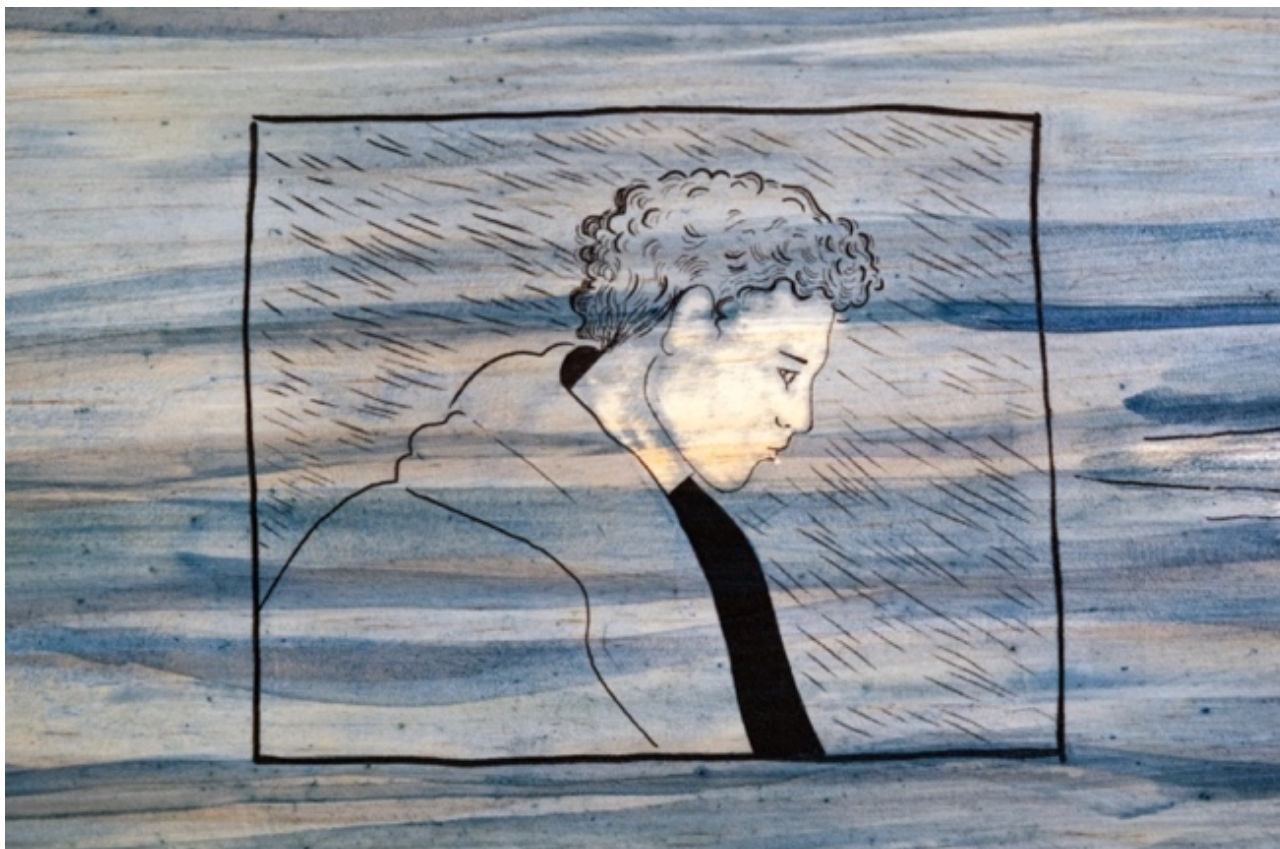
Los muebles son estructuras de madera en forma de banco, construidas en madera de pino ensamblada y pintadas de distintos colores. Las dimensiones de cada uno de los bancos dependen de la duración de la estancia en cada una de las ciudades: así, Málaga y Londres miden 2 metros de largo, mientras que Atenas mide 1 metro. Se busca que estos muebles sean portátiles, de modo que se hacen muy ligeros y desmontables. Se escoge la estructura del banco como tipología de mueble porque es un objeto de descanso, donde te puedes sentar, pero también acostar, sirve de lugar de trabajo, pero también de cama.



Delia Boyano, boceto estructura desmontable, dibujo digital.



Cada uno de estos bancos está conformado por dos superficies principales: una tabla horizontal, que es la que sirve de asiento y que varía en longitud en cada banco, y el respaldo, que es la pieza vertical y que es también desmontable. En la tabla horizontal de algunas de las piezas, como por ejemplo *Logroño*, *Londres* y *Ciudad Soñada*, se realizan dibujos. Éstos funcionan como escenas de una historia, con un protagonista que sortea una serie de obstáculos. Los personajes representados visten las prendas de indumentaria que en la exposición se materializan en forma de esculturas de tela. Los dibujos están realizados a rotulador y tinta negra, y sobre ellos se aplica una veladura de acuarela. Algunas zonas aparecen más tapadas por el color, otras menos, mientras que en otras zonas la veladura se ha limpiado, por lo que se ve la madera. La intención de esta técnica es que al mirar las representaciones se produzca la sensación de estar viendo un recuerdo de alguien.



Delia Boyano, *Londres* (detalle) (2023), tinta y acuarela sobre madera (arriba), y fotograma del vídeo *Coreografía para cinco ciudades* (abajo)



Delia Boyano, *Londres* (detalle) (2023), tinta y acuarela sobre madera



Delia Boyano, detalle de pieza *Logroño* (arriba) y piezas *Logroño* y *Londres* (2023), Madera ensamblada y pintada

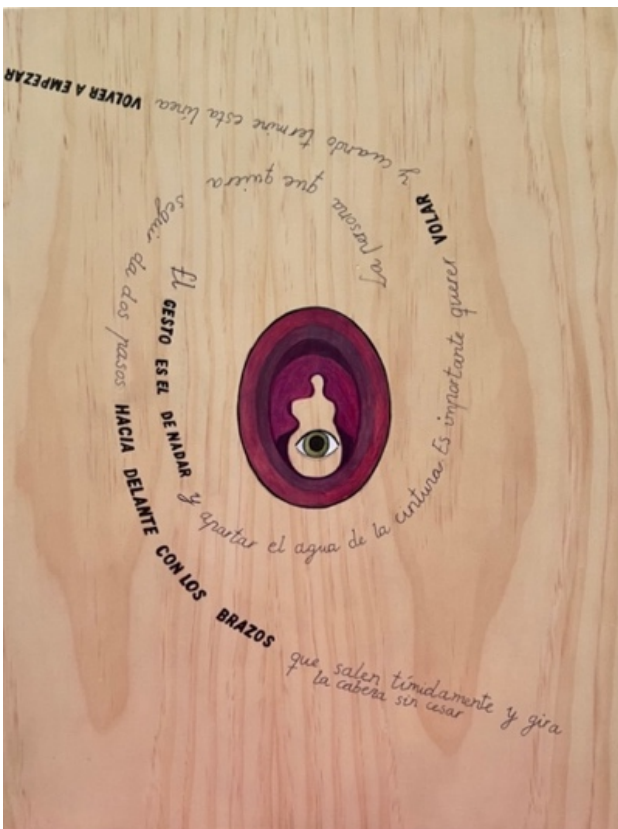
En cuanto a los respaldos, son rectangulares y tienen representaciones en sus dos caras, por delante y por detrás. Por una de ellas aparece escrito el nombre de la ciudad a la que cada banco se corresponde y, por la otra, hay una serie de instrucciones de movimiento. Estas notaciones están formadas por imágenes y por letras. En los dibujos se representan fragmentos del cuerpo en movimiento, como los ojos o las manos, o también el cuerpo entero. Las frases que aparecen escritas también describen una trayectoria y, en realidad, reproducen la forma del dibujo que se quedaría en el suelo o en el aire si nuestro movimiento pudiera grabarse con tinta. La técnica es también la tinta y la acuarela sobre la madera de pino.



Delia Boyano, Respaldos de escultura *Ciudad soñada*, 50 x 35 cm, acuarela sobre madera, 2023



Delia Boyano, Respaldos de *Atenas*, 50 x 35 cm, acuarela sobre madera, 2023



Delia Boyano, Respaldos de *Logroño*, 50 x 35 cm, acuarela sobre madera, 2023

Por otro lado, están las prendas de indumentaria. Este es el vestuario que llevan los personajes dibujados en cada banco, motivo por el que estas piezas textiles comparten la misma relación con la ciudad, el personaje y su historia. Cada una de ellas presenta diferentes colores y estilo, pero también tienen elementos comunes. Por ejemplo, en casi todas las series está muy presente la seda como material. Este tipo de tela es suave y delicada y se caracteriza por su brillo único. Es elegida en cuanto a material ligero y bello, y también por ser un material de larga tradición en la indumentaria de muchos países. Además, en cuanto al patronaje, todas ellas tienen en común la incorporación de elementos para cubrirse o taparse: capuchas, velos, cuellos altos. Dado que están diseñadas para que el personaje que vive nómada y sin habitación se vista, incorporan estos detalles de protección. En cuanto a la estética de las prendas, también tienen en común estar inspiradas en un mundo a medio camino entre lo histórico y la fantasía. Prendas inspiradas en el folclore, en la historia de la indumentaria, como es el caso del faldellín que recuerda a la indumentaria fenicia de la serie *Málaga*, pero con un componente de cuento. Este es el caso de la vestimenta de la serie *Logroño*, una capa de seda morada con capucha y unos largos lazos, junto con un vestido blanco estilo imperio.



Delia Boyano, *Logroño*, 2023, seda cosida



Delia Boyano, *Málaga* (Detalle), *Atenas* (Detalle), escultura, seda, hilo, cuerda, (2023)



*Londres* es un abrigo de paño de color azul, tiene unas grandes solapas y su cola mide tres metros. *Atenas* está formada por dos objetos, un peplo negro y un tocado de lino bordado con una imagen de una mujer jugando con una pelota, está rematado con un velo de seda traslúcido. La Ciudad Soñada lleva un traje de tres piezas: un vestido amarillo sin mangas sobre el que se pone un chaleco de seda verde con capucha, y por último unas mangas abullonadas fucsia que se colocan por encima de lo anterior.

Cada una de estas cinco parejas de mueble-indumentaria (*Londres, Málaga, Atenas, Logroño* y *Ciudad Soñada*) son una partitura escultórica, en tanto son esculturas que llevarán a quien interactúe con ellas a una serie de movimientos. Esta activación de las partituras es la segunda parte del proyecto. Participan en la activación cinco *performers*, cada uno de los cuales activa una de las series. Esto implica vestir las prendas y llevar consigo una parte del banco, en este caso el respaldo, que contiene las notaciones coreológicas.

Para la activación de las piezas se parte de un guion, de manera que haya un plan de rodaje: planos, movimientos de cámara, espacios. Este *storyboard* no determina las acciones específicas de cada uno de los *performers* con sus objetos, pues cada uno de ellos deberá leer e interpretar la partitura escultórica de una manera diferente.



Delia Boyano, *storyboard* para el vídeo *Coreografía para cinco ciudades* (2023), lápiz sobre papel

Cada *performer* parte de la estructura que le marca su partitura, pero improvisa a partir de la misma. En la notación del respaldo de *Logroño* vemos escrito “el gesto es el de nadar”, en *Londres* “gira el brazo de arriba abajo” y unos infogramas nos indican movimiento con la cola del abrigo, en *Atenas* observamos giros de brazos y manos y el velo en una secuencia de expandirse y replegarse. Estos dibujos y palabras nos indican un repertorio mínimo de comportamientos a seguir al manipular las prendas, nos indican una serie de pasos a dar en el suelo que pisamos, pero más allá de ahí no hay

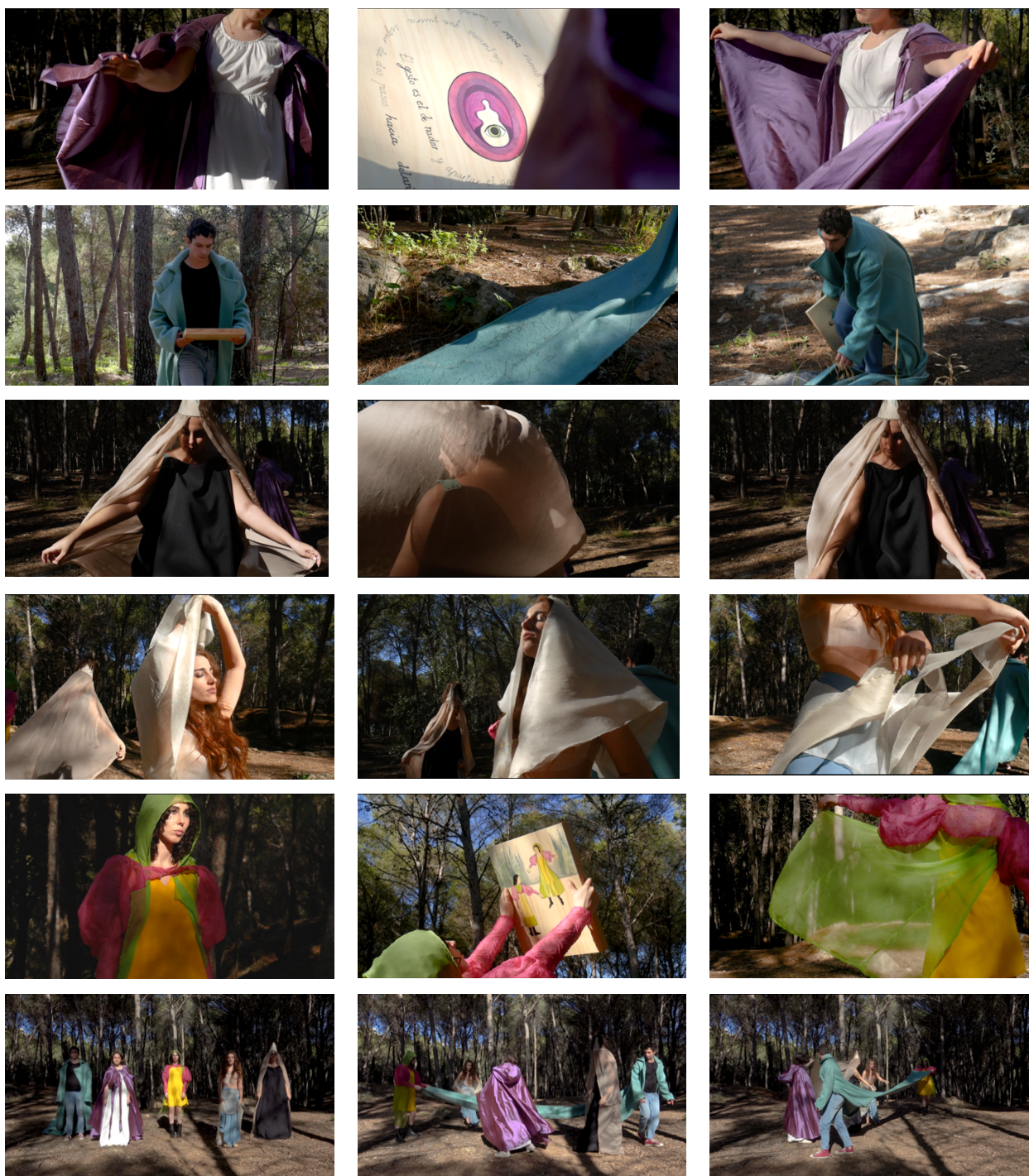
coreografía cerrada. La intención es que cada *performer* introduzca su propia manera de moverse y de actuar dentro del personaje, y de este modo lo haga suyo. A partir de las partituras, cada *performer* llega a una serie de movimientos propios para cada prenda.

El vídeo se graba en un espacio natural, en un pinar. Se graba por la mañana, con luz natural, de modo que los claroscuros provocados por los árboles se proyectan sobre los cuerpos. Esta elección de escenario también continúa con esa intención atemporal, de cuento. Además, el bosque siempre parece ese lugar donde desconectar del frenesí y volver a conectar. Lo que se cuenta en el vídeo es la llegada de las cinco ciudades a este lugar, al que parecen haber sido llevados por sus respectivas partituras, y el encuentro que se produce entre ellas.

Se utilizan dos cámaras para grabar, una que se encarga de los planos más generales y otra de los detalles. El vídeo está editado en postproducción y el montaje de las escenas también juega con la idea del baile, pues se busca ese dinamismo en el movimiento de la cámara y en la fluidez de una toma a la siguiente. En la edición se incorpora también una parte esencial, que es la música. Dado que el vídeo es la única pieza multimedia de la exposición, este hilo musical no es sólo la banda sonora del vídeo sino también el ambiente sonoro de toda la exposición, diseñada por el compositor Álvaro Pérez Rubio.

Se divide el vídeo en tres partes o capítulos: 1. Llegada al bosque, leer el mapa coreográfico, que cuenta el momento en el que los personajes llegan al escenario y tratan de descifrar su partitura dibujada en el respaldo de madera que portan; 2. El encuentro, donde se produce la llegada de los personajes al mismo lugar geográfico; 3. Cinco movimientos en un espacio, que se centra en los movimientos individuales de cada personaje con sus partituras escultóricas; 4. Improvisación conjunta de cinco cuerpos, que se dedica a la interacción de los cinco *performers*. En cada uno de ellos, Pérez Rubio añade significación al hilo argumental al modular la música, de modo que, sobre la misma base melódica, unas veces incorpora sonido ambiente de pájaros o crujidos de ojas, otras añaden instrumentos analógicos, o genera ritmos con mayor o menor presencia.

En la exposición, este ambiente sonoro acompaña al espectador desde que entra en la sala, y se funde con la lectura de las esculturas y los dibujos.



Delia Boyano, *Coreografía para cinco ciudades*, vídeo monocal, color/ sonido, 14 min, (2023)

Enlace: <https://youtu.be/ftBWDRV2uWI>

### 2.2.1.1 Las tres categorías y el mito

Como hemos podido comprobar a través de la práctica, autorrepresentación, activación y partitura son una tríada que en esta investigación nos permite asociar una serie de obras artísticas con un tiempo metafórico para su análisis. Estos conceptos son extraídos del estudio de la obra personal, que nos ha permitido relacionar la autorrepresentación con el pasado, la activación con el presente y la partitura escultórica con el futuro.

Esta clasificación nos ayuda a analizar el mito en el arte contemporáneo y también a relacionar los tres tiempos entre sí: la activación de partituras escultóricas que puede provocar *performer* o público, y que se produce durante su exhibición, nos habla de una militancia por cambiar el presente, el futuro, e incluso por entender el pasado desde otra perspectiva.

#### 2.2.1.1.1 Autorrepresentación y mito

En muchas de las obras que acabamos de describir, se utiliza la autorrepresentación, es decir, la presencia del cuerpo de la artista en la obra. Si avanzamos en orden cronológico, podemos ver a la autora desde los 23 a los 29 años. La artista se autorrepresenta y habla de sus vivencias personales o de experiencias ajenas, pero, cuando lo hace, éstas ya pertenecen a un pasado que se ha escapado. Cada vez que su imagen queda inmortalizada en un vídeo o en una fotografía, se inscribe este instante en el pasado.

Así, en esta investigación asociamos la autorrepresentación con el tiempo pasado. Consideramos que muestran a un sujeto que en el momento de crear la obra o incluso de visualizarla ya ha devenido otro. Al estudiar la autorrepresentación como categoría para hablar del mito y de su reinterpretación, nos aseguramos de que hay una persona física, que utiliza su cuerpo para releer el relato mítico. La persona que se autorrepresenta puede utilizar sus vivencias personales, o tan sólo utilizar su cuerpo como receptáculo de la otredad. En cualquiera de los casos anteriores, el mito se asocia con tipo de representación en la que el artista intercede para poner el foco en la urgencia de una situación, la mayor parte de las veces ajena. El artista utiliza aquí la potencia de su reflejo, su imagen desdoblada, para apropiarse del mito.

#### 2.2.1.1.2 Activación y mito

La palabra “activar” significa hacer que se ponga en funcionamiento un mecanismo, o también está relacionado con hacer que un proceso sea más vivo. Cuando activamos, encendemos, avivamos, electrizamos, excitamos. Activar es un verbo que apela a vivir y experimentar el presente.

Si algo está estático, abúlico o apagado, ya sea un objeto o persona, le otorgamos movimiento a través de su activación. En esta investigación, relacionamos la activación con el tiempo presente y dentro de este apartado estudiamos la *performance* y el movimiento.

Activación como categoría que vinculamos con el mito nos señala también la voluntad de reiniciar, releer o reinterpretar. En definitiva, de volver a poner en funcionamiento una serie de historias que pertenecen a otra época, para hacerlas nuestras. Activación y mito establecen una militancia por generar una nueva mitología de nuestro tiempo.

### 2.2.1.1.3 Partitura escultórica y mito

El tipo de escultura que nos interesa en esta investigación es aquella que contiene y aporta movimiento, ya sea de tipo literal o potencial. Por este motivo, consideramos este tipo de pieza como una suerte de partitura escultórica y están siempre relacionadas con un sujeto. En algunas obras de las que hemos analizado antes, hemos podido comprobar que el sujeto está ausente, ya sea porque se acaba de marchar y ha dejado la huella de la acción, o bien porque aún está por llegar. En otras, el sujeto está presente y es el *performer* de la acción o un(os) espectador(es).

Con respecto a estos objetos podríamos hablar de dos tipos, teniendo en cuenta su relación con la acción: aquellas partituras escultóricas que producen movimiento son los resortes para que la acción se desencadene, por lo que son paralelas a la acción pero que también son independientes a la misma; y aquellos objetos que funcionan como restos de la acción, imprescindibles durante la *performance*, esculturas que son creadas a partir del movimiento.

Lo que podemos extraer de todos estos casos es que la partitura escultórica presenta una relación con el tiempo futuro, pues estos instrumentos son tanto el punto de inicio de una acción hipotética y futura que aún está por activar, como también la huella que sobrevive a una acción, en cuyo caso también se trata de un elemento en el futuro. Así, este tipo de objeto, pese a que se utilice en el presente, por ejemplo, como atrezo de una *performance*, como indumentaria o como segunda piel del *performer*, siempre aludirá a un más allá en el tiempo.

La partitura escultórica es una categoría que nos permite hablar del mito hacia delante. La partitura se convierte en un guion abierto a nuevas interpretaciones, por lo que el relato negocia con posibilidades futuras, sin límites. Cuando la partitura incorpora el mito, ésta lo releer. No una única vez sino tantas veces como interacciones sucedan con la pieza escultórica. A lo largo del capítulo 5. Partituras escultóricas, trabajaremos cómo esta categoría construye nuevos relatos para un tiempo futuro.

### 3 Autorrepresentación: la huella desdoblada

En este apartado nos centramos en la autorrepresentación, dentro de la cual estudiamos conceptos de interés, y obras en las que se produce la presencia del cuerpo del artista o que aluden a sus vivencias por medio de otros recursos. En el epígrafe 3.1. Marco conceptual estudiaremos los conceptos relacionados con la autorrepresentación que encontramos de interés; en el 3.2. Marco referencial, analizaremos la obra de artistas contemporáneos cuyo uso de la autorrepresentación nos resulta importante; el 3.3. Práctica personal, relacionaremos las ideas y referencias con la práctica personal.

#### 3.1 *Marco conceptual*

En un primer estadio nos dedicamos a la reflexión en torno a la identidad. Es fundamental aquí definir la relación entre el yo (narrador/artista) y el otro, el intercambio de papeles, los múltiples “yoes”, así como los procesos de desplazamiento de la identidad en los que el cuerpo propio alude a otros (metonimia). A continuación, nos centramos en conceptos relativos a la autobiografía, donde hacemos hincapié en las implicaciones que tiene contar las experiencias personales, ya sean reales o ficcionadas.

Es durante la década de los sesenta del siglo XX cuando la experimentación en torno a la autorrepresentación lleva al agotamiento del autorretrato convencional y el encuentro con fórmulas nuevas. El autorretrato, muy ligado a la pintura y a la fotografía, era un medio que no conseguía comunicar todo lo que las nuevas necesidades requerían. Lo autobiográfico o autorreferencial surgen como conceptos más acordes con la nueva sensibilidad. Para nosotras también el autorretrato convencional queda en un segundo plano para, en su lugar, interesarnos por modalidades de autorrepresentación y autobiografía visual.

La autorrepresentación a menudo aparece ligada a la presencia del cuerpo del artista en la obra. La inclusión del cuerpo en la obra se da a partir de la década de los sesenta, cuando se convierte en un nuevo material con distintos propósitos. Numerosas artistas comienzan a usar su propio cuerpo para reivindicar, entre otras cuestiones, la situación de la mujer en la sociedad. El *body art*, del que hablaremos con mayor extensión en el apartado 4. Activaciones: Capturando el Ahora, es el tipo de arte radical que utiliza el cuerpo como medio.

Dentro de las obras autorreferenciales que utilizan el propio cuerpo del artista, hay algunas que aluden a vivencias personales por lo que son autobiográficas, mientras que otras utilizan el cuerpo propio para hablar de otras personas o colectivos.

Además de la presencia del cuerpo propio, hay otros modos de autorrepresentación en las que no se da esta presencialidad. Así, mientras en el autorretrato la imagen del artista ha de estar presente, en otras modalidades de arte autorreferencial o en las autobiografías visuales, el artista puede hablar de su vida y hacerse presente por medio de otros signos: objetos, familia, etc.

Para Medeiros (2000), el autorretrato ha estado relacionado con la búsqueda de la identidad, como modo de expresión o como protesta contra el paso del tiempo. Para nosotras esta búsqueda de la identidad es clave, pero como veremos en el subapartado 3.1.1. La identidad y sus desplazamientos, no la encontramos ligada a la esencialidad del individuo sino más bien a lo múltiple y a la otredad.

En relación con la multiplicidad y alteridad, otra de las cuestiones que nos interesa de cualquiera de las modalidades de autorrepresentación que vamos a analizar es que todas ellas son especulares: en todas ellas uno mismo aparece como otro, como un ser desdoblado. Jean Francois Chevrier (1987) considera que todos los autorretratos son retratos de otros. Todas estas consideraciones posicionan al sujeto como un ser múltiple. Teniendo en cuenta esto, De Diego (2011), distingue entre el autorretrato tradicional que representa al “yo ejemplar” y el de la modernidad que cambia hacia un "yo quebrado" (p.114). Este yo quebrado es el que nos interesa aquí.

También José Luis Brea (2003), apunta a otra de las cuestiones en las que nos interesa hacer hincapié a lo largo de este apartado, pues afirma que tanto la autobiografía literaria como el autorretrato comparten la misma “eficacia productora de subjetividad” (p.95). Con ello, relaciona estas prácticas con lo performativo y con la producción de verdad, no con una verdad absoluta sino verdad en tanto realidad, en tanto se cumple a través de los actos, lo cual desmiente la esencialidad en favor del cambio y el proceso.

Estamos de acuerdo en que la autorrepresentación no ha de estar relacionada con devolver la imagen veraz de un sujeto completo y esencial, pues esto no existe. La autorrepresentación tiene más que ver con la performatividad que con la esencia. Nos interesa esta capacidad de la autorrepresentación para generar un mayor “efecto de sujeto” (Brea, 2003, p. 95) pues quiere decir que nada es cerrado y absoluto, sino que por medio de nuestra propia representación podemos elegir quien somos más allá de la ficción. En sintonía con esto, Amelia Jones (2002) niega que el autorretrato es una entrega del verdadero sujeto artístico al espectador (p. 951).

En definitiva, la autorrepresentación supone un desdoblamiento del propio artista, y una oportunidad para observarse desde fuera y reflexionar, utilizando las prácticas artísticas como vía

para la autoconstrucción o la reconstrucción interior, la reflexión sobre la subjetividad, sociedad, familia, género o traumas.

### 3.1.1 La identidad y sus desplazamientos

En este apartado introducimos la idea de cuerpo como recipiente de múltiples identidades, la exploración del concepto de identidad y la identidad bajo asalto. Es central el análisis del ser y los procesos de subjetivación (Deleuze, 1995; Foucault, 2001) así como el discurso de género a través de la idea de mascarada (Riviere, 1939), de la performatividad de género (Butler, 2020) y de la superación de las categorías de género y salida del concepto de sujeto (Schneider, 1997).

La identidad se adquiere por medio del proceso de socialización. Tiene una dimensión social y pertenece siempre a un sujeto. Bauman (2005) reflexiona sobre cómo el problema de la identidad ha sido en sociología un asunto relativamente reciente, pues hace unas décadas no era más que un “objeto de meditación filosófica” mientras que ahora es “el tema candente que está en la boca y en la mente de todos” (p.38). Surgió entonces una fascinación por la identidad. Bauman sitúa el origen de la necesidad de identidad nacional tras la caída del poder de control de las vecindades y la revolución del transporte, pues si bien antes las sociedades humanas cohabitaban con sus vecindades más cercanas y esta proximidad era su idea de totalidad, cuando las fronteras se rompieron, se hizo necesario plantearse la cuestión de la identidad y de pertenencia. Los estamentos que en el pasado marcaban el hacer de los grupos humanos fue sustituido por clases sociales. Para Bauman esta identidad nacional es una ficción, un artificio dirigido por el Estado como táctica para legitimar su poder de subordinación sobre sus súbditos.

En nuestra sociedad líquida hemos perdido el anclaje social de la identidad que hacía que esta pareciera algo innegociable. Con la llegada de la posmodernidad se produce un colapso de la identidad: la raza, el género, el país o la familia son cada vez menos importantes, especialmente en los países económica y tecnológicamente avanzados, que tratan de identificarse con nuevos colectivos. Bauman explica que como muestran los paseantes urbanos de Simmel o la figura del *flâneur* de Baudelaire, mientras en las primeras décadas del siglo XX, los ciudadanos paseaban por las ciudades sin buscar identificarse, pues sabían que en el trabajo o en casa se encontrarían con esas filiaciones sociales, los moradores del mundo líquido se diferencian claramente de los primeros:

Buscamos, construimos y mantenemos unidas las referencias comunitarias de nuestras identidades mientras, yendo de acá para allá, nos debatimos por ajustarnos a colectivos igualmente móviles que evolucionan rápidamente y que buscamos, construimos e intentamos mantener con vida, aunque sea por un instante, pero no por mucho más (Bauman, 2005, p. 59).



Para Bauman, vivimos en el mundo de la fecha de caducidad, un mundo en el que “estar fijo” “estar identificado” está cada vez peor visto (p. 65). El individuo de la modernidad no aparece proscrito por una identidad, no la hereda, sino que es un elemento en construcción. Para Bauman esta autodeterminación es compulsiva y obligatoria.

El estado de inseguridad e incertidumbre de la modernidad líquida, en la que la transitoriedad no da tiempo a que los individuos se asienten ni tengan espacios de identificación socio/cultural, no es compatible con desarrollar un proyecto de vida. Para Bauman el origen de la incertidumbre de los individuos contemporáneos no está en la búsqueda de una identidad que puedan conservar sino más bien en la intuición de que ese marco de actuación y de seguridad va a desaparecer en cualquier momento.

En el ámbito de la historia del arte contemporáneo, también Amelia Jones y Tracey Warr (2012) apuntan:

La idea de un yo físico y mental como forma estable y finita se ha ido erosionado gradualmente, haciendo eco de los influyentes desarrollos en los campos del psicoanálisis, la filosofía, la antropología, la medicina y la ciencia. Los artistas han investigado la temporalidad, la contingencia y la inestabilidad del cuerpo, y han explorado la noción de que la identidad se ‘actúa’ dentro y más allá de las fronteras culturales, más que ser una cualidad inherente. Han explorado la noción de conciencia tratando de expresar el yo que es invisible, sin forma y liminal. Han tratado los temas del riesgo, el miedo, la muerte, el peligro y la sexualidad en momentos en que el cuerpo ha estado más amenazado por estas cosas (p.11).

Jones y Warr apuntan a la desaparición de la identidad como algo absoluto y predeterminado y cómo el arte ha sido exponente de estos cambios.

La subjetividad es otra de las cuestiones fundamentales que se desafían en relación con la autorrepresentación, pues ésta es todo aquello que reconozco como propio y que forma lo que soy. Para Deleuze la subjetividad es la producción de un modo de existencia, se trata de un proceso que no se puede considerar como un equivalente al sujeto “a menos que despojemos al sujeto de toda interioridad e incluso de identidad” (Deleuze, 1995, p.98). Deleuze prosigue:

La subjetivación ni siquiera tiene que ver con una "persona": es una individuación específica o colectiva relativa a un acontecimiento (una hora del día, un río, un viento, una vida...). Es un modo de intensidad, no un tema personal. Es una dimensión específica sin la cual no podemos ir más allá del conocimiento o resistir el poder (pp. 98-99).

Esto nos resulta muy interesante, pues lo que viene a argumentar Deleuze es que la subjetivación es un procedimiento que nos permite existir, conocer y resistir y que no se puede reducir a ser lo mismo que la persona, pues sus implicaciones van mucho más allá.

De manera similar, Foucault (2001) entiende como “tecnologías del ser” un conjunto de operaciones por las que los individuos se transforman. Tanto para Deleuze como para Foucault la subjetividad es un proceso, no un concepto cerrado. Para Foucault (2001) es con Sócrates cuando

comienza la relación entre sujeto y verdad, quien incita a sus discípulos a que miren hacia adentro. El famoso “concóctete a ti mismo” del oráculo delfico que tiene que ver con la subjetividad y la inquietud de Sí. Junto con este momento socrático-platónico, también investiga la Inquietud o cuidado de sí en el período helenístico-romano y en los siglos IV y V. Con el cristianismo el cuidado de Sí se asimila a la renuncia de Sí mismo, que se considera como el camino a la salvación. Para Foucault en la época moderna que se inicia en el siglo XIX hasta nuestros días la subjetividad está condicionada por el poder y el saber.

En este contexto de la modernidad, Foucault (2001) utiliza el concepto de indocilidad reflexiva para referirse al conjunto de intentos por parte de los individuos de lograr cierta libertad de pensamiento y con ello alcanzar la racionalidad que hay tras el poder. Cuando llega a ese lugar es cuando el individuo alcanza la autonomía y puede jugar con los límites del poder. Foucault considera que desde que nacemos el poder pastoral consigue *aborreguizar* a los sujetos hasta el punto de que éstos queden inmovilizados, los categoriza y condiciona. Nos interesa especialmente esta idea de indocilidad reflexiva, pues muestra la clara relación entre subjetividad y poder, y cómo en lugar de doblegarse, abre un camino hacia el logro de la individualidad y la ruptura con los condicionantes impuestos. Con intención de entender las relaciones de poder, dice lo siguiente:

Tal vez deberíamos investigar las formas de resistencia y los intentos hechos para disociar estas relaciones. Como punto de partida, tomemos una serie de oposiciones que se han desarrollado en los últimos años: la oposición del poder del hombre sobre la mujer, la de los padres sobre los niños, la de la psiquiatría sobre la enfermedad mental, la de la medicina sobre la población, la de la administración sobre la forma de vivir de la gente. (Foucault, 2001, p. 3.)

Según Foucault, el poder trata de regularnos, someternos, igualarnos. Los cuerpos contemporáneos serían bajo esta óptica cuerpos divididos carentes de toda individualidad. Sobre esta fragmentación señala:

En la segunda parte de mi trabajo he estudiado los modos de objetivación a los que yo llamaría “prácticas divisorias”. El sujeto está dividido tanto en su interior como dividido de los otros. Este proceso lo objetiva. Los ejemplos son el loco y el cuerdo, el enfermo y el sano, los criminales y los buenos. (Foucault, 2001, p.1.)

Para Foucault, es la división y distancia con la propia subjetividad y con la de los demás lo que provoca que el sujeto se objetivice. Así, mientras antiguamente el cuerpo se trataba de conocer, y esta subjetividad era equivalente a la sabiduría y el conocimiento, en la actualidad el individuo está sujeto a los dictados del poder, ha quedado subyugado y neutralizado. Nos resulta muy interesante que para Foucault la solución a esta enajenación y objetivación del sujeto ha de estar encaminada hacia recuperar ese conocimiento de Sí, entender las tecnologías del yo como un conocimiento vital para luchar contra el poder y entender la indocilidad reflexiva como herramienta para construir subjetividad.

Identidad y subjetividad comparten su ligamiento a un sujeto en particular, pero pese a que se logran a través de la identificación y el alineamiento con determinados aspectos presentes en el mundo que nos rodea, en ambos casos se trata de procesos abiertos y no de momentos puntuales con un principio y un final.

Con respecto a la exploración de la identidad y de la subjetividad en el arte, una de las áreas más desarrolladas desde los años sesenta es la *performance*, en concreto la *performance* feminista, tanto en la teoría como en la práctica. Ésta, además, ha estado muy relacionada con el movimiento de liberación de la mujer de finales del siglo XX. Ya durante los últimos años del siglo XX muchas de las cuestiones que investigaron las *performers* mujeres fueron retomadas por artistas de *performance* relacionados con minorías étnicas o con el colectivo homosexual (Carlson, 2018, pg. 130).

De manera convencional, el arte siempre había situado al hombre en el centro. Este modelo de representación occidental asume que el hombre es el espectador y la mujer es el Otro, el objeto del deseo del hombre. Este modelo es del que parte Lacan para desarrollar el yo psicológico y su “deseo”, pues el varón en la posición de sujeto ansía encontrar un Otro objetivado que le haga recuperar la unidad perdida. Como ha observado Sue-Ellen Case (1988), dentro del sistema patriarcal de signos y de representación “las mujeres no tienen los mecanismos culturales de significado para construirse a sí mismas como sujetos” (p. 120).

Frente a este sistema de representación en el que la mujer es el escenario, entre los años ochenta y noventa la *performance* femenina comienza a enfrentar y fracturar este sistema, para construir una mujer como sujeto que crea y habla. Construir una subjetividad que habla de una posición activa. Muchas artistas de *performance* eran conscientes de que en la *performance* se encontraba la posibilidad de problematizar y desafiar la mirada masculina patriarcal, al contrario de lo que sucedía en otros medios, donde la mirada se mantenía fija, como por ejemplo la pintura o la escultura. La *performer* Catherine Elwes declaró que la mujer *performer* viva podría exponer al varón “a la temible proximidad de la intérprete y las peligrosas consecuencias de sus propios deseos. Su capa de invisibilidad ha sido despojada y su condición de espectador se convierte en un problema dentro de la obra” (Carlson, 2018, p.156).

Como escribe Helene Cixous con respecto a la escritura en *La risa de la medusa* (1998), la mujer ha de escribir su cuerpo, debe ser autora y no musa:

¿Por qué hay tan pocos textos? Porque aún muy pocas mujeres recuperan su cuerpo. Es necesario que la mujer escriba su cuerpo, que invente la lengua inexpugnable que reviente muros de separación, clases y retóricas, reglas y códigos, es necesario que sumerja, perfore y franquee el discurso de última instancia, incluso el que se rie por tener que decir la palabra “silencio”, el que apuntando a lo imposible se detiene justo ante la palabra “imposible” y la escribe como “fin” (p. 58).

Este texto de Cixous puede ser extrapolado al ámbito de la *performance*, en tanto las artistas a lo largo de la segunda mitad del siglo XX comienzan a poner en jaque un sistema de representación que siempre las había relegado a una posición pasiva, se convierten en *performers*.

En *The explicit body in performance* (1997) Rebecca Schneider habla de cómo la filosofía feminista del siglo XX con figuras tan destacadas como Wolf o Beauvoir, trabajaron para construir Otra perspectiva, alternativa a la mirada única que hasta entonces había reinado. Invertir el ojo ocluído hacia un recién nacido sujeto. Se trataba de una contrasubjetividad. Sin embargo, el éxito de ésta aparece envuelto desde el principio en los problemas que el post-colonialismo había traído en torno a la identidad. Apunta Schneider (1997) que “mientras la ‘mujer’ luchaba por emerger, la imposibilidad estructural de su llegada a la escena como ‘sujeto’ se volvió más evidente; su aparición necesariamente puso en tela de juicio la categoría humanista de la subjetividad unitaria y amenazó el perspectivismo unocular que apuntala esa subjetividad” (p. 43). Ante tal situación, la pregunta era si la categoría de mujer debería sobrevivir o si esta en realidad tenía que ver con el hombre y su perspectiva.

Lo que Schneider se pregunta es si deberíamos declararnos postgénero y entender las distinciones “hombre” y “mujer” como algo histórico. Apunta a que quizás sería más acertado entender “las formas en las que nuestros cuerpos e identidades han sido históricamente marcados en relación con las agendas sociopolíticas, alejándonos de la jurisprudencia última de esas marcas” (p.44). Schneider reflexiona que los colectivos a los que convencionalmente se les había negado la condición de sujeto, como las mujeres o los gays, optan por levantar el engañoso velo de la subjetividad para presentarla como algo cambiante.

[...] "Mujer", "hombre" e incluso "género" ya no son rocas sólidas en las que apoyar la política identitaria propia. Si la puerta nos invita a tratar de lograr subjetividad, individualidad, identidad activa y sustantiva –la puerta, es decir, a plena inclusión en la “humanidad”– ha sido reconocida como el sueño o espejismo que vela el privilegio histórico imperial de los hombres blancos adinerados, entonces las sugerencias que parten de los colectivos gays, lesbiano, poscolonial y feminista de la década de 1990 pasó del intento de entrar en la habitación marcada como sujeto, al esfuerzo de conseguir que dichos sujetos pudieran “salir” de detrás de los velos de la subjetividad. Por lo tanto, la creciente estrategia teórica y práctica ha sido levantar el velo o el disfraz de la subjetividad contra sí misma, involucrarse en lo performativo, representar la identidad como espejismo, como señuelo, como estrategia: exagerar, parodiar, exponer y finalmente abandonar nociones unitarias de identidad en conjunto. De hecho, el callejón sin salida en el umbral de sueños de identidad ha comenzado a generar investigaciones inspiradas en el engendramiento de nuestras ilusiones y las bases performativas de la “naturaleza”. El punto muerto mismo se convierte en pasaje, y "pasando" o "planteando" su tropo operativo en una emergente línea de investigación teórica marcada como "queer" (p.44).

Nos interesa esta visión de la identidad como espejismo y la conflictividad de la idea de sujeto, o de género cuando ésta es una etiqueta permanente y categorizante. También nos resultan

suggerentes las estrategias que subraya Schneider con respecto a la representación de la identidad: exagerar, parodiar, exponer, disfrazar, pues serán recursos utilizados por muchos de los artistas que analizamos en este apartado para salir de la subjetividad unitaria.

### 3.1.1.1 Desplazamientos: Metonimia

Cuando la identidad no es fija y cuando la subjetividad es entendida como proceso, podemos hablar de desplazamiento.

A menudo se ha relacionado la autorrepresentación con la autobiografía, pero, como apunta Angela Kelly (1979), en realidad *self-expression* y *self-portrait* (expresión personal y autorretrato) no son sinónimos porque un autorretrato no es necesariamente la expresión de uno mismo.

De Diego (2011) considera que “la autobiografía reenvía a una omisión y el autorretrato a un desplazamiento” (p.48). La omisión a la que se refiere se produce porque cuando narramos nuestra autobiografía, aquello que éramos y que estamos contando en el relato ya no es, se ha perdido; mientras que el desplazamiento se genera porque cuando autorretratamos nuestro rostro siempre es reflejo de otros, remite a otros, ya sean los demás o un “yo ejemplar” que en realidad no existe.

El autorretrato remite a un desplazamiento porque cada autorretrato clásico reenvía a una especie de “retrato ejemplar”, un lugar fijo que se impone al mundo como imagen ideal del yo, como careta. [...] Igual que los actores del Kabuki usan la máscara como fórmula de ocultamiento del sujeto único e individualizado –el que propone la tradición autobiográfica–, al que convierten en un estereotipo, los artistas actuales que plantean autorretratos formulan una trampa en la cual a menudo caemos (p.62).

En el arte contemporáneo, a menudo se utilizan máscaras, pero en la mayoría de los casos no se busca un “yo ejemplar”, sino modos de hablar de otros cuerpos, aludir a otras identidades que posiblemente estén oprimidas, debilitadas o invisibles. Aquí es donde el recurso de la metonimia se pone en juego, pues consiste en designar algo con el nombre de otra cosa, tomar una parte por el todo. Un cuerpo singular se utiliza para aludir a otros procesos de corporeización. En el apartado de referencias artísticas veremos ejemplos de esta estrategia.

El texto ya clásico de Joan Rivière *La femineidad como mascarada* (1979) nos resulta clave para la comprensión de este apartado, pues habla de cómo las mujeres han de disfrazar su identidad a través de una máscara de femineidad para evitar represalias, lo cual apunta a que lo femenino y lo masculino no son categorías absolutas sino contingentes. El texto de Rivière afirma que, dentro del sistema patriarcal, existe tan solo un tipo de femineidad aceptada socialmente y que una femineidad no adecuada genera tensiones que son castigadas por las relaciones de poder. La angustia, que se vincula en el psicoanálisis con la castración, a la envidia de pene, en el texto de Rivière tiene relación con las represalias que el orden social puede generar hacia las mujeres. La máscara aparece

por tanto como una defensa, como una estrategia contra la ansiedad y las represalias. La intención de la autora es confirmar que las mujeres que añoran su parte masculina se ponen una máscara para evitar los castigos, implícitos o explícitos, que pueden derivarse de la estructura masculina subyacente al inconsciente colectivo.

Judith Butler también desafió los roles impuestos por la sociedad, en este caso a través de una visión del género como una categoría dependiente de la actuación de cada individuo, en lugar de cómo un atributo social o cultural dado. Inspirándose en el concepto de cita de Derrida, Butler (2020) aplica el “deslizamiento” involucrado en toda repetición a la posibilidad de cambiar los roles de género (Carlson, 2018, p.159).

Con respecto a la identidad como algo que se construye, Butler (2020) dice:

Paradójicamente, la reconceptualización de la identidad como un efecto, es decir, como producida o generada, abre vías de “capacidad de acción” que son astutamente excluidas por las posiciones que afirman que las categorías de identidad son fundacionales y permanentes (p. 285).

Para Butler, los actos corporales son los que generan identidad. La identidad no es algo estable, sino que se hace, se construye por medio de nuestros actos, de tal manera que tiene que ver con lo performativo.

### 3.1.2 Autobiografía

La autobiografía en el arte puede referirse a momentos que de forma más o menos precisa han pasado en la vida de los artistas, en cuyo caso ahonda en experiencias personales o también puede disponerse como un conjunto de elementos ficticios, ya sea expuestos de modo realista o fantasioso. En este apartado definimos la autobiografía, tanto desde su ligazón con la literatura como desde el punto de vista visual y tratamos de hacer hincapié en una serie de cuestiones. Partimos del análisis teórico de filósofos y escritores para ahondar en la autobiografía como género especular, como punto de conexión entre lo público y lo privado y como un tipo de narración que nos permite desfigurarnos y construirnos al mismo tiempo. También seguimos reflexionando en este apartado sobre la cuestión de género para hablar de cómo en el arte contemporáneo la autobiografía permite sacar a relucir las historias de segunda, las vidas de mujeres y de colectivos que no han sido tradicionalmente contadas por los discursos normativos.

Desde el siglo XVIII la autobiografía se constituye como un género independiente. *Las ensoñaciones del paseante solitario* (1982) de Rousseau se concibe como el primer texto autobiográfico occidental. Ya en el siglo XX, la década de los sesenta estuvo marcada por una tendencia hacia la impersonalidad, unos años que están dominados por la crisis del concepto de

autor, como atestiguan *La muerte del autor* de Barthes (1968) y el consiguiente nacimiento del lector o espectador, o la ruptura de Foucault en 1969 con la convención ligada a la “función-autor”. En las décadas siguientes esto cambia y en los años setenta del siglo pasado la autobiografía comenzó a ser foco de interés por parte de distintos sectores, pues a través de ella se interroga la naturaleza del sujeto de una manera interesante para ámbitos como el feminismo o el psicoanálisis (De Man, 2006). En los ochenta los presupuestos que sostenían la modernidad se terminan de desmoronar y se produce el regreso de fórmulas que habían quedado denostadas como la ficción o la biografía, vuelta al yo y a la subjetividad. La biografía en este momento es sinónimo de una respuesta instintiva frente al orden y la razón, frente a todas aquellas narrativas clásicas que se construyen desde la temporalidad y la cronología (Guasch, 2009).

Para Guasch (2009) la biografía era un género historiográfico que en ese momento demostraba el interés por el pasado y sus “micronarrativas” y también se ajustaba al individualismo en tanto que muestra que cada persona tiene un “universo en sí” (p.12). Lo que explica como “un movimiento de curiosidad en relación con las ‘vidas’ y con la idea misma de ‘vidas’ “(Guasch, 2009, p.12). Pero mientras la biografía se relaciona a menudo con grandes nombres, la autobiografía permite precisamente poner atención en personas anónimas, que escriben o muestran detalles de su vida por distintos motivos. De este modo, en este tipo de relato se desvanecen las jerarquías y “el interés se desplaza de la historia pública a la historia privada” (Gusdorf, 1991, p.11).

En un principio lo autobiográfico se relaciona con la literatura y no es rápidamente aceptado en el ámbito de las artes. Será tan solo a partir de los años ochenta cuando se comienza a hablar de un género autobiográfico relacionado con las prácticas artísticas. En concreto, en los años noventa la autobiografía aparece por primera vez en textos académicos de la mano de críticas feministas como son Rosemary Betterton y Marsha Meskimmon (Zarza, 2014).

Hoy la autobiografía sigue teniendo una gran actualidad. Como declara Alcázar (2014).

La autobiografía tiene gran vigencia hoy en día pues está ligada a tópicos tan importantes como la identidad, el sujeto, la autorrepresentación, la historia de la vida cotidiana, el feminismo, la ficción y la realidad, lo público y lo privado, el individuo y la sociedad, el arte y la vida [...] (p.158)

Las aportaciones teóricas en torno al concepto de autobiografía han sido muchas y han puesto el foco de atención en cuestiones diferentes.

Derrida es uno de los filósofos que realizó reflexiones interesantes en torno a la autobiografía, que entiende como una “historia personal” o “historia de personalidad”, que vincula a la ideología del individualismo y a la gratificación narcisista (Smith, 1995, p.56).

Barthes y especialmente su texto *Roland Barthes por Roland Barthes* (2021) también es una aportación muy relevante, donde más que hablar de él como sujeto y autor, se refiere al texto. Así, el individuo pasa a un segundo plano y el discurso toma el protagonismo. El referente es el individuo auto-bio-gráfico que se mira escribiendo.

En *El pacto autobiográfico y otros estudios* (1994) Philippe Lejeune habla de una “trinidad de identidades” que son las que contribuyen a generar una narración en la que se pueda extraer la personalidad del autor. Esta trinidad estaría compuesta por la persona que ha vivido lo que se cuenta, la que vive en el presente y la que escribe, es decir, el protagonista, el autor y el escritor en una misma entidad.

El escritor Paul de Man (1991) no entiende la autobiografía como un género que permite comprender a un individuo y que aporta conocimientos sobre el mismo, sino que también la entiende como escritura. De hecho, de las tres fases que constituyen una autobiografía: el *bios*, el *autos* y el *graphé*, la más importante para de Man es la tercera, la escritura. Por ello, no concibe la presencia de un sujeto unitario, sino que de manera similar a Lejeune habla de la existencia de distintos sujetos: uno es el yo real, que es el que dice yo, y otro es el yo autobiográfico (un yo pasado y otro presente), que es el que escribe yo. Es por medio de la reflexión como estos dos sujetos se constituyen. Además, expone que el yo autobiográfico desde la estructura lingüística enmascara y desfigura al yo real para reconstruirlo de nuevo.

Lo que estos autores tienen en común y lo que más nos interesa para nuestra investigación es que consideran la autobiografía un género especular en el que los sujetos se multiplican, se miran desde fuera y, para ello, empatizan con lo Otro, aunque lo otro sea ellos mismos en otro tiempo. Para nosotras, la autobiografía refleja una clara naturaleza contradictoria: lo de dentro y fuera, la presencia y ausencia, el protagonista y el otro, una construcción.

Otro de los aspectos que nos resulta interesante de la reflexión de estos autores es el hincapié de la autobiografía como escritura o, en nuestro caso, como narrativa visual llena de tropos y de metáforas. Como declara Guasch (2009) en tanto nos atenemos al *graphé*, que convierte la vida en narración, la autobiografía tiene como misión "despojar las máscaras, deformar los rostros y establecer un constante y tenso diálogo entre figuración (o mimesis) y desfiguración (o figuración)" (p.18). Nosotras concebimos también la autobiografía como construcción y desfiguración al mismo tiempo.

Dice De Diego (2011) en sintonía con lo anterior:

Para hablar de uno mismo hay que apartarse de uno mismo; hay que escindir, desposeerse, convertirse en sujeto heterogéneo –contradictorio casi– que no han convivido ni en el tiempo ni en el espacio y que, por lo tanto, se anulan y se niegan uno a otro y niegan sobre todo al



supuesto “verdadero” protagonista de esa historia de vida cuyo relato de vida se ha emprendido. (pp. 43-44)

También Catelli (1991) cree que en toda autobiografía hay algo de especular porque en el mismo momento en el que se comienza a narrar surgen dos sujetos. En este sentido, la autobiografía es constantemente representada como un espejo fracturado, en el que al reflejarnos la imagen que se nos devuelve es una historia dividida, que podría ser la propia o la de cualquier otra persona. Por este motivo, no sólo escritores y artistas se ven atraídos hacia este género, sino que los receptores también se sienten atraídos por este espejo en el que pueden buscarse a sí mismos. Como Catelli, Haverty Rugg (1997) cree que, en la autobiografía, ya sea en el ámbito de la escritura o de la fotografía, uno mismo se observa como si fuera otra persona y declara: “a menudo buscando el yo nos damos de bruces con el otro, tal vez porque el yo tiene cada vez algo de otro o porque el yo es cada vez una ausencia, una imagen velada” (Haverty Rugg, 1997, en De Diego, 2011). Insistimos en esta idea de espejo fragmentado, en el cual no nos reflejamos nosotros mismos sino otro sujeto.

Otro de los conceptos en los que ahondamos es la relación de la autobiografía con la posición social de la mujer. Convencionalmente la mujer no tenía el derecho de hablar en primera persona para contar sus vivencias, pues su vida confinada al ámbito doméstico y al anonimato era condenada como algo sin la suficiente importancia. En el siglo XVII era habitual que las monjas escribieran su autobiografía, pero no porque a ojos de la sociedad ésta fuera paradigmática o relevante, sino como un método pedagógico para ayudar a las novicias que se estaba iniciando (Alcázar, 2014). Además, todos los textos escritos por mujeres han sido históricamente relegados: diarios, cartas, así como cualquier tipo de testimonio. Como apunta Alcázar (2014) “la autorrepresentación de las mujeres, sus propias narraciones fueron omitidas, desplazadas, excluidas de la historia”. Ha sido tan solo recientemente, cuando la literatura escrita por mujeres, así como otros tipos de autobiografías han comenzado a ser recuperadas.

En *No soy yo: Autobiografía, performance y los nuevos espectadores* (2011), De Diego comenta:

No es, pues, extraño que la citada pasión por la autobiografía se inscriba –al menos en algunos de sus textos clásicos– en territorios de un modo u otro asociados a la teoría de género o a la forma de mirar que desde dicha teoría se ha impuesto, tal vez porque las mujeres no hemos tenido tradicionalmente una historia propia al carecer, desde el discurso dominante claro, de la subjetividad que requiere el acto mismo de comenzar a narrar(se) (p. 10).

Por tanto, la autobiografía estuvo durante siglos circunscrita al hombre y tan solo en el momento en el que la mujer comienza a reclamar sus derechos, se da cuenta de la importancia de contar su historia en primera persona. En *Hacia una poética de la autobiografía por mujeres* (1991)

Sidonie Smith habla de la narrativa patrilineal que es propia de la autobiografía y afirma que desde el Renacimiento el sujeto autobiográfico ha sido asimilado al hombre:

Al robar palabras del lenguaje, la mujer se conoce y se nombra, apropiándose del poder de auto creación que la cultura patriarcal ha depositado históricamente en las plumas de los hombres. Al hacerlo, cuestiona el derecho de la paternidad: la autoridad adámica de la cultura de crear a la mujer y de nombrarla luego según las ficciones del discurso patriarcal (Smith, 1991, p. 95).

Así, puesto que la mujer ha sido apartada de la vida pública, Smith cree que cuando decide realizar una autobiografía se enfrenta a todos los estereotipos que la constriñen.

También creemos oportuno hacer hincapié en la *performance* en cuanto a un arte muy cercano a lo autobiográfico y a los discursos del feminismo. Alcázar (2014) afirma: “el *performance* autobiográfico tiene el gran potencial transformador que les permite revelarse –a las mujeres– contra los valores y las prácticas de la cultura dominante, específicamente por la politización de lo personal en el dominio público” (pp. 222-223). Esta idea de la conexión entre lo público y lo privado que señala Alcázar es otra de las señas de identidad de la autobiografía y de la *performance* y es la base de muchos de los proyectos iniciados por artistas mujeres.

El lema feminista “lo personal es político” nace como un grito contra la opresión y contra el silencio, que hace ver a las mujeres que lo que sucede en el ámbito de lo doméstico no es un caso aislado, sino que está relacionado con las estructuras políticas y sociales del patriarcado. A menudo, lo público era lo concerniente al hombre y lo privado a la mujer, de modo que entender que la familia y la sexualidad son parte de las estructuras de poder y que los problemas domésticos de las mujeres son políticos y sociales fue algo transgresor.

La *performance* acerca el arte a la vida, rompe la representación a favor del acontecimiento. Por ello, este medio se convirtió para muchas mujeres en la vía de sabotaje del modelo masculino, en la disciplina por la que su cuerpo en vivo hablaba de los problemas que ellas y todas las demás mujeres estaban padeciendo. Cuando una mujer toma la decisión de llevar a cabo su autobiografía, “afirma que posee autoridad cultural y artística para llevarla a cabo” (Alcázar, 2014, p. 228).

### 3.1.2.1 Cotidianidad

Una de las maneras de desplegar la autobiografía es a través de la cotidianeidad, por medio del relato de acontecimientos que suceden día a día.

Esto nos lleva al concepto de diario como un interesante formato de narración. En el diario se expresan inquietudes momentáneas de la vida, así como se detallan los hechos que le suceden al yo en presente. Es por este motivo por el que Alcázar (2014) cree que existen muchas similitudes entre el diario y el *performance*: “El *performance* y el diario se asemejan porque son vestigios de vida,

fragmentos, iluminaciones. No conocen reglas ni verdaderos límites, son una forma abierta” (p.166). Creemos que existe una relación muy interesante entre ambas, pues se trata de géneros en los que prima la improvisación y esto los hace espontáneos y libres. Mientras al abrir un diario podemos encontrar palabras, dibujos, fotografías, pegatinas, e incluso billetes o tiques que han marcado algún evento memorable, en una *performance* también podemos utilizar dibujos, objetos, palabras, vídeos o testimonios.

### 3.1.2.2 Autobiografía ficticia

Manuel Borja-Villel en la introducción del catálogo de exposición *Formas biográficas. Construcción y mitología individual* (2013) del Museo Reina Sofía, habla de la importancia que la biografía tuvo a lo largo del siglo XX como un espacio de posibilidad en el que devenir otro, un constructo que se alimenta de la realidad y de la fascinación a partes desiguales, pero en el que los artistas “tratan de otorgar sentido a aquello que resulta inasible: el paso del tiempo y la narración del tránsito por el mundo” (p.9). Y sigue:

Para Nerval “yo soy el otro” era la fórmula del fénix. La posibilidad de ser uno mismo y otro (como el fénix), alimentado por un axioma posterior y consabido, el “yo es otro” de Arthur Rimbaud, recorre así todo el siglo XX convirtiendo esta centuria en un terreno en el que la fabulación del relato y la fascinación terrible e imperecedera del mito se conjugan en una misma persona (p.9).

Con respecto a la relación entre autorrepresentación y mito, uno de los conceptos que nos resulta relevantes es el de “mitología individual”. Desde los años treinta el crítico Albert Béguin comenzó a utilizar a propósito de Hérard de Nerval el término “Mitología(s) individual(es)”. Más adelante, en la década de los sesenta, Harald Seemann empleó este término en un catálogo de exposición de Étienne-Martin, y volvió a hacerlo en 1972 para denominar una sección de Documenta 5 (Chevrier, 2013).

La noción de mitología personal significa la posibilidad de crear una biografía alternativa a la real. De Nerval creó una *Genealogía fantástica* en 1841 en la que se inventa un árbol genealógico que vincula su familia con la de Napoleón Bonaparte. Con respecto a De nerval, Béguin subrayaba que la mitología personal supone una profunda libertad y que el mito opera una inversión cronológica. Apunta Chevrier (2013) sobre esta cuestión:

En suma, la elaboración de un mito personal supone una ruptura del orden cronológico. La libertad de la autoconstrucción legendaria se define en relación con las determinaciones biográficas, pero también, más generalmente, en relación con el determinismo biográfico, o biografismo, inducido por la forma misma del relato. Por eso el mito personal abre a la invención de nuevas formas de relato (p.49)

La apertura hacia nuevas narrativas que permite la mitología individual resulta clave en la obra de muchos de los artistas que analizaremos más adelante. En algunos casos, esta tentación de modificar nuestra biografía podría relacionarse con la necesidad de convertirse en otra persona, devenir otro ser.

Como hemos comentado antes, en las autobiografías no hay verdades absolutas, pues como opina Paul de Man, en el momento en el que se comienza a narrar la vida ésta ya tiene algo de ficticio. No obstante, si bien antes habíamos analizado obras en las que hay una vinculación más estrecha entre lo cotidiano y el discurso artístico, ahora nos centramos en el entrelazamiento entre el mito y el relato personal, narraciones que son abiertamente ficticias, en los que los artistas se alejan conscientemente de lo real para generar una confusión entre realidad y fantasía con una serie de implicaciones.

Barthes (1990) define la autobiografía como un “certificado de presencia”, es decir, una huella que garantiza que ha existido un sujeto en unas circunstancias, pero sin olvidar que siempre habrá algo de ficción, nunca será totalmente verdadero.

John Eakin, en *Fictions in Autobiography* (1985), opina que el yo autobiográfico no existía de antemano, sino que es un personaje que el autor crea para ese texto, un yo inventado cuya función tiene que ver con justificar al yo del pasado.

Para De Man (2006), el hecho de narrar vincula a la autobiografía con el ámbito de la ficción, pero, al mismo tiempo, cree que es necesario establecer una diferencia entre el relato autobiográfico y la ficción dado que en la autobiografía siempre existe al menos una referencia a un sujeto con una identidad legitimada. Al respecto de la aseveración de De Man, De Diego se pregunta si verdaderamente este referente existe pues “escribir la propia autobiografía implica colocarse en un inevitable espacio narrativo, dividirse en dos, mirarse desde fuera” (De diego, 2011, p. 37) y sigue “a menudo buscando el yo nos damos de bruces con el otro, tal vez porque el yo tiene cada vez algo de otro o porque el yo es cada vez una ausencia, una imagen velada, borrada: la imposibilidad última de una esencia para siempre” (De diego, 2011, p. 37). Hay autores que a medida que realizan su autobiografía, van escondiendo su yo tras una máscara que termina convirtiéndose en una “autobiografía de todos”, como es el caso del libro *Everybody's Autobiography* (1937) de Gertrude Stein.

Estamos de acuerdo con De Diego y creemos que una autobiografía, ya sea escrita o visual, siempre contiene una ficción pues el autor, el protagonista y el escritor/artista no pueden formar una entidad esencial con una identidad única, sino que se trata de un sujeto desdoblado.

### 3.2 *Marco referencial*

Nos vamos a centrar en aquellas obras en las que la autorrepresentación va ligada al cuerpo del propio artista, ya sea a modo de autobiografía o para hablar de otras personas, aunque también mencionamos algunas obras autobiográficas en las que esta característica no se da.

En primer lugar, vamos a analizar la obra de una serie de artistas que nos van a permitir hablar de subjetividad no como una categoría que alude a un sujeto estable sino como una categoría dinámica que habla del cambio. Nos interesa desvelar lo performativo de la subjetividad y de la identidad, y especialmente investigar los desplazamientos de la identidad.

En relación con el concepto antes desarrollado de metonimia, queremos arrojar luz sobre aquellas obras en las que el cuerpo del propio artista no es empleado para hablar en primera persona, de sus vivencias y experiencias personales, sino que se produce un desplazamiento por el cual un cuerpo alude a otros cuerpos.

En la *videoperformance* de Lilibeth Cuenca, *Afghan hound* (2011), la artista se viste con un disfraz que va modificando para representar distintos personajes a través de los cuales aborda las complejidades del género en culturas donde hombres y mujeres están segregados y donde la masculinidad gobierna. Así, como Schneider, Cuenca alude a las dificultades generadas por el género y sus convenciones en culturas donde hombres y mujeres aparecen como opuestos y divididos y donde existe una masculinidad imperante.

Una niña criada como un niño, un niño entrenado para actuar como una niña, un escritor y activista en el exilio y un macho autoritario son los cuatro personajes que encarna. El nombre de la pieza alude al país de referencia de donde saca a sus personajes: Afganistán, y también hace alusión a los galgos afganos, la raza de perros de pelo largo, que tiene que ver con el atuendo que utiliza Cuenca en el vídeo. Durante los doce minutos que dura el vídeo, la artista va transformándose de un personaje en otro al ritmo de la música. Cuenca baila y canta imitando las voces de las distintas personas. Un denso traje de pelo negro se convierte en elemento coreográfico y le permite mutar de una identidad a otra, convirtiéndose en metáfora de las sexualidades que se ocultan en la cultura afgana contemporánea. La premisa de la que parte la artista es que cuando se reprime la sexualidad, se desarrollan nuevas construcciones de género.

Para la artista es importante su posición de imitadora pues de este modo se convierte en un altavoz que destapa el velo de problemáticas urgentes. A menudo, en Occidente interpretamos el mundo árabe bajo nuestra óptica, pero pocas veces tratamos de entender lo que realmente pasa.



Lilibeth Cuenca, 2011, *Afghan hound*

*The last performance* (1998) del coreógrafo Jérôme Bel es una *performance* en la que cuatro bailarines (Antonio Carallo, Claire Haenni, Frédéric Seguette y Jérôme Bel) desplazan constantemente su identidad para ser otra persona. A lo largo de una hora, uno detrás de otro intercambian nombres y subjetividades. Como apunta Lepecki (2006) en esta pieza lleva a primer término “las cuestiones de la presencia, la visibilidad, la representación y la subjetividad” (p.90) para a continuación examinarlas y agotarlas.

En primer lugar, aparece en escena un hombre vestido con una chaqueta de tartán roja, Frédéric Seguette, que se acerca al micrófono del escenario y dice: “Soy Jérôme Bel”, espera un minuto cronometrado y sale. Tras Seguette-Bel entra Jérôme Bel vestido como un tenista y desde el centro del escenario declara en inglés: “I am Andre Agassi”, tras lo cual lanza algunas pelotas y se va. El tercer individuo que aparece es Antonio Carallo, que apunta “Yo soy Hamlet”. Este es el momento cuando se muestra cómo la historia de la representación, así como el disfraz son elementos de gran importancia en esta obra. “To be or not to be” resuenan las famosas palabras del personaje shakespeariano, una frase que nos recuerda la cuestión del ser, tan central en la historia del pensamiento. La pieza continúa con una mujer que dice ser la coreógrafa Susanne Linke que comienza a bailar el solo *Wandlung* de Linke. Después de este momento, Bel vuelve al escenario para anunciar “Yo no soy soy Jérôme Bel”.

Vemos un constante proceso de establecimiento de la identidad y cancelación de esta, una reflexión en torno a cómo en el espacio de la representación, la cuestión de la identidad y del ser se asocia con procesos de visibilidad/invisibilidad, presencia/ausencia. El cuerpo de los *performers* que afirman y niegan está siempre presente, en escena. En un momento más avanzado de la pieza, comienzan a leer los nombres de aquellos espectadores que reservaron la entrada en la taquilla, de modo que dejan claro que este juego de identidades no sólo se refiere a lo que sucede sobre el

escenario, sino que lo desborda. Además, en este juego de identidades, todo es una copia, lo original resulta insignificante, no importa si nací siendo Hamlet o si me acabo de convertir en él tras haberlo invocado.



*The last performance*, 1998, Jérôme Bel

En el contexto del arte de 1980, el cuerpo del artista aparece como un elemento central, se hace referencia a él de manera obsesiva. Pero si antes hablábamos de la importancia que tuvo el *body art* en los años sesenta, en los ochenta se convirtió en fotografía performativa, como atestiguan las series de Cindy Sherman. La manera en la que el cuerpo es tratado en las obras de artistas como Morimura o Sherman lo que refuerza es la ausencia, lo cual no hace más que confirmar que en el posmodernismo, que se caracteriza por lo alegórico y apropiativo, la simulación ha reemplazado a la representación. La autoimagen de Sherman ha de ser decodificada como un simulacro en lugar de como representación (Warr y Jones, 2012).

Así, tras las superficies resbaladizas de la producción en masa, Sherman trabaja modos de subjetivación que en palabras de Warr y Jones (2012) “parecen reiterar, si bien a través de la exageración paródica, la oclusión del cuerpo como sufrimiento, dolorido” (p. 36).

*Untitled film still* de Cindy Sherman es una serie de 84 fotografías realizadas entre 1977 y 1980. En ellas, la artista relee los modelos de representación de la mujer dentro del vocabulario de distintos estilos cinematográficos como el *film noir*, el neo-realismo italiano o la *Nueva Ola* Francesa, en los cuales Sherman encuentra una serie de comportamientos que vienen codificados por vestuario, pose o maquillaje (Guasch, 2009). Pero, aunque hace referencia a todo este universo del cine, no alude a ninguna película en concreto, sino que se inspira en la atmósfera de las películas, apropiándose “estilos de representación y creando en ese proceso su propio ‘contrarchivo’” (Blessing, 2010, p.13). Lo que interesa a Sherman es la imagen social de la mujer, la mujer como

imagen, y todos los estereotipos en los que se la encierra: la mujer perdida, la chica universitaria, la prostituta, etc.

Técnicamente estas imágenes son autorretratos, pues es la propia Sherman la que posa en todas las fotos de la serie y, no obstante, como apunta Abigail Solomon-Godeau en estas imágenes “siempre es ella y nunca es ella” (Solomon-Godeau, 1999, p.235, en Guasch, 2009). La artista no nos cuenta su vida, y pese a ser el sujeto y el objeto de la representación, en realidad se trata de una presencia ausente, pues en esta obra lo que genera es una alegoría en la que la mujer es tratada como signo sometido al género, la raza o la clase (Hutcheon, 2002). Por tanto, frente al autorretrato lo que observamos es una superficie opaca, una representación que remite a sí misma.



Cindy Sherman, *Untitled film stills*, 1977-1980

Con este gesto de desplazamiento de la identidad en el que Sherman utiliza su cuerpo para representar una miríada de personajes, Sherman cuestiona la subjetividad. A este respecto, Guasch (2009) comenta:

¿Cómo podríamos definir *Untitled film stills*? ¿Como una autobiografía? No parece, pues poco tiene que ver con su vida y con su apariencia. ¿Como un tema de identidad o de género? Preferiríamos hablar de una «biografía cultural», de forma parecida a la autobiografía social y topográfica en el caso de Benjamin, ya que en cierto modo Sherman se sirve de retratos para examinar las condiciones culturales en las que se dibuja la identidad. Desde este punto de vista, sus autorretratos se erigen en «metanarraciones» sobre la subjetividad del artista, escudriñando en el interior de los conceptos de identidad y de subjetividad hasta convertirse en una biografía de ellos mismos (p. 86).

Además, la artista se enmascara, se esconde cada vez detrás de un disfraz y de un maquillaje diferente, con el objetivo de cuestionar todas las imágenes estereotipadas de la mujer. En esta obra, Sherman reflexiona sobre cómo esa imagen de la mujer bella, glamurosa y sensual no es más que



una máscara, un espectro, una mascarada que genera identidad a través de lo performativo. Así, es importante que Sherman no solo toma un personaje femenino y genera una narrativa en torno a él, sino que construye su serie sin coherencia narrativa, como una sucesión de *performances* inacabadas. Estas imágenes generan deseo en el espectador, concretamente el varón, pero al mismo tiempo emborronan la posibilidad de desarrollar dicho deseo. Y es que, aunque devuelven al espectador su propio deseo de contemplar a la mujer del estereotipo, al romper con la narración lineal y generar una constante multiplicación de identidades, lo que devuelve Sherman es un espectro de ella.

Para Brea (2003) el hecho de que un sujeto esté presente en la representación no ha de hacernos presuponer que se trata de su presencia esencial, del sujeto en su identidad plena, es decir, sus “actos de presencia”, no funcionan más que como una ilusión de identidad. Esto es lo que Brea (2003) llama “potencial evidenciador de la ilusividad del carácter constituido de la identidad”, y declara que:

Los *Film Stills* de Cindy Sherman son al respecto enormemente elucidadoras, tanto más cuanto que resultaría muy problemático tomarlas como “autorretratos”. ¿Por qué? Porque realmente no lo son – aunque sea siempre “ella” la que aparece–. Son “retratos” pero sólo de uno mismo en tanto que *efecto*, y tanto que “producido”. Dicho de otra manera: porque lo que en ellas se muestra es precisamente el carácter no constituido del sujeto, o más precisamente su evidencia como “fábrica de identidad”, como el espacio en el que el sujeto se constituye en el recorrido de “sus” representaciones, en la absorción de la sucesión de “sus” fantasmagorías. Como ella misma escribía, en efecto, “en el espacio de la representación *uno es siempre otro*” (p. 97).

De nuevo, nos encontramos con la performatividad de la identidad, en este caso bajo el concepto de “fábrica de identidad” y cómo en la representación la constante fabricación de identidades múltiples es algo esencial.

De hecho, lo que argumenta Brea (2003) es que este potencial evidenciador de ilusión no es exclusivo del nuevo autorretrato-técnico –esto es el autorretrato fotográfico y digital– sino que siempre ha sido un rasgo del autorretrato mostrar lo contrario a lo que decía, mostrar la “total *evanescencia* del autor” (p.97). En el espacio de la representación únicamente habitan los fantasmas. No obstante, con la imagen técnica sucede esto en mayor grado pues ya no quedan pinceladas ni rastros manieristas que puedan llevar a un autor particular. En la imagen técnica la consistencia del sujeto-como-autor defrauda el deseo de esencialidad, de consistencia del sujeto. Entonces el “*espacio del autorretrato* se abre como territorio de *otredad*, de constitución *en acto*, en puro proceso del yo como fabricado y por lo tanto como homologado al cualsea, al que es ‘ninguno y todos’ al *sujeto multitud*” (Brea, 2003, p.97).

Lo que podemos concluir con respecto a la autorrepresentación y su poder constitutivo de identidad es que el artista ya no se rinde pleitesía a sí mismo necesariamente por medio de su propia

imagen, sino que se implica en un proceso inacabado de emancipación del sujeto en el cual, y como consecuencia de la retoricidad de la visión, se convierte en un yo múltiple inacabado.

Estamos de acuerdo en que, en la representación, el sujeto se constituye, se fabrica.

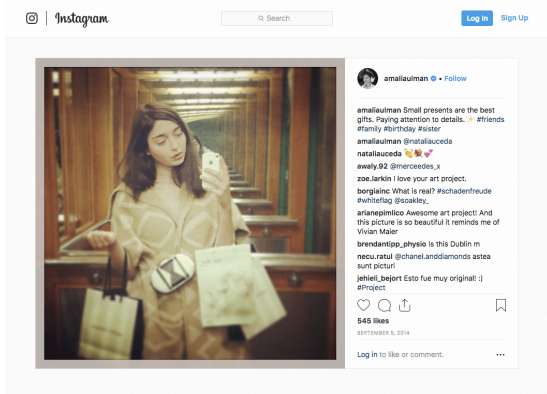
Las obras de los 80 se desarrollan en un contexto marcado por la productividad como ya hemos visto. Pero ¿Cómo performan los artistas hoy, en un contexto contemporáneo? Wood (2018) se pregunta si en nuestro mundo actual, saturado por los medios y por las redes sociales, es todavía un imperativo para los artistas del siglo XXI presentar su cuerpo o codificarlo como una imagen.

Para la llamada generación post-Internet, ¿Sigue siendo relevante la idea de individualidad o la presencia del cuerpo? ¿Cómo van los artistas más allá de la noción de una subjetividad única y coherente para dismantelar la presunción de autonomía individual? Y simplemente, ¿qué significa, ahora, pararse frente a otros y actuar en vivo en un contexto artístico? (p. 74).

Lo que declara la historiadora es que tanto la tecnología dentro de las relaciones sociales, así como el incremento de la distribución de imágenes dentro del ámbito de la cultura en general, juegan un papel importante. En este sentido, podemos reflexionar que hoy los artistas son conscientes de las posibilidades que le ofrece el medio digital y de cómo es posible trabajar identidades que funcionan de manera independiente a su yo físico. Un yo que no tiene límites, pues se convierte a sí mismo en imagen.

La artista Amalia Ulman realizó en 2014 *Excellences and perfections*, una *performance* de 5 meses usando un perfil en sus redes sociales. Durante ese tiempo, entre otras cosas, *postea* su falso aumento de pecho, con las consiguientes imágenes relativas a su recuperación y el resultado de esta, utilizando herramientas para el retoque digital de las imágenes. Junto con las vivencias fingidas, la artista también publica experiencias a las que se expuso en su vida real durante ese tiempo: estuvo acudiendo a clases de *pole-dance* o se sometió a una estricta dieta. Las imágenes que pueblan su perfil abundan en excesos: restaurantes y comidas lujosas, lencería o interiores producidos para la ocasión. A pesar de lo exagerado y pretencioso de las imágenes, no se alejan de la realidad, y lo que nos muestran en realidad es algo muy familiar. Ulman se apropia de las narrativas de personas adineradas que emplean las redes sociales como vehículo de su frivolidad y exponente de su poder.

Las redes sociales han permitido más que nunca a sus usuarios publicar su propia imagen, inventarse nuevos yoes, modificar su cuerpo o incluso crear uno virtual a través de los avatares.



Amalia Ulman, *Excellences and perfections*, 2014

A continuación, vamos a analizar una serie de obras autobiográficas. Partimos de la base de que todos los trabajos artísticos son autobiográficos, pues tienen que ver con un momento determinado del proceso creativo de un autor, sin embargo, nos vamos a centrar en aquellos en los que la referencia a vivencias personales son un rasgo central.

Numerosos trabajos de fotografía, vídeo y *videoperformance* tratan de la biografía, o más concretamente, de la autobiografía, dando lugar historias en las que hay una combinación de experiencias pasadas, presentes, así como ficticias. La inmediatez que permite la cámara hace que esta se convierta prácticamente en ese espejo del que antes hablábamos. En este espejo digital, el autor puede grabar sus inquietudes, desdoblarse y reflexionar.

*Autobiography* (1980) de Sol Le Witt es un ejemplo de una obra autobiográfica en la que no se da la autorrepresentación. La obra consiste en más de 1000 fotografías en blanco y negro dispuestas en una cuadrícula en las cuales muestra distintas partes de su casa, pues considera que la mejor manera de autorrepresentarse no es tomar su propia imagen sino la de los objetos que lo rodean día a día.

De modo similar, *Post-partum document* (1973-79) de Mary Kelly es un proyecto archivístico de 6 años en el cual la artista analiza la maternidad y la relación con su hijo, pero en ningún momento se incluyen imágenes de ninguno de los dos. En su lugar, cada una de las distintas series que constituyen el proyecto incluyen distintas aproximaciones a su relación: desde revestimientos de lino de pañales usados a transcripciones de conversaciones con su hijo o gráficos alimentarios. Inserta la subjetividad femenina dentro del arte conceptual.



Sol Lewitt, *Autobiography*, 1980 y Mary Kelly, *Post-partum document*, 1973-79

En algunas de las obras analizadas hemos encontrado que el relato autobiográfico se despliega en el día a día, la vida se narra a través de lo que nos pasa con la familia, amigos, en casa, o de lo que hacemos a diario, ya sea un trabajo o un deporte. La ficción pasa aquí a un segundo plano, pues las reflexiones y actos que se incluyen en estas obras suelen ser una suerte de diario de lo que nos pasa cotidianamente o de lo que ha sucedido en un momento puntual.

La artista inglesa Bobby Baker es ejemplo de ello, pues construye su universo artístico en torno a su vida cotidiana, en concreto, a su labor como madre. En su *performance Drawing on my mother's experience* (1988) la artista extiende con cautela una tela y junto a ella coloca el contenido de dos bolsas llenas de ingredientes de cocina. A continuación, comienza a utilizar los utensilios de cocina e ingredientes, contando la historia relacionada con cada uno de ellos, al tiempo que dibuja con la comida en la sábana utilizando una gran variedad de técnicas como goteo, salpicadura, etc. Después, espolvorea el ingrediente final: dos sacos de harina de fuerza con un tamiz, de modo que borra todo el dibujo que había realizado. Finalmente se tumba y se enrolla a sí misma como un rollo. Trata de hacer un baile para celebrar el momento, luchando contra la sábana enrollada y dejando un rastro de comida tras de sí.

En esta *performance*, la estrategia de la artista es usar sus propias historias reales que mezcla con un comentario sobre la domesticidad, la maternidad y el rol del artista. Pretende reclamar la importancia del rol de madre y de la crianza en general, a menudo sumamente infravalorado (Baker y Barrett, 2007). Nos interesa cómo la artista combina las referencias cotidianas, en este caso por medio de la comida, con el humor para generar una narrativa que parte de su experiencia para hablar de la maternidad en general.



Bobby Baker, *Drawing on my mother's experience*, 1988

También la artista Lilibeth Cuenca Rasmussen tiene obras en las que su familia y las actividades que hacen en grupo se convierte en el centro. En *Family Sha la la* (1998), los Cuenca Rasmussen bailan al son de la canción “Sha la la”. Tras haber practicado la coreografía de la canción durante ocho horas, la familia realiza el resultado de sus ensayos ante la cámara. Aunque realizan los mismos movimientos, cada uno aporta su propia interpretación de estos y la falta de coordinación y los distintos tiempos de cada uno de los miembros de la familia parecen desafiar el ideal de familia como entidad homogénea.

En *O' brother Mike* (2004), Cuenca graba a su familia en el gimnasio, donde su hermano Mike los está instruyendo para utilizar las máquinas a cada uno de los integrantes de la familia. Así, ajusta los niveles de cada persona al entrenamiento, de tal manera que a su madre le enseña cómo hacer una sentadilla lentamente, a su padre un press de hombro y a la propia Cuenca aperturas de pecho. A pesar de que todos van vestidos con el mismo uniforme verde y amarillo, en este vídeo la artista trabaja de nuevo la heterogeneidad y cómo cada miembro tiene su propio espacio en la familia.

En ambas obras, la artista se posiciona en lugar íntimo, en el que abre las puertas a sus relaciones familiares. Siempre realizando actividades grupales, nos muestra que incluso dentro del núcleo familiar donde se comparten tantos vínculos, existen diferencias.



Lilibeth Cuenca, *O' brother Mike*, 2004 y *Family Sha la la*, 1998

Hito Steyerl es un referente clave para hablar de la relación entre mito y autorrepresentación. La artista se sirve del humor y la ironía como lenguaje para crear narraciones en vídeo, con una estética cotidiana y un contenido político. En su reflexión sobre el consumo de imágenes, la tecnología o los medios, utiliza su propia autorrepresentación. Steyerl afirma que, en esta era digital, el mundo virtual actúa como régimen político y económico que trastoca los modos de percibir. El arte, en lugar de cumplir una función pedagógica en esta realidad social hipermediatizada, se convierte en un mero producto rentable, con lo que queda completamente desnaturalizado (Steyerl, 2014). La obra de la artista alemana se construye, de este modo, desde un compromiso con el mundo en el que vivimos y una preocupación real hacia el mundo de la representación y de la imagen. Desconfía de la imagen, de los datos contruídos por algoritmos y máquinas y que circulan por la web. La de Steyerl es, por tanto, una estética de la resistencia.

En su obra *How not to be seen: A fucking Didactic Educational –MOV File* (2014) reflexiona sobre los mecanismos de vigilancia en los que vivimos atrapados. Este vídeo se construye a modo de tutorial que nos explica cómo camuflarnos para no ser capturados por los dispositivos que nos observan. A través de una serie de cinco lecciones va describiendo al espectador cómo hacerse invisible ante una cámara: cómo ser invisible a plena vista, cómo hacerse invisible mediante la propia conversión en imagen, mediante la desaparición, o mediante la fusión con un mundo hecho de imágenes. Steyerl se hace eco en esta obra del gran impacto que la tecnología tiene en nuestras vidas y cómo las redes sociales y las tecnologías de vigilancia consiguen hacernos llegar un sinfín de imágenes que ni siquiera somos capaces de procesar conscientemente. Se pregunta en esta obra si es posible desaparecer en una época de sobrevisibilidad total o si, en un mundo tan saturado de imágenes, las personas están precisamente ocultas por el exceso de éstas. La conclusión a la que llegamos ante el vídeo de Steyerl y de su propia autorrepresentación es que en este contexto de saturación las mismas personas se convierten en imagen.

Nos interesa cómo Steyerl utiliza su propia imagen para convertirla en objeto, multiplica su imagen, la borra, la disfraz, todo ello para reflexionar en torno a el poder de la imagen y la falta de recursos de los que disponemos como sociedad para entenderla, utilizarla y poner límites.



Hito Steyerl, *How not to be seen: A fucking Didactic Educational* –MOV File, 2014

Otras obras referenciales por las que nos hemos interesado desarrollan una autobiografía que es abiertamente ficticia, muy acorde con el concepto de “mitología personal” que en el apartado 3.1. Marco teórico, hemos comentado. A partir de la década de los setenta se comienza a dar un tipo de *performance* de autoexploración, que en ocasiones ha tomado el nombre de *persona performance* (Carlson, 2018). Esta modalidad de *performance* de personajes nos interesa especialmente aquí puesto que en ella los artistas se afanan en crear yoos alternativos o míticos que les permiten explorar su psique y preocupaciones, pero que no están vinculados con su vida real. Mientras en el teatro es fundamental la mimesis, es decir, el parecido físico y mental con un personaje en concreto al que se interpreta, en este tipo de *performances* la *persona* creada corresponde a un estereotipo. Como dice Marvin Carlson en *Performance: A critical introduction* (2018):

En términos generales, estas representaciones disfrazadas no buscaban establecer un carácter narrativo coherente en el sentido tradicional, sino crear una imagen visual poderosa, o encarnar a algún individuo o tipo histórico o contemporáneo sobre el cual el artista deseaba comentar, a menudo con el fin de hacer algún punto social o satírico (p.102).

La autobiografía en este tipo de obras es totalmente ficticia y permite a los artistas explorar identidades inventadas bajo condiciones determinadas. Las acciones realizadas son improvisadas, de tal manera que el *performer* sale a la calle bajo el nombre de su personaje y comienza a interactuar con el público que se encuentra, mezclándose con el entorno.

Para ello, partimos de la *performance* de personajes como autobiografía psíquica o mítica.

Una de las artistas más conocidas en realizar este tipo de proyectos es Eleanor Antin quien preocupada por la naturaleza transformadora del yo, comienza desde principios de 1970 y hasta 1991 a crear una serie de yoos alternativos. Estas personas eran de distintos géneros, razas y culturas, y a partir de cada una de ellas Antin creó complejas fantasías. Los más famosos son la Bailarina

Eleanora Antinova, la Estrella de Cine, una Enfermera y un Rey. Cuando desarrolló su personaje de rey se maquilló y vistió como tal y comenzó a pasear por una playa de California preguntando a la gente que se encontraba a su paso, sus “súbditos”, “cómo iban las cosas” en el reino.

En el vídeo *The Little Match Girl Ballet* (1975) Antin saca a relucir sus fantasías y miedos. En el vídeo aparece convertida en su “yo bailarina” vistiendo un tutú, malla y zapatillas de ballet, toda de blanco. El sueño de la joven bailarina es triunfar como una bailarina famosa en Nueva York y ser descubierta por el coreógrafo George Balanchine. Ante una audiencia sentada y silenciosa, Antin cuenta su estrategia para llegar al éxito y al tiempo que cita el ballet inspirado en *La pequeña cerillera* del Hans Christian Andersen, realiza movimientos al son de una música imaginaria de Stravinsky y unos invisibles decorados de Picasso. En el dramático cuento de Andersen, una niña pobre vende cerillas por la calle el día de navidad y al tener frío decide calentarse con sus cerillas, pero al hacerlo comienza a ver alucinaciones: una mesa llena de comida, un precioso árbol de Navidad y, por último, a su abuela. Completamente atraída por dichas visiones maravillosas la niña enciende una cerilla tras otra hasta que finalmente y presa de su meditación, muere de frío. La elección de este cuento no es arbitraria, sino que se convierte en una metáfora de lo que a la bailarina le sucede. Tras las promesas realizadas al público, Antin en realidad nunca llega a bailar ni a interpretar el *ballet* al completo y del mismo modo que sucede con la cerillera, las palabras de Antin se sitúan entre la realidad y la fantasía.

Antin utiliza sus roles intercambiables para hablar de los deseos y de las tensiones existentes en nuestra sociedad contemporánea. Utiliza estereotipos exacerbados como el rey o la bailarina para que el espectador identifique el signo y pueda entender la sucesión de absurdos que se desencadenan. La bailarina, estereotipo femenino por excelencia de la mujer delicada y frágil, elegante y coqueta, evidencia que tras la fachada de perfección se encuentran toda una serie presiones sociales y psicológicas a las que se ve sometida la mujer, de alucinaciones y falsas ilusiones que desembocan en la frustración. Hemos analizado cómo Sherman se disfrazaba de distintas mujeres en su serie *Untitled Cinema Stills* (1975). Como dice Eco (1987) las imágenes de Sherman pueden evocar la narrativa de toda la historia de los estereotipos, hay varios tiempos en la imagen. Mientras que Sherman decide realizar esta multiplicación sucesiva de personajes y estereotipos distintos cada vez, Antin dedica a cada *persona* creada una extensa fantasía que desarrolla a lo largo de distintas *performances*, fotografías y vídeos. En este sentido la idea de autobiografía ficticia sí adquiere un tinte narrativo más coherente, aunque fantasioso.





Eleanor Antin, *The Little Match Girl Ballet*, 1975

Lo mismo sucede con las acciones que forman parte de la serie *The Mythic Being* (1973-1975), de Adrian Piper. En ellas, la artista se viste de hombre negro de clase trabajadora y se dedica a pasearse por las calles de la ciudad de Nueva York. Con su enorme peluca a lo afro, un bigote, unas gafas de sol y un cigarrillo en la boca, vestida como un hombre negro estereotípico, Piper podía hacer lo que quisiera, pues ya no era una mujer sino un varón, pero al ser negro se ve sometida a los estereotipos raciales con los que se los identifica en la cultura americana. Los comportamientos de la artista también cambiaron con el nuevo rol: arrogante y chulesco, arqueando las cejas o sentándose con las piernas muy abiertas cuando viajaba en el metro. Durante los dos años que dura el personaje, el *Ser Mítico* aparece en conciertos, en salas de cine, observa a mujeres por la calle e incluso finje atracar a un hombre. Se puede encontrar a este ser en *performances* grabadas, en fotografías o en un documental sobre la ciudad de Nueva York. Los escenarios oscilan entre el ámbito de lo público y de lo privado, pues en ocasiones también se autorretrata en la intimidad de su apartamento, de modo que la mayor parte de los espectadores de esta persona mítica son público no perteneciente al ámbito artístico.

En esta serie, Piper cambia de género y exagera su identidad racial. Lo que busca Piper por medio de este personaje es hacer consciente al espectador de las relaciones entre racismo y machismo como fenómenos discriminatorios. Además, al cambiar su propio género y exagerar sus rasgos negros, desafía las nociones preestablecidas de qué es ser blanco, qué es ser negro y qué es ser mujer.

Las políticas de la identidad estructuran este proyecto y generan el discurso transgresor. A este respecto, Smith (2011) considera que la serie “revela las tensiones entre las identificaciones individuales y comunitarias, el individualismo y el universalismo, y el importante papel que juega la audiencia en tales mediaciones” (p. 28).



Adrian Piper, *The Mythic Being*, 1973-1975

La obra de Sophie Calle también nos resulta muy interesante en este apartado, pues su vida personal y su obra están interconectadas y muchas veces son detalles de su vida real los que proporcionan el punto de partida de sus proyectos. La obra de la artista francesa siempre tiene el carácter de un diario personal, donde parece acercarnos a su intimidad, pero al mismo tiempo ésta se muestra cubierta de fantasía y enigma.

*True stories* (1988-presente) es una serie centrada en historias supuestamente autobiográficas que comienzan desde la infancia hasta llegar a la adultez. La estructura de cada una de las obras de esta serie es una única fotografía, ya sea en blanco y negro como a color, y un texto donde cuenta la historia asociada a la imagen. En algunas fotografías la propia Calle aparece autorretratada, mientras que en otras ocasiones cuenta esta autobiografía a través de objetos que han quedado atrás, como ropa, notas, cuadros, etc. Las historias son de lo más variado: su operación estética fallida, el postre que se comió en un restaurante a los 15 años con forma de genitales masculinos, su etapa como bailarina de *streak-tease* o cuando trabajó como modelo desnuda en clases de dibujo. Otra parte está dedicada a su vida amorosa: su falsa boda, el divorcio de su matrimonio, o sucesos con diferentes amantes. Apunta Knape (2010) en el texto del catálogo de su exposición *True Stories* (2010):

Ella observa en lugar de explicar, sus fotografías están imbuidas de un estilo documental práctico. Rara vez son expresivas o se explican por sí mismas, ni siquiera revelan mucho sobre sí misma, pero pueden ser humorísticas, emotivas y contener momentos íntimos. El entrecruzamiento de la vida real, los recuerdos y las fantasías dificulta establecer la línea divisoria entre el arte y la vida de Calle (p. 107).

Así, en la obra de Calle no podemos estar seguros de lo que es ficción o realidad, de lo que ocurrió en el pasado o tan solo en su cabeza, pero las historias que crea son tan enigmáticas que no se olvidan. Lo que parece inquietar sin duda a Calle son las relaciones humanas y sus consecuencias, por lo que gracias a su autobiografía consigue sensibilizar al espectador acerca de temas como las relaciones amorosas, la economía personal o los cambios culturales.



Sophie Calle, *True stories*, 1988-presente

Las autobiografías que generan estas artistas son en mayor o menor grado ficticias, pero en todas ellas hay una voluntad de desarrollar un sujeto determinado por medio del cual reflexionar en torno a los estereotipos de la sociedad, la identidad o las relaciones humanas. Crear autobiografías ficticias nos permite ir más allá de las vivencias propias para exagerar y desarrollar situaciones que de otro modo jamás podríamos experimentar.

### 3.3 *Práctica artística*

Vamos a centrar este epígrafe en relacionar los conceptos y artistas antes comentados con la práctica personal. La autorrepresentación está presente en muchas de las obras revisadas en el subapartado 2.1.3. El efecto del tiempo y su relación con la acción, pero en ellas es empleada desde distintas estrategias y objetivos.

En muchas de las piezas que forman parte del proyecto *After zurbarán* (2018) se da la autorrepresentación, especialmente en las *performances* y *videoperformance*. Este es el caso de *Santa Casilda* (2018), *Santa Águeda en el burdel* (2018) o *Santa Margarita* (2018). En ellas entra en juego el desplazamiento de la identidad, al utilizar el propio cuerpo para visitar el mito de cada una de las mártires, pero esta autorrepresentación no está ligada a afirmar la esencialidad del individuo sino la otredad. En cada una de las *performances* que componen este proyecto, la misma *performer* se convierte simultáneamente en Santa Margarita, Santa Águeda o Santa Casilda. Cindy Sherman también recurre a la estrategia del desplazamiento para generar sus proyectos fotográficos. Ella posa con disfraces, máscaras y maquillajes que le permiten ser personajes de cuadros famosos o actrices de cine. Siempre es ella misma, pero al mismo tiempo siempre es otra persona. Sherman alude a la mujer en todos sus estereotipos. Tanto en *After Zurbarán* como en las series de Sherman el recurso de la metonimia nos permite ver a una mujer que clama ser una mártir, una chica universitaria, o una prostituta pero que en realidad lo que proyecta y visibiliza es la imagen de la mujer.

Lilibeth Cuenca en *Afghan hound* (2010) utiliza una misma indumentaria que va modificando para pasar de niño a hombre, de hombre a mujer. Utiliza su propio cuerpo para mutar a través del disfraz y de la voz de un rol a otro, su objetivo es imitar otros a fin de poner el foco en la problemática de la sexualidad.

También *The last performance* (1998) de Jérôme Bel ahonda en la cuestión de la identidad y sus procesos de creación y cancelación. En esta pieza, todos los *performers* que suben al escenario, claman ser una persona diferente a la que son. Así, en un primer momento reconocemos a Antonio Carallo que clama ser Hamlet, o a Bel que afirma no ser Jérôme Bel. Mientras en las obras anteriores se utilizaba un disfraz de algún tipo para llevar a cabo la transformación, en este caso es la propia voz la que efectúa el cambio: es en el momento en el que cada *performer* sube al escenario y afirma “yo soy...” cuando su identidad es modificada. Nos interesa fijarnos también en que tanto en la obra de Bel, como en las de Sherman y en *After Zurbarán*, los procesos de representación aparecen íntimamente conectados con aquello que es visible, por ello en estas obras se busca hacer representable aquello que a menudo permanece en las sombras.

A lo largo de todas estas obras analizadas hemos tratado de comprender el desplazamiento como una forma de reflexionar sobre la identidad colectiva, cuestionar las imágenes estereotipadas, mirar a nuestro alrededor y evidenciar que existen múltiples formas de violencia que podrían ser trabajadas si nos ponemos en la piel de los otros, si hacemos que esa otredad sea enriquecedora. La identidad no es estabilidad, sino que, como apuntaba Butler (2020), son los actos corporales los que dan lugar a la identidad. Con estos análisis constatamos que estrategias como el desplazamiento, que entiende lo subjetivo como un proceso, posibilitan a los artistas sabotear políticas, estereotipos e identidades.

En *Tántalo* (2017) y en *El arquetipo de la mujer que brilla* (2023) no hay un disfraz que convierta a la *performer* en otra persona, ni hay negación de la identidad propia. Se podría decir que en estas obras la *performer* sí es ella misma durante el curso de la acción, pero, de nuevo, no utiliza la autorrepresentación para hablar de un “yo ejemplar” sino para actuar como espejo. Las situaciones en las que se pone el foco en ambas piezas no son preocupaciones personales de la autora sino problemáticas sociales que afectan a la colectividad y que necesitan ser revisadas.

Otro de los conceptos con el que hemos trabajado es la autobiografía. La *videoperformance Match point* (2017) permanece en lo cotidiano, reflexiona desde actividades que podemos hacer en nuestro día a día, como es el caso de los deportes de raqueta, o bien de un evento por el que muchas personas pasan a lo largo de su vida, como es el matrimonio. Como Bobby Baker en *Drawing on my mother's experience* (1988), se satirizan los eventos cotidianos más triviales para hablar del absurdo de muchas de nuestras costumbres o quehaceres. Sin embargo, *Match Point* no parte de una experiencia cotidiana real de la autora, sino de un evento tradicional, mientras que la obra de Baker sí nace de sus vivencias como madre.

*Hazañas de un pirata en su camino al trabajo* (2019) sí extrae el material de lo autobiográfico real. En esta *performance* se fusionan las inquietudes del yo autobiográfico que escribe el diario durante cinco meses en el metro de Londres, y el yo *performer* que activa e improvisa la narración. Un yo perteneciente al pasado, que es el que lo vivió todo, y otro perteneciente al presente, que puede activar la pieza una y otra vez. *Family Sha la la* (1998) y *O' brother Mike* (2004), de Lilibeth Cuenca, utilizan material autobiográfico, y la familia de la artista y ella misma son los protagonistas de ambos vídeos. En los tres trabajos revisados observamos cómo la autobiografía es un género especular, pues de lo que en realidad hablan es de categorías más universales como la familia o los ciudadanos desplazados en la ciudad cosmopolita.

Además, podemos afirmar que la autobiografía es capaz de unir lo privado y lo público, de modo que Baker comparte su práctica como madre, Cuenca su tiempo libre con sus padres y hermanos o en la práctica artística propia, la rutina de ir al trabajo.

Hemos reflexionado también en torno a un tipo de autobiografía ficticia, en la que se fusiona lo real con lo fantasioso. En el proyecto *Fábulas* (2017), que incluye obras como *High Altar*, *Movimientos en procesion o bailarina barroca*, *La corona de la Reina* se utilizan ciertos elementos de la vida real de la autora para, a partir de ellos, generar una historia inventada. Lo mismo sucede en *Coreografía para un mueble y un vestido sin una habitación* (2023), que, aunque parte de las ciudades donde la artista ha vivido, la historia que hay detrás de cada uno de los personajes del proyecto es ficticia. Esta estrategia es similar a la que Sophie Calle emplea en *True Stories* (1988-presente), pues cuando vemos sus fotos y leemos sus textos no estamos seguros de si Calle ha experimentado eso o si en realidad todo es ficción.

Eleanor Antin y Adrian Piper realizan *performances* duracionales y vídeos en los que se convierten en diversas *personas*. Si bien tanto en las piezas propias como en las de Antin y Piper, se genera una mitología personal que tiene por objetivo explorar roles alternativos, en *Movimientos en procesion o bailarina barroca* (2017) o *Coreografía para un mueble y un vestido* (2023) la mitología creada tan sólo dura el tiempo que la cámara está grabando, como si de una actriz se tratara; mientras que en las series Piper, por ejemplo, la del *Ser Mítico*, dura años. Estas *personas* no se quedan confinadas al ámbito de lo artístico, de la exposición, sino que se extrapolan a la vida cotidiana.

Crear autobiografías ficticias nos permite ir más allá de las vivencias propias para exagerar y desarrollar situaciones que de otro modo jamás podríamos experimentar.

Aunque diferenciamos entre conceptos como identidad desplazada y autobiografía, tras estudiar diversas obras y teorías, podemos afirmar que todas las modalidades de autorrepresentación que nos interesan aquí son especulares.

## 4 Activaciones: Capturando el Ahora

En este capítulo exploraremos las relaciones entre el cuerpo y el movimiento en la *performance*. En la primera parte, 4.1. Marco conceptual, trataremos de definir los conceptos básicos del capítulo, tanto en relación con la *performance* como al movimiento.

En el subapartado 4.1.1. *Performance* que sobrevive al acto efímero, nos centraremos en la noción de cuerpo que planteamos en *performance*, las relaciones entre audiencia y *performer*, las ideas de transformación, transmisión de conocimiento y distancia, o la *performance* como un medio para crear narrativas alternativas a los discursos hegemónicos.

En el subapartado 4. 1.2. Movimiento, desarrollaremos el concepto de movimiento. Muy ligado con la *performance* artística, el movimiento nos acerca también a los estudios de danza. En este epígrafe incorporaremos los conceptos de peso/gravedad y resistencia, que son esenciales a la hora de entender la presencia de un cuerpo en el espacio; añadiremos reflexiones sobre las implicaciones de la inmovilidad; así como dedicaremos otro subapartado a entender una serie de obras cuya potencia nace de ser trayectorias en el espacio.

Una vez planteados los conceptos esenciales, dedicaremos el apartado 4.2. Marco referencial para hablar de todos aquellos referentes artísticos que nos han interesado por su relación con las temáticas y la investigación conceptual propias.

En el apartado 4.3. Práctica artística, relacionaremos la obra personal con los referentes.

## 4.1 Marco conceptual

### 4.1.1 Performance que sobrevive al acto efímero

El arte de *performance* ha llegado a ser aceptado como una forma artística hace relativamente poco tiempo. De este modo, aunque podemos trazar el origen de la *performance* desde la antigüedad y encontrar documentos desde la vanguardia europea de la primera mitad del siglo XX, comienza a ser un arte con derecho propio desde los años 60 en adelante (Goldberg, 1979). El arte de la *performance* se centra en la acción, en la materialización de ideas a través del cuerpo, y convencionalmente se realiza en vivo y ante una audiencia. En sus inicios es un arte subversivo, pues el cuerpo del *performer* y el evento efímero se alinean con una reacción contra el mercado del arte. A medida que avanzan las décadas, el arte de *performance* se va haciendo cada vez más complejo, multidisciplinar y difícil de delimitar. Las *performances* a las que vamos a hacer referencia van desde mediados de los años 70 hasta la actualidad.

En este apartado entendemos la *performance* como una transformación de *performer* y audiencia, pues consideramos que durante la acción en vivo se producen tanto en el *performer* como en los receptores una serie de cambios internos y externos. A este respecto nos preguntamos si es objetivo de la *performance* la transformación, así como qué pasa cuando la *performance* es grabada o telemática en lugar de hacerse en directo. En cualquiera de estos procesos, el acontecimiento estético destilado durante el curso de la *performance* es entendido como proyección de una acción, es decir, consecuencia de un conjunto de actos llevados a cabo por un cuerpo en un espacio determinado. Reflexionamos también sobre la idea de que el cuerpo no está en el espacio como un objeto más, sino que habita el espacio y es requisito para acceder a nuestra comprensión del mismo y de los objetos que lo pueblan, lo cual nos permite introducir la relación entre *performance* y conocimiento.

Nos interesa hablar de la acción en vivo, pero también de toda la constelación de medios que se genera antes, durante y después de la *performance* al considerar que pueden formar parte de la ontología de la *performance* y remarcan su multidisciplinariedad. Lo efímero tiene una materialidad que vamos a explorar en este apartado. A partir de la materialidad de lo efímero tratamos de reflexionar que la presencia no es algo que tan solo se da durante el evento en vivo, cuerpo a cuerpo, en el que se produce co-presencia entre *performer* y espectadores, sino que es una categoría que abarca todos los soportes de transmisión de la *performance* a la audiencia. Estas ideas enlazan con la obra de los artistas de *performance* y bailarines que vamos a revisar.

Los debates sobre la delimitación o no de la *performance* al presente son prolíficos. Schechner (2000) se centra en encontrar una metodología para estudiar la *performance* en el



presente, pues el factor que le importa es el comportamiento. Para Schechner ninguna notación, vídeo o fotografía puede preservar la *performance*, por lo que son relegadas a documentación. Pheland (1993) es otra de las grandes defensoras del carácter efímero de la *performance*, pues para ella la *performance* solo sobrevive en el presente y una vez que el acto en vivo termina, la *performance* desaparece.

Peggy Pheland sigue las ideas de Schechner y su libro *Unmarked, Politics of Performance* (1993) se convierte en un canto a la incapacidad de la *performance* de convertirse en un objeto. La inmaterialidad, la desaparición o impermanencia son ideas claves. Lo sintetiza de la siguiente manera: “Su única vida [de la *performance*] está en el presente” (Phelan, 1993, p. 146). Célebre es su afirmación de que la *performance* “se convierte en sí misma” por medio de la desaparición. Esto implica que, del mismo modo que afirmaba Schechner, la *performance* no se puede documentar. A pesar de que este purismo pueda acarrear multitud de dificultades, hay que entender la afirmación de Pheland en un contexto marcado por el deseo de subversión. En el contexto de los años 90, que la *performance* no se pudiera conservar, la convertía en un baluarte de la resistencia a la lógica del mercado y su tendencia a la reproducción. Para la crítica de este momento, la *performance* era vista como la disciplina más revolucionaria. En el terreno de la memoria, la *performance* escapaba al capitalismo.

Desde otro punto de vista, la *performance* que no es evanescente y no desaparece, no sólo sobrevive al acto efímero, sino que su grabación en vídeo, sus notaciones o fotografías, así como aquellas *performances* hechas para la cámara, son también *performance*. Así, frente a las ideas que definen la *performance* en el presente, como las de Schechner y Pheland, son especialmente relevantes para esta investigación que presentamos aquellos autores que hablan de noción de *performance* que sobrevive al acto efímero.

Mientras Pheland limita la *performance* al presente, Joseph Roach amplía la comprensión de la *performance* “al hacerla copartícipe de la memoria y la historia” y, como tal, participa en la transferencia y continuidad del conocimiento (Taylor, 2015, p. 25). Su manera de ver la *performance* se relaciona con los procesos de desplazamiento y subrogación. Para Roach, la contingencia de la *performance* no tiene relación necesariamente con la desaparición, sino que significa desplazarse de un cuerpo a otro y de un objeto a otro, proceso por el que se libra de la repetición. Aquí la repetición no es entendida como reiteración de una acción, sino como imitación idética. Es decir, Roach lo que ensalza es que la *performance* está relacionada con los procesos de desplazamiento, sustitución y diferencia. Nos interesa muy especialmente la relación que establece entre *performance* y transmisión de conocimiento, pues es una de las tesis que aquí mantenemos.

Destacamos también la postura de José Muñoz, que en su artículo de 1996 renuncia a considerar la desaparición en *performance* como una pérdida. En este texto Muñoz (1996) dice que lo *queer* ha existido como “insinuación”, “cotilleo”, “momentos fugaces” (p.6), *performances* que existen para aquellos que quieren asistir a las mismas pero que se desvanecen en cuanto quien las eliminaría entra en juego. Reinviene lo efímero, lo anecdótico, en la medida en que estas categorías no pueden ser respaldadas por la comprensión de lo evidente y visible, pues para los sujetos que pertenecen a minorías, la evidencia supone un problema. “Llamo ‘ephemera’ a una modalidad de anti-rigor y anti-evidencia que, lejos de filtrar la materialidad fuera de los estudios culturales, reformula y amplía nuestra comprensión de la materialidad” (p.10). Lo efímero no desaparece sino que mantiene unas dimensiones materiales reestructuradas, es una suerte de evidencia que permanece tras la *performance*, pero no como la cosa misma, sino como lo que transpira: trazas, residuos, destellos, pizcas de las cosas. Para explicarlo, parte del concepto de Raymond Williams de “structures of feeling”, que son el proceso por el cual las obras de arte engendran experiencias y emociones que son materiales sin ser sólidas. Estos trabajos que son conscientes del poder de lo efímero cuestionan el régimen del rigor de lo evidente. De ello extraemos para nuestra investigación que lo efímero es una herramienta de verificación que ofrece modos alternativos de narrativa – como la *performance* o la memoria – a la cultura minoritaria, a los colectivos marginados por los estudios hegemónicos.

Introducimos también a Diana Taylor y a Rebecca Schneider como dos autoras que aportan cuestiones importantes a esta investigación, en tanto defienden el cuerpo y lo escénico como un modo de transmisión de conocimiento que no muere en el presente, sino que sobrevive de una manera diferente. Taylor, en su texto *The Archive and the Repertoire* (2015), define el repertorio como el conjunto de prácticas mnemónicas como la danza, el ritual, la canción o cualquier otro tipo de comportamiento reiterado. Para ella el archivo y el repertorio son sistemas que se apoyan mutuamente y entre los que no existe una jerarquía ni una oposición. Taylor en este texto se pregunta si deberíamos ampliar nuestra noción de archivo para incluir en él todo aquel conocimiento que se transmite en vivo, para concluir que es más favorable hablar de repertorio como algo que “no puede ser alojado o contenido en el archivo” (p. 30). Así, para ella el repertorio permanece como un conjunto de modos de expresión que se recuerdan a través del cuerpo y de procesos de repetición.

Otra de las tesis más contundentes que se oponen a la idea de *performance* como presencia efímera, es la de Rebecca Schneider. Para la autora definir la *performance* como algo que desaparece es verla en términos reduccionistas negativos. Como Taylor (2015), Schneider (2010) también reflexiona en torno a los márgenes del archivo en relación con la *performance*, pero para ella el

concepto de archivo ha de ser ampliado y reconsiderado fuera de la lógica occidental tradicional. Argumenta que la desaparición no es un rasgo característico de las artes escénicas, sino que es lo que la lógica del archivo le ha atribuido.

Para Schneider (2010), en la modernidad la lógica del archivo posiciona el documento por encima del acontecimiento y todo aquello que no sea registrado por escrito es considerado inferior. Frente a esto, Schneider defiende que la transmisión cuerpo a cuerpo puede ser un tipo de archivo en el que el conocimiento permanece, pero de una manera distinta, una manera que escapa a la lógica ocular, a la dictadura de la visión. Así, Schneider defiende la “carne”, es decir, el cuerpo, como un tipo de archivo que no necesita de los “huesos”, de los restos, para ser depositario de la memoria colectiva. Lo escénico como medio en el cual “la desaparición negocia la materialidad” (Schneider, 2010, p.190). Para el planteamiento de esta tesis, hablar del cuerpo como archivo, defender la acción como aquello que no desaparece, es muy significativo, en tanto que rompe con cualquier tipo de binomio presencia-ausencia, aparición-desaparición.

La relación entre *performance* y presente está íntimamente ligada a la co-presencia física y temporal de artistas y espectadores, que es otro de los rasgos que convencionalmente ha permitido definir a la *performance*. Para Fischer-Lichte (2017) la co-presencia es lo que permite que se produzca una transformación en el curso de la acción, tanto del *performer* como de la audiencia. Para Goldberg (1996) al recepcionar simultáneamente la obra, se reduce la distancia existente entre ambos, artista y espectador. De similar manera, para Stiles (2012) la *performance* es un arte en el cual el cuerpo es el responsable de producir objetos en un espacio y tiempo específicos y ante un público. Para Scarry también el cuerpo es protagonista pues declara que en *performance* el “objeto realizado es una proyección del cuerpo humano” (Scarry, 1985, p. 281). Ahondaremos en el concepto de distancia en el punto *Performer*/audiencia, pues nos interesa entender de qué tipo de distancia estamos hablando y cómo se produce.

En referencia a la definición de Stiles, cabe pensar que hemos podido analizar muchos trabajos porque la *performance* es también no-espacio/temporal, de modo que acoje a la *videoperformance* así como a la *performance* digital. Hemos decidido hablar de la *performance* digital para atender a este tipo de obras.

Otro de los aspectos de la *performance* a los que hacemos referencia en este apartado es la indumentaria, pues nos interesa resaltar la importancia que esta tiene en la construcción del movimiento y la narrativa de la *performance*.

#### 4.1.1.1 Corporizar

En este subapartado estudiaremos el cuerpo y la corporización como un elemento esencial de la *performance*. Nos interesaremos tanto por el cuerpo del *performer* como del espectador. Para ello, partiremos del análisis de conceptos de la danza contemporánea (Louppe, Lepecki), de la filosofía (Merleau-Ponty, Deleuze y Guatari, Nancy, Foucault), y del cuerpo en *performance* (Fischer-Lichte, Glusberg, Schneider, Jones).

Corporizar significa hacer que, con el cuerpo, o en el cuerpo, venga algo a presencia que sólo existe en virtud de él. Hasta el siglo XX se consideraba que el teatro estaba supeditado al texto, y los actores a los personajes que interpretaban. La encarnación de los personajes suponía un proceso de descorporización en el cual los actores no atendían a su cuerpo en escena, y por el que lo escénico no tenía una vida propia. Mientras que para muchos dramaturgos y escenógrafos como Edward Gordon Graig el cuerpo fenomenológico del actor era un problema incontrolable que entraba en tensión con el rol que ha de desempeñar en la escena, para otros como Meyerhold, por el contrario, el cuerpo es un material controlable y maleable.

En *performance*, el cuerpo no *es* sino que deviene, está *siendo*, se está convirtiendo, no es un infinitivo sino un gerundio. Cuerpo como material maleable. Cuerpo de actor y espectador como núcleo de la actividad performática. En *performance*, abogamos por la creación de un cuerpo que no tiene límites y cuyos límites indican precisamente las debilidades de la sociedad en la que vivimos. Para nosotras, el arte corporal impulsa un tipo de juicio estético y político que no es fijo ni objetivo, sino que particulariza al sujeto y su cuerpo.

Max Herrmann fue el primero en centrar su atención en la realización escénica, incorporando la idea de “cuerpo real”, es decir, que el estatus material del cuerpo del actor y del espectador constituyen a la realización escénica por encima del estatus sígnico. Así, la noción de corporización, a diferencia de la encarnación, supone una unión mente-cuerpo que implica que la mente es siempre *embodied mind*.

El concepto *embodied mind* (mente corporizada) procede de la teoría cognitiva que defiende que nuestra mente incluye actividades que están íntimamente relacionadas con la sensibilidad a las condiciones de cada situación y a tareas con alto grado de control sensoriomotriz. Lo que esto quiere decir es que el cerebro no sólo se vale de la mente y de modelos internos para que se produzca la cognición, sino que nuestra actuación requiere de su anclaje real en el mundo. Como agentes, estamos incrustados, inmersos, situados, por lo que para los autores que defienden la mente corporizada, el “primer anclaje en el mundo para los seres humanos, se da *en* el cuerpo y *a través del* cuerpo” (Bedia y Castillo Ossa, 2010, p. 107).

De manera similar, en el contexto del teatro, para Grotowski “tener-cuerpo” es indisoluble de “ser-cuerpo” (Fischer Lichte, 2010), lo cual refleja cómo a partir de la década de los 60, en medio del cambio generacional en el cual se experimenta con la música, el cine y la moda, también el teatro comenzó a experimentar con la manera de ver el cuerpo.

Este giro corporal también se produce en la filosofía en el siglo XX, y aunque lo inicia Husserl, podemos destacar a Merleau-Ponty como el que elabora ideas más complejas en cuanto a la corporalidad. Merleau-Ponty habla de un sujeto-objeto, un *being-to-the-world* (ser en el mundo) (Merleau-Ponty, 2010). De su estudio nos interesa muy especialmente para nuestra investigación, que nuestros movimientos no son una mera acción del cuerpo como máquina, sino que tanto el movimiento como nuestra interacción con los objetos son incorporados a una relación unificada con nuestro cuerpo como un todo. Esto nos lleva a conocer el espacio no a través de nuestros sentidos sino de situaciones corporales (Grosz, 1994).

Otro de los filósofos ligados a la fenomenología cuyas ideas vamos a destacar por su pensamiento sobre el cuerpo es Michel Serres. Alpinista y amante del deporte, su visión del cuerpo es material y táctil, cercana, basada en su propia experiencia vital y en lo que esta le ha enseñado. Para Serres (2011) “nuestros cuerpos pueden casi todo” (p.9). En este fragmento nos habla de la encarnación y lo sensorial:

Que la inteligencia se reconstruya artificialmente, por cierto, no veo en esto un desempeño sorprendente, ¿pero la carne, lo sensible, el cuerpo? La encarnación, eso es la cumbre de lo concreto tanto como del saber más abstracto. Nuestros cuerpos disponen en consecuencia de un avance suficiente, de un margen de paz antes de que los eruditos nos molesten gravemente por nuestras escaladas y nuestras siestas sensoriales y perturben nuestras felicidades culturales de sapiencia y sagacidad, acogidos aún libremente, sin lógica ni cálculo, en un viento frío y en un gran sol, en esa primera tarde de agosto cuando, habiendo bajado de la cumbre del Cervino, acostado en mi jardín, en el suelo, mezclo exquisitamente mis extremidades íntimas, ínfimas, con los temblores externos múltiples de las cimas de los árboles los árboles, a treinta metros de altura (p. 49).

Nos interesa ver que, para Serres, el cuerpo es lo que en primer lugar nos permite entrar en contacto y entender nuestro entorno, es el agente primordial de la cognición, por ello no entiende que en la “carne”, en el cuerpo, pueda haber algo impostado. Otra de las cuestiones que nos interesan de Serres es la relación que establece entre mito y cuerpo, en concreto con las fábulas. Serres cree que las fábulas retratan cualidades corporales de potencias humanas a través del cuerpo animal y metamorfosis sensibles entre el hombre y el animal. El cuerpo animal es vehículo de transmisión de las cualidades corporales del ser humano. En las fábulas, el cuerpo tiene un poder virtual que trasciende la realidad. Para Serres, las fábulas funcionan como vehículos de potencia al evocar la

transformación del cuerpo tanto como éste quiera o pueda. Para nosotras, el cuerpo en *performance* comparte esta cualidad con las fábulas, pues en ellas el cuerpo lo puede todo.

Hacemos también hincapié en la cualidad regenerativa del cuerpo como material en constante evolución y cambio, que creemos fundamental para entender la *performance* y su ontología. Fischer-Lichte (2008) reflexiona que mientras pintores, escultores o poetas generan un trabajo permanente separado de ellos mismos, tanto los bailarines como los actores y, por extensión, todos los *performers*, crean obras transitorias “creadas con un único material: su propio cuerpo, o, como el filósofo Helmuth Plessner lo expresó: el material de su propia existencia” (p. 25). Desde esta perspectiva, el cuerpo como material se encontraría en el lugar opuesto del producto entendido como obra de arte, rechaza este estatus ontológico. “El cuerpo como material siempre se re-crea a sí mismo” (Fischer-Lichte, 2008, p. 30), se regenera. Esto enlaza con la afirmación de Amelia Jones, para la cual todo arte realizado con el cuerpo se opone a un estatus sígnico inmutable:

El arte corporal [body art] y el arte del *performance* se definen como componentes del posmodernismo ya que subvierten de manera fundamental el supuesto modernista de que los significados fijos puede determinarse mediante la estructura formal de la obra por sí (Jones, 2011, p. 128)

En los años noventa, surge de la mano de una serie de teóricas feministas, una tendencia que criticaba a muchas de las artistas que habían o estaban trabajando con el cuerpo. Las opiniones en contra del body art de los 60 y 70 tenían que ver con el rechazo al sujeto encarnado y deseado y a lo que en términos marxistas sería el sujeto espectador manipulado por la cultura consumista. En esta línea, autoras como Laura Mulvey (1975) o Mary Kelly (1981) se oponían a la presencia del cuerpo de la mujer en la obra, al considerar que estaba contribuyendo a perpetuar la idea del cuerpo de la mujer como objeto de fetichización, del placer escópico del hombre. Mulvey o Kelly, se empeñaban sobre todo en la necesidad de retirar el cuerpo femenino de la representación, pues entendían que este siempre iba a ser el objeto de la mirada falocéntrica y del fetichismo. No obstante, según nuestra opinión, estas autoras feministas no tienen en cuenta que el arte corporal no se reduce a lo estético, a lo visual, sino que llega a penetrar en los mismos mecanismos que permiten el intercambio de información entre *performer* y audiencia.

Nos interesa aquí sobre todo la visión de Amelia Jones (2011), que aborda el arte corporal desde un punto de vista fenomenológico y feminista, y realiza una interpretación de este arte profundamente política. Jones propone que el placer no tiene que ser eliminado, sino que las mujeres han de performar sus cuerpos de maneras alternativas.

Las prácticas del arte corporal no distancian al espectador sino que lo reclaman, y lo involucran en la obra de arte a través de un intercambio intersubjetivo; estas prácticas también provocan placeres, que los críticos marxistas vinculan de manera inextricable a la influencia corruptora

de la cultura mercantil, pero aquí interpreto estos placeres como generadores de efectos en el sujeto que son potencialmente radicales en tanto éste llega a involucrarse dentro de la producción y recepción artísticas. (Jones, 2011, p. 144).

Es clave para nuestra tesis la idea de Jones de que el placer –que hacemos extensible a cualquier otro tipo de sensación activada en la audiencia –provocado en el espectador en esta serie de obras, en lugar de ser asociado a la cultura mercantil, ha de ser observado como una manera radical de provocar efectos en el público, nuevos modos de participación.

Otro de los conceptos que consideramos clave en relación con la corporización es la relación entre significante y significado que se produce. Para Fischer Lichte (2010) en *performance* se produce un desajuste entre el estatus corporal y el estatus sígnico, pues la materialidad del acontecimiento es independiente a su significado.

La corporalidad o materialidad no ha de ser entendida como un excedente físico en el sentido de un resto irredimible, un resto terrenal que sobrellevar penosamente, pues no surge de los significados que se le asignan a la acción. El efecto físico motivado por las acciones parece prevalecer en este caso. La materialidad del acontecimiento no llega a adquirir el estatus de signo, no desaparece en él, sino que produce un efecto propio e independiente de su estatus sígnico. Y puede precisamente que ese efecto sea el que ponga en marcha el proceso de reflexión (Fischer-Lichte, 2010, p. 36).

Lo que de esto más nos interesa es que, en opinión de Fischer Lichte, este desajuste entre ambas categorías, así como la autonomía de lo corporal establece “una nueva relación entre las categorías de sentir, pensar y actuar” (Fischer Lichte, 2010, 36). Estamos de acuerdo con que en *performance* este efecto da lugar a la reflexión y a la participación.

Vamos a concluir este epígrafe introduciendo algunas nociones que se refieren al cuerpo en danza, pues nos van a ayudar a arrojar luz sobre algunas de nuestras reflexiones, en especial aquellas que se refieren al cuerpo en movimiento en el apartado 4.2. Partimos de la idea de que el cuerpo en danza no es un contorno cerrado sino un volumen abierto, en el que la piel no se entiende como frontera sino como superficie de contacto entre el sujeto y el mundo.

Nos interesa en especial la idea de volumen en la danza contemporánea, pues este concepto se refiere a que el cuerpo se despliega en su movimiento para generar volúmenes efímeros en constante cambio y que, al interactuar con el espacio y los objetos, se convierten en un todo danzante. Louppe (2011) lo define como “abrir el cuerpo al mundo, dentro de su propio movimiento” (p. 67). El cuerpo es el encargado de esculpir el espacio, pero no es tan importante tener en cuenta ese cuerpo anatómico, ese volumen material cerrado y estático, sino más bien esa cuestión dinámica que se relaciona con el gesto. Pero la relación entre el gesto y el cuerpo es recíproca: aunque el gesto fabrique el cuerpo (Godard, 2007), este tan solo existe en “el intersticio de los cuerpos, que proporciona marco y consistencia al material coreográfico” (Louppe, 2011, p. 67).

En este apartado hemos analizado el cuerpo como material en constante evolución. También hemos reflexionado sobre cómo en la *performance* el cuerpo tiene la posibilidad de exceder sus límites, y llegar a soluciones que parten de lo cotidiano para instalarse en lo extraordinario. Es en esta corporización donde reside la potencia de la *performance*.



#### 4.1.1.2 Performer(s)/audiencia

En este subapartado reflexionaremos sobre la relación entre *performer(s)* y público. Investigaremos si la co-presencia que se produce durante la *performance* en vivo provoca una transformación de ambos, y ahondaremos en el concepto de distancia. También introduciremos las “*performances* delegadas” de Claire Bishop y las implicaciones políticas y sociales de las mismas.

Concedemos gran relevancia a la interacción *performer/audiencia*, pues defendemos que en ésta se producen una serie de cambios tanto internos como externos. Dado que el *performer* representa una serie de acciones que subvierten lo convencional, opinamos que hace tambalear los cimientos sobre los que se asienta el espectador y su concepto de corporalidad. También nos resulta fundamental hacer hincapié en la idea de distancia, porque creemos que la *performance* reduce la distancia existente entre espectador y *performer(s)*. Esta distancia no es necesariamente física, sino más bien emocional, moral y conceptual, por lo que incluye tanto a las *performances* en vivo como las digitales. Opinamos que esta reducción de la distancia nos lleva a una definición de la *performance* como motor político y estético que mueve al espectador a desafiar las convenciones de su contemporaneidad. En este apartado no solo tenemos en cuenta obras en las que existe una interacción entre *performer* y espectador, sino piezas en las que el espectador se convierte en *performer* al recibir toda la potencia dramática de obra.

Glusberg (1986) considera que los espectadores viven en una ficción hacia su propio cuerpo, que ha sido constituida por la repetición de convenciones sociales; y dado que la *performance* establece un discurso del cuerpo que transgrede esa realidad normativa, se enfrenta a los esquemas del espectador para poner en crisis su imagen corporal. Esta idea es esencial, pues nos permite partir de la concepción de que la acción artística detona una serie de cambios de modo que, tras la *performance*, la audiencia no volverá a ver su cuerpo de modo exactamente igual que antes.

Otra de las consideraciones que nos interesan de Glusberg con respecto al cuerpo del sujeto y sus consecuencias, es que el *performer* es un ser plural y no estático, que no debemos confundir con la acción de un hombre sino con “la acción de varios sujetos que se despliegan y yuxtaponen en un mismo escenario”. Nos importa esta duplicidad que rehúye las categorías fijas y que convierte al *performer* en un “hombre de sol, hombre azogue, nunca hombre de cemento” (Glusberg, 1986, pp. 111-112). Así el *performer*, como afirma también Gómez-Peña, no “representa” a otra persona, sino que más bien permite que su identidad se desdoble en múltiples yoes, cuyas contradicciones son transmitidas al público. Tanto Glusberg como Gómez-Peña, hacen hincapié en que la multiplicidad de identidades, la sucesión de capas contradictorias que no responden a una única persona, consigue que “a través del *performance* el paradigma personal se intersecte con el social” (Gómez-Peña, 2005,

p. 20). Al desdoblarse el *performer*, el espectador tiene la oportunidad de identificarse constantemente.

En el contexto de las realizaciones escénicas, que nos llevamos al ámbito específico de la *performance*, Fischer-Lichte (2017) atribuye a este tipo de manifestación artística, la capacidad de mover al espectador a actuar. Esto nos resulta muy sugerente, pues no se refiere a actuar tan sólo en el ámbito de lo puramente estético, sino también en lo cotidiano, y reflexiona sobre el cambio que hoy día parece haberse producido: para ella, en la “vida real” el público es cada vez más pasivo, está sumido en el sopor, pero los artistas tratan de ponerlos en situaciones que los muevan a desobedecer en la esfera de lo público y político. Es decir, Fischer-Lichte afirma que vivimos en una era en la que la sociedad está anestesiada y donde el arte asume la capacidad de hacerla despertar. Esto creemos que entronca con la definición de arte crítico de Rancière (2012) como aquel que “se propone informar sobre los mecanismos de la dominación para convertir al espectador en actor consciente de la transformación del mundo” (p. 65). Seguimos esbozando, por tanto, la línea que creemos que existe entre el compromiso social, moral y emocional de la *performance*.

Nos interesa el texto de Rebecca Schneider *The Explicit body in performance* (1997) en tanto nos permite entender cómo durante mucho tiempo se ha establecido una relación entre el espectador bajo la mirada masculina y el objeto de su mirada: el cuerpo de la mujer. Las ideas que aquí vamos a comentar nos permiten introducir la relación artista/espectador, objeto/sujeto. Schneider apunta que hasta una época muy reciente, a la mujer le ha sido vetada la posibilidad de ser autora debido a la estructura falocrática. La representación de la mujer como objeto del deseo, convierte al hombre en el que representa, mientras la mujer queda cegada y apartada del ámbito de la representación. Apunta Schneider que “la ceguera es un marcador de la relegación de la mujer al campo escópico, pero más aún, es un marcador de su relegación histórica a la esfera privada de consumo en lugar de la esfera pública de producción” (p. 51). El capitalismo es un Sistema económico que relega a la mujer al ámbito de la vida privada, al rol de “consumidor” en contraste al rol masculino como “productor”. Como ya reflexionaran también Beauvoir (2017) o Irigaray (2010), lo que tradicionalmente ha sido presentado como el cuerpo femenino no es tal, sino el emblema del deseo masculino.

La teórica defiende que debemos entender el cuerpo de las artistas feministas como imágenes dialécticas. Toma este término de Walter Benjamin, quien lo usaba para referirse a aquellos objetos que destapan los secretos al servicio de los sueños del capitalismo. Muestran el espectáculo al que han de servir y representar, los secretos que sustentan la farsa y por tanto nos ofrecen una contranarrativa a las promesas de la modernidad. Para Benjamin las más evidentes imágenes dialécticas son las prostitutas, mercancía y vendedor en una persona. Lo que nos interesa de estas

imágenes es que llevan al espectador/lector a pensar de nuevo, a mirar por segunda vez. En palabras de Schneider (1997) “es de algún modo entre la indecibilidad parpadeante de la lectura del sujeto espectador y la rotura del objeto (máscara que queda expuesta) cuando las imágenes dialécticas funcionan” (p. 53).

Schneider (1997) relaciona las imágenes dialécticas con la obra *Post Porn Modernism* (1989) de Annie Sprinkle que analizaremos en el apartado 4.2. Marco referencial.

Introducimos también el concepto de “*performances* delegadas” acuñadas por Claire Bishop, que nos interesa en tanto nos permite reflexionar sobre el papel del *performer* y del artista. Estas se refieren a las performances en las que se contrata a *performers* profesionales o amateurs para realizar la acción. Dado que el artista no es el *performer*, estas obras pueden repetirse infinitamente a lo largo del tiempo, a partir de un guion o de instrucciones. Bishop (2012) clasifica este tipo de *performance* en tres. El primer tipo son las *performances* delegadas que son llevadas a cabo por no-profesionales, a los que se les pide performar algún aspecto de su identidad. *Acid Brass* (1997) de Jeremy Deller, es propuesta como ejemplo de ello. En los noventa, este tipo de *performances* surgen como una manera de usar el cuerpo como metonimia que refiere a determinadas identidades politizadas, identidades que significan raza, clase o género, pero que a los ojos de Bishop es trabajado de una manera distante y fría al no usar el cuerpo propio del artista sino el de otros. Bishop propone que una segunda oleada de *performances delegadas* se introduce al final de los 90 y utiliza profesionales de otros campos, como la policía a caballo de Tania Bruguera o los cantantes de ópera de Allora y Calzadilla. Estos ya no son contratados en relación a su pertenencia a un determinado grupo étnico o clase social sino de su profesión. Una tercera línea de *performances* delegadas tiene que ver con situaciones generadas por video o cine. Estas graban imágenes que capturan situaciones demasiado difíciles o sensibles para ser repetidas.

Bishop (2012) reflexiona aquí sobre cómo a diferencia del carácter transgresor del *body-art* de los 60 y 70, que usaba el cuerpo del artista como el medio más barato e inmediato, hoy la *performance* delegada tiende a ser un “luxury game” (*juego de lujo*) cuyo mensaje latente es que el arte tiene lugar en el mundo occidental. La duración y la resistencia, que antes estaban relacionadas con la estamina del artista, ahora se alinean con el capital, dependiente de la cantidad de dinero que es posible pagar a estos individuos o colectivos.

Bishop (2012) relaciona la lógica de Klossowski con las *performances* delegadas, pues afirma que el artista encuentra placer en la auto-explotación y transfiere parte de su poder a los *performers*. En este gesto, el artista presta parte de su soberanía como autor privilegiado, aunque mantiene la jerarquía del que dirige. Cuando Bishop analiza el tipo de placer que se genera de estas

*performances*, encuentra que el placer de la cosificación es el mismo que el de la auto-explotación, que precisamente es el rasgo que caracteriza al capitalismo actual. El problema que rastrea aquí es que los artistas repiten los mismos patrones de subordinación que la institución lleva a cabo día a día.

Nos interesa la visión neo marxista en la que se posiciona la autora, aunque no opinamos que necesariamente todas las *performances* que la autora califica como “delegadas” sean amorales y contribuyan a perpetuar las estrategias de la institución. Sí nos parece sugerente y útil para nuestra tesis, poner énfasis en la autoexplotación como una nueva forma de placer en esta tercera oleada de capitalismo. Aunque todo el artículo tiene un tono muy crítico, al final del texto aclara que no podemos tener una visión reduccionista y simplista de este tipo de *performances* porque en realidad se deben a un posicionamiento del artista que puede tener que ver con muchas cuestiones:

Los artistas eligen utilizar personas como medio por muchas razones: desafiar los criterios artísticos tradicionales al reconfigurar las acciones cotidianas como *performance*; dar visibilidad a ciertos grupos sociales y hacerlos más complejos, inmediatos y físicamente presentes; introducir efectos estéticos de azar y riesgo; problematizar los binarios vivo y mediado, espontáneo y escenificado, auténtico y artificial; examinar la construcción de la identidad colectiva y hasta qué punto las personas superan siempre estas categorías (Bishop, 2012, p. 112).

Defendemos que existe un amplio espectro de estrategias que el artista utiliza conscientemente para transgredir las maneras de pensar convencionales.

#### 4.1.1.3 El cuerpo como archivo. Recreación, repetición, variación.

En este subapartado exploraremos el cuerpo como archivo o repertorio, lo cual estudiaremos en relación con los procesos de recreación, repetición y variación. Presentaremos el cuerpo como un dispositivo transmisor de conocimiento y repositorio de memoria pues cuando en *performance* se recrea o repite una acción pasada, se transmiten contenidos pertenecientes a otro tiempo, así como también se añaden otros nuevos significados.

Para Derrida (1997) el archivo es el lugar originario, donde las cosas comienzan. Lo contempla como un territorio donde poder unificar, clasificar e identificar documentos. Mientras tanto, para Carolyn Steedman (2001) el archivo no tiene un origen, sino que se acerca a un conjunto de “historias que han sido atrapadas a mitad de camino” (p. 91), pero que encuentra incompletas. Es decir, su punto de vista es el del archivo como una serie de discontinuidades, todo lo contrario, a un repositorio de documentos oficiales.

Nos resulta sugerente esta diferencia de puntos de vista: si para Derrida el archivo es violencia porque lo relaciona con la casa de los magistrados, con el poder; para Steedman el archivo es espacio potencial de la memoria, donde la imaginación puede volver a ser un espacio sin límites ni barreras y donde precisamente nos podemos “liberar de ese arresto domiciliario que para Derrida era la condición del archivo” (Steedman, 2001, p. 83). Ponemos especial énfasis en el archivo como un tipo de narración que nada que ver tiene con lo objetivo, en sintonía con la visión de Steedman que insiste en historias sin origen y sin final, con una temporalidad diacrónica y móvil. En el archivo no todo está indexado, sino que hay cosas que están y otras que se pierden. La idea de cuerpo como archivo comparte esta misma naturaleza viva y discontinua, en el que unos elementos permanecen y otros desaparecen, pues en el cuerpo no todo se sedimenta por igual.

Partiendo de este posicionamiento con respecto al archivo, nos centramos en una serie de autoras que han leído el cuerpo como archivo, y que nos permite entender cómo en *performance* se produce una transmisión de conocimiento cuerpo-a-cuerpo. Hacemos especial hincapié en la relación que hay entre el cuerpo como archivo y la repetición o recreación, puesto que la capacidad del cuerpo para convertirse en depositario de memoria es en gran medida gracias a dicha dinámica.

La recreación y la repetición son claves en nuestra concepción de *performance* y, sin embargo, si tratamos de poner estas estrategias en contexto, comprobaremos que no siempre ha sido así. En las primeras décadas desde el nacimiento de la *performance*, no había cabida para las recreaciones y repeticiones. Las *performances* se concebían entonces como propuestas unitarias, no disponibles para repetir o intercambiar (Schneider, 2005). La razón de esta actitud era que, debido a la pérdida del aura del objeto artístico, y contra la mercantilización del arte, el cuerpo del artista se

había convertido en depositario de este aura del objeto. Por extensión, esta alineación entre cuerpo y aura es recogido bajo el paraguas de la *performance* artística. A lo largo del siglo XX esta idea va a ir cambiando, de modo que repetición y recreación se convierten en cuestiones fundamentales de la *performance* y de la danza.

A continuación, vamos a analizar cómo lo corporal en *performance* perdura a través de la reaparición. Aquí puntualizamos que cuando nos referimos a la transmisión de conocimiento cuerpo-a-cuerpo, no hablamos tan solo de aquellas obras realizadas en vivo, sino también a aquellas que son grabadas o recreadas en vídeo, o cualquier otro tipo de *performance* tecnológica.

En *Los restos de lo escénico*, Rebecca Schneider (2010) afirma que el arte escénico no desaparece, aunque sus restos sean inmateriales. Precisamente, considerar que lo corporal no puede perdurar está para la autora relacionado con el “principio patriarcal” (p. 186). La visión, lo visible, no es la única manera de conocimiento. Para la autora, la reubicación de la memoria podría ser una manera de resistir a la visión como conocimiento y ofrecer una alternativa transformadora. Introduce dos conceptos: la *carne* se refiere a la transmisión cuerpo a cuerpo, alusión a lo escénico; mientras que el *hueso* le sirve para hablar del archivo, el residuo documental que queda de lo previamente vivo. La autora apunta a que “la permanencia de la memoria de la carne desafía las nociones convencionales del archivo” (p. 189), es decir, que lo corporal es una amenaza contra todos esos documentos que se registran por escrito. Schneider nos recuerda que en *performance* la carne no necesita que los huesos hablen de ella, pues ella se vale por sí misma. Nos interesa mucho todo lo que tiene de político esta confrontación entre memoria e historia, entre carne y hueso. A menudo se privilegia al archivo como lo legítimo, mientras que lo escénico es visto como algo que desaparece, como lo mítico. En lo escénico, la idea de original que tanto valora el archivo desaparece, pues el cuerpo se apoya siempre en la repetición, recreación, renovación. La preservación está centrada en lo idéntico y todo aquello que amenaza la repetición del original es peligroso. Para la autora, los historiadores a menudo quieren archivar las *performances* y la historia oral no como un dispositivo con un enfoque distinto de preservación sino “en nombre de la preservación de lo idéntico”, es decir, como si fueran un documento escrito y obviando la idiosincrasia de lo escénico.

Schneider (2010) desvela el carácter político del deseo de desprestigiar lo corporal y lo escénico y propone que no podemos considerar lo escénico como lo que desaparece, que es precisamente lo que pretende el archivo, sino como una manera de reaparecer y “reparticipar”. Para Schneider el cuerpo es un tipo de archivo depositario de la memoria colectiva. Bajo esta perspectiva, le damos la vuelta a la aseveración de Pheland (1993), de manera tal que la *performance* se convertiría a sí misma a través de su reaparición. Otro de los posicionamientos de Schneider que

defendemos es su renuncia a mitificar la *performance* como un original puro que se pierde tras el acto en vivo, pues esto implicaría considerar que el cuerpo en *performance* es excluido del archivo y su legitimidad. Esta visión también privilegia los restos objetuales de la *performance* como un repositorio de reliquias (Blocker, 2012), en lo cual nos centraremos en el apartado 5.2. Objetos destilados de esta investigación.

Con estas ideas tratamos de desafiar los opuestos aparición/desaparición, presencia/ausencia y sobre todo, trazamos una línea entre la *performance* y los conceptos de cita, no original y perdurable.

Desde el ámbito de los estudios de danza, nos interesan las ideas de André Lepecki, que propone el cuerpo como archivo y acuña el concepto “deseo de archivo” que supone una respuesta al “impulso archivístico” de Hal Foster, pero que es específicamente coreográfico y se centra en la capacidad del cuerpo para explorar las posibilidades no agotadas de una obra pasada y darle una nueva vida. Está íntimamente ligado, por tanto, con la recreación. La idea esencial que nos interesa de Lepecki (2013) es que las recreaciones en danza y *performance* no son repeticiones puesto que no tratan de imitar un original, de copiarlo, al igual que tampoco se deben a un sentimiento nostálgico, como lo son por ejemplo para Santone (2008). Para Lepecki, las recreaciones son “modos singulares de politizar el tiempo y las economías de la autoría mediante la activación coreográfica del cuerpo del bailarín como un archivo interminablemente creativo, transformacional.” (Lepecki, 2013, p. 78). Estamos de acuerdo con Lepecki en que en las recreaciones hay una voluntad creadora de seguir inventando el cuerpo, un “cuerpo como archivo creativo” que encuentra en las obras del pasado elementos de interés que aún no han sido explotados y decide desplegar estas posibilidades. Lepecki observa este camino de retorno a cuerpos, gestos e imágenes del pasado como uno de los rasgos más significativos de la creación coreográfica actual.

En este sentido, Lepecki entronca con las ideas de Foucault en *La arqueología del saber* (1972) que en palabras de Lepecki (2013) describe el archivo como un “sistema de transformación simultánea de pasado, presente y futuro, es decir, un sistema para recrear toda la economía de lo temporal en su conjunto” (pg. 61). Para ambos, el archivo entra en juego para que pasado, presente y futuro se encuentren y de su diálogo surjan reflexiones.

Desde estas perspectivas, el deseo de archivo recrea no para homenajear a un original y reproducirlo o copiarlo sino para desbloquear las posibilidades que la instanciación originaria de la obra no explotó y quedaron en reserva. Todas las obras de coreógrafos que propone Lepecki (2013) demuestran que recrear significa aprovechar las posibilidades del futuro liberando al pasado de sus cadenas. En palabras de Lepecki (2013):

Las recreaciones transforman todos los objetos autorales en fugitivos en su propio hogar. La paradoja es que las recreaciones, dado que parecen volver en cierto modo a un pasado y a un origen, necesitan eludir el poder de detención de la autoridad autoral, que verdaderamente inmovilizaría este retorno en una detención órfica. Este es el imperativo político-ético para que las recreaciones no solo reinventen, no solo señalen que el presente es diferente del pasado, sino que inventen, creen (debido al retorno) algo que sea nuevo y que no obstante participe plenamente de la nube virtual que rodea a la propia obra originaria y que a la vez elude los deseos del autor como últimas palabras sobre el destino de una obra. Éste es uno de los actos políticos que la recreación realiza como tal recreación: suspende las economías de los autores autoritarios que desean mantener sus obras bajo arresto domiciliario. Recrear significaría difundir, divulgar sin esperar un retorno o un beneficio. Significaría expulsar, expropiar, excorporar en nombre de una promesa denominada entrega. En otras palabras, las recreaciones representan la promesa del fin de la economía. Suscitan el retorno de la danza, tan solo para entregarla (p.66).

Victoria Pérez (2010) hace una interesante comparación entre las re-escenificaciones en danza y las recuperaciones de obras del pasado en las artes plásticas. Traza la relación entre la recuperación del pasado en danza y las que hacen lo propio en las artes plásticas o el cine y con conceptos como apropiación, posproducción, reciclaje, reconstrucción o *détournement*. Al igual que Lepecki (2013), Pérez (2010) afirma que cualquier tipo de obra que trabaje con el pasado, tanto procedente de las artes plásticas como de la danza, entiende las obras históricas que reactiva como “materiales al servicio de una nueva práctica artística que continúa trabajando con ellos y reelaborándolos, materiales que no han terminado de hablar” (p. 53). Los artistas que trabajan en este sentido observan las obras de la historia del arte como “motores” de ideas. Por tanto, hace hincapié en que en ambos casos este tipo de obras entienden que hay un material potencial en el pasado que aún no ha sido explotado.

Pérez distingue desde el punto conceptual entre las obras que recuperan el pasado de manera fiel y las apropiaciones, siendo las primeras una copia y las segundas aquellas que responden a fines propios. No obstante, reconoce lo convencional de dicha división, pues insiste en la inocencia de pensar que copiar de modo fiel es posible: “¿A qué se debe guardar fidelidad?: ¿A una puesta en escena o a un ensayo? ¿A una grabación en vídeo? ¿A una descripción de un espectador? ¿A las críticas que se escribieron sobre ella? [...]” (Pérez, 2010, p. 54). No sólo es imposible por lo anterior, sino por la imposibilidad de reconstruir el contexto histórico en el que se presentó la obra original, por lo que también es inviable recuperar a los espectadores. En definitiva, afirma que la generación de nuevas lecturas, distintas o incluso opuestas a las originales es consustancial a la recuperación de obras pasadas.

En cuanto a las diferencias que señala entre el arte y la danza en este tipo de prácticas, señala que mientras en las artes plásticas este tipo de praxis de apropiación de la historia del arte están



ligadas a una conciencia crítica, una “postura rebelde” que es heredera del *détournement* situacionista, en danza la actitud es otra. No hay una, sino que tiene más que ver con “el interés de buscar unas raíces para la propia actividad del artista, con la intención de asimilar unas prácticas, unos métodos o una imagen del cuerpo que al creador le interesa recuperar e investigar” (Pérez, 2010, p. 58). Así, en las artes plásticas prima la voluntad de subvertir significados y en la danza la intención de reproducir una experiencia y desarrollar una serie de cualidades de movimiento.

Santone (2008) también reflexiona sobre el papel de las *re-performances* y la repetición, pero no se centra tanto en el cuerpo como archivo sino en entender la lógica de esa tendencia a archivar de los artistas contemporáneos, que para ella tiene que ver con multiplicar una idea histórica, que toma la imagen a través de una lente nostálgica. Para ella, el hecho de producir documentación se debe a la necesidad de los y las artistas de dar cuenta de una historia más veraz, más completa. Con esto, Santone no quiere decir que hay una jerarquía según la cual el original tiene un mayor valor que los documentos o *re-enactments*, sino que este mecanismo es una manera de preservar la historia de la *performance*. Analiza la obra de Abramovic *Seven Easy pieces* (2005) de acuerdo con Rebecca Schneider, en tanto afirma que esta es un ejemplo de que la repetición de *performances* históricas o fragmentos de las mismas producen una contra-memoria, es decir, permiten dar forma a la historia de una manera diferente a cómo los archivos documentales han venido haciendo. Para ambas autoras, por tanto, la repetición es positiva y crítica. Para Santone, “las *re-performances* proponen el documento dinámico, vivo, como solución a la desaparición del pasado; estas permiten re-experimentar el trabajo en un medio temporal, corporal y efímero” (p. 45). Siguiendo esta lógica, para Santone, en esta serie de *performances* Abramovic está comprometida con la preservación.

Consideramos el interés de la posición de Santone según la cual la repetición puede ser usada como estrategia de documentación, pero nos interesa más el carácter político de la repetición, la idea que supone la posibilidad de tomar elementos del pasado para reconfigurar una narrativa nueva en el presente.

Hay otro texto de Schneider que nos interesa para desarrollar estos conceptos, que es el artículo “Solo solo solo” (2005). En este texto, Schneider revaloriza el solo, es decir, lo que en principio en danza y *performance* se entiende como la *performance* de un artista que realiza una acción original singular. No obstante, ella no lo valora como una obra necesariamente singular. Lo que más nos interesa de este texto es su análisis de la repetición y de originalidad como conceptos culturales.

Schneider (2005) apela a la insistencia cultural negra en la repetición. La autora insiste en examinar las actitudes hacia la repetición y la “originalidad” en tanto que estas toman distintas

formas culturales. Afirma que posiblemente ese pánico hacia la copia y la idealización del origen sea algo más presente en la cultura occidental blanca, lo cual afecta a nuestra visión de la repetición. Como ejemplo para ilustrar sus ideas, habla del solo en jazz como un palimpsesto de citas y de influencias en la que no se entiende la interpretación de uno de los músicos como algo individual sino como respuesta a otro solo. Propone que en *performance* no deberíamos olvidar este tipo de mezclas en las que no se pueda acceder a un origen mítico.

Los solos, en el jazz, se citan unos a otros, reaccionan entre sí, y realizan un completo cruce de trabajos en el que la cualidad de “solitario” de cualquier acción aparece profundamente llena de ecos de un origen y de los ecos que predicen una futura respuesta (como uno espera la respuesta después de una llamada, escuchando mal esa respuesta en la llamada, incluso antes de que se pronuncie una respuesta). Podríamos hacer una trama cruzada de obras para producir una especie de improvisación visual o de *performance* en la que leamos los solos en *performance* funcionar como una melodía a través de medios, a lo largo del tiempo, deshaciendo cualquier acceso claro al “origen” (mítico o no) (pág. 37).

La autora no sólo habla de la influencia negra en la música, sino que también reconoce la importancia clave del arte africano en la vanguardia americana, y la sitúa en el centro de la razón de que la cita y la repetición sean tan importantes en el arte del siglo XX. Apropiación blanca de fuentes negras que se perpetúa sin apenas citar dicha herencia. Consideramos que ninguna obra es original puesto que un original ya está de por sí compuesto de citas. Esta idea no va en detrimento de que, al mismo tiempo, cada repetición de una obra del pasado es diferente y única, como diría Deleuze (1991). Nos interesan las ideas de Deleuze en torno a la relación entre diferencia y repetición, especialmente su concepto de “singularidad” que describe como “una especie de desplazamiento mediante el cual el pasado se encarna únicamente en función de un presente que es distinto de aquél que él ha sido” (Deleuze, 1991, p. 71). Aquí, el filósofo deja claro que la variación es inherente a la repetición. La diferencia habita la repetición.

Tras analizar esta serie de teóricos/as, hemos podido comprobar cómo estas vías de retorno, repetición y recreación son fundamentales para las artes escénicas contemporáneas y que el sentido de originalidad y singularidad ha cambiado. La cualidad citacional es clave en el desarrollo de la *performance* a lo largo del siglo XX donde, como diría Schneider (2005) “cualquier acción, ya es un palimpsesto de otras acciones” (p. 41).

#### 4.1.1.4 Indumentaria

En este subapartado nos centraremos en el vestuario y su relación con el cuerpo.

Estudiaremos cómo éste se convierte en una extensión del primero, proceso de desjerarquización en el que ambos agentes se convierten en uno. Abordaremos el atrezzo y objetos que participan en la *performance* en el capítulo 5. Partituras escultóricas.

Este proceso de desjerarquización puede ser motivado por distintas razones, el deseo de romper con la identidad propia, la voluntad de desafiar los límites del cuerpo humano o la subversión de los estereotipos. Entendemos esta interacción entre indumentaria y cuerpo como proceso de creación de una materialidad divergente tanto con respecto a la corporidad del *performer* como en conexión con los demás.

Partimos del concepto de indumentaria. Para Víctor Turner, “el uso de indumentaria distintiva o disfraz en las primeras sociedades humanas separaba al individuo de la comunidad al convertirse este en un ser transitorio” (Turner, 1967, pp. 95-105). Nos interesan aquí nociones de vestuario como los que asume el *butoh*, que son un conjunto de técnicas de danza que fueron creadas hacia 1950 por Kazuo Ohno y Tatsumi Hiikata. Para Ohno, por ejemplo, la relación que se establece entre cuerpo y traje trasciende las limitaciones tanto del material como de la carne. Para los *performers* que practican el *Butoh*, cuerpo y vestuario son inseparables, pues como apunta Barbieri (2017) “la extramundanía constituida en la dimensión cósmica del *Butoh* es un momento performado, liminal, disfrazado, que transforma simultáneamente el cuerpo y la materia” (p.28). Esto nos resulta sugerente para entender a algunos de los artistas que revisaremos en el apartado 4.2. Marco referencial, porque creemos que en todos ellos el traje entra en la *performance* para ser parte del cuerpo, pero al que incorpora reflexiones, posibilidades, transformaciones o transiciones.

Más recientemente, Díaz y Molina (2018) investigan la relación del vestuario con el cuerpo de una manera no jerárquica en las prácticas de danza y *performance* contemporáneas, es decir, considera que no existe una superioridad del cuerpo con respecto al traje. Una relación que de manera convencional sí habría estado caracterizada por la supeditación del indumento al cuerpo del actor, *performer* o bailarín. Esta idea de transformación que se lleva a cabo a raíz del binomio cuerpo-indumentaria nos resulta sugerente, pues no pretendemos contemplar el vestuario solo como elemento que contribuye a la constitución de género y la representación (Boyano, 2019) sino como una segunda piel que abre las posibilidades de negociar.

#### 4.1.1.5 Videoperformance y Performance digital

Centraremos este epígrafe en la *videoperformance* y la *performance* digital pues, aunque creemos que son *performances* con la misma relevancia y autenticidad que las *performances* en vivo, presentan una serie de características que es necesario tener en cuenta y desarrollar.

La presencialidad, la co-presencia de *performer* y espectadores en un mismo tiempo y espacio, es como ya hemos analizado una de las características convencionales de la *performance* desde su nacimiento. A menudo, lo que interesa explorar en *performance* es la fisicidad del cuerpo humano, su materialidad. Las dos primeras décadas desde el nacimiento del arte de *performance*, los años sesenta y setenta, se ven especialmente marcados por explorar una fisicidad real, entender el cuerpo del *performer* como un vehículo para reflexionar sobre conceptos como la identidad, la sociedad o el arte.

Junto con la presencia del cuerpo humano real en vivo, ya desde principios del siglo XX se comienzan a ensayar dentro del contexto del teatro y de la danza la introducción de pantallas de proyección en escena (Olhagaray, 2014). Esto tiene que ver con un creciente interés por el multimedia y por la exploración del sujeto en un entorno cada vez más marcado por la tecnología. Este tipo de acciones se podrían situar en una frontera entre la presencialidad y la virtualidad, entre la presencia física del *performer* y la desaparición del cuerpo. En relación con esto, la teórica Claudia Gianetti (1995) desarrolla el concepto de *metaformance*. Bajo este término agrupa aquellas *performances* que utilizan elementos tecnológicos que amplían las capacidades del cuerpo. En ellas se podría considerar que el sujeto se desmorona frente al cuerpo, pues la tecnología es utilizada como instrumento para desmaterializar el cuerpo biológico y permitirle construir una nueva noción de corporalidad. La presencia física es sustituida frente a la imagen tecnológica. Un ejemplo de este tipo de obras serían las exploraciones de Orlan, que por medio de la cirugía transforma constantemente su cuerpo.

El arte en nuestros días nos ofrece multitud de modos en los que el espectador entabla contacto con el objeto artístico. Si bien el modelo tradicional de la experiencia estética tenía que ver con la co-presencia, es decir, la coincidencia de espectador y obra en el “aquí” y el “ahora”, con la llegada de las tecnologías digitales el vídeo o la telepresencia surgen como posibilidades de aprehender la obra sin que sujeto y objeto coincidan en el mismo tiempo y espacio. Uno de los logros de las telecomunicaciones es que han permitido hacer más accesible el arte a todos los públicos, de tal manera que muchos espectadores pueden asistir a un concierto, *performance* o exposición al otro lado del globo a través del ordenador y de internet.

Dewey (2008) habla de la experiencia estética como un relato con una unidad cuyas partes aparecen unidas por las emociones, pues solo de este modo unitario se configura un sentido en la conciencia del espectador. Para Dewey (2008) cada “contemplador ha de *crear* su propia experiencia” (p. 62) pero sigue considerando fundamental la experiencia directa, en vivo, que entiende como las que propician el goce perceptivo y la intensidad emotiva. En esta investigación analizamos que pese a la distancia física de las *performances* virtuales que no tienen una coincidencia espacio/temporal, en este tipo de obras sí se produce una experiencia estética mediada, en este caso a través de la pantalla.

Ante la pregunta de si la experiencia estética no presencial es tan legítima como la presencial y de si es necesaria la co-presencia obra/espectador para que se desencadene la experiencia estética en *performance*, la ampliación del giro corporal puede arrojar luz sobre la cuestión. El giro corporal que se produce en el arte y en la filosofía en el siglo XX de la mano de autores como Merleau-Ponty o Serres, tiene su ampliación en estos últimos años hacia otras posibilidades. En un mundo dominado por las tecnologías y las telecomunicaciones se puede afirmar que no solo conocemos el mundo que nos rodea a través de situaciones corporales, sino que también a través de otros medios construimos realidad.

En su *Breve tratado del paisaje* (2013), Alain Roger explica que cuando Oscar Wilde afirma “la vida imita al arte mucho más de lo que el arte imita la vida” se produce un giro copernicano o revolución copernicana de la estética. Esta revolución tiene que ver con el concepto de *artearización* de la vida, es decir, la consideración de que en nuestro mundo procede mucho más del arte de lo que creemos. Roger (2013) habla de una doble *artearización* que se refiere a dos formas de intervenir en el objeto natural o de *artearizar* la naturaleza. El término *artearizar* procede de Charles Lalo y a su vez se lo debe a Montaigne. La primera de estas modalidades de operación artística es directa, *in situ*; la segunda modalidad es indirecta, *in visu*, por mediación de la mirada. Las pinturas o las imágenes de las pantallas estarían dentro de esta segunda categoría. Estos conceptos *in situ/in visu* albergan un gran interés para el tema que se investiga pues permiten hablar de la dialéctica presencia/virtualidad como procedimientos para hacer la vida arte ya sea de forma directa o mediada.

Para Lipovetsky y Serroy (2009) el cine es un importantísimo instrumento de *artearización* de nuestro mundo actual, pues mientras antes el cine se asimilaba a lo inverosímil, ahora damos forma a nuestro mundo a través de lo que percibimos en la pantalla.

El cine construye una percepción del mundo. No sólo según el papel clásico que se concede al arte, cuya función estética es, en efecto, hacer ver, a través de la obra, lo que en principio no se ve en la realidad. Si no, en un sentido más radical, produciendo la realidad. Lo que nos pone

delante el cine no es sólo otro mundo, el mundo de los sueños y de la irrealidad, sino nuestro propio mundo, que se ha vuelto una mezcla de realidad e imagen-cine, una realidad extracinematográfica vertida en el molde de lo imaginario cinematográfico (p. 320)

En este sentido se produce la *artefalización*, puesto que el arte construye realidad. Cuando a través de la pantalla aprendemos conductas, vemos situaciones o conocemos lugares, no sólo se perciben mundos que no podemos ver en nuestra cotidianeidad, sino que también se produce realidad. Como reconocen Lipovetsky y Serroy (2009) “El cine es hoy uno de los principales instrumentos de artificio del universo hipermoderno” (p.321).

En las artes no-presenciales como la *videoperformance* y la *performance* telemática, la pantalla es la mediadora de la experiencia estética. A través de la mirada, de la operación *in visu*, accedemos a una experiencia que construye realidad sin necesidad de presencialidad.

Es interesante como mientras la *performance* se define convencionalmente por su presencialidad y carácter efímero, y el vídeo por su virtualidad y carácter duradero, pronto *performance* y vídeo se alinean y se dan cuenta de su mutua relación. Para la *performance* el vídeo tiene que ver con la necesidad del registro, con la documentación. Aunque en un principio algunos artistas se niegan a grabar sus *performances* en vídeo, pronto descubren la necesidad de hacerlo, ya sea para registrar la acción, compartirla con aquellas personas que no pudieron asistir a ella o para poder analizar su transcurso (Marsh, 2008).

Con respecto a la grabación de la *performance*, Philipp Auslander (2006) defiende la existencia de dos categorías: la documental, que aporta evidencia del evento, y la teatral, donde el registro es en sí la *performance*. Dos categorías para las imágenes generadas de una *performance*. La primera es más aséptica, la documentación de la *performance* sin editar, con la cámara fija. La segunda es más emocional y subjetiva. En este caso sí se edita el vídeo y la cámara se mueve. En esta categoría entrarían también aquellas acciones que fueron realizadas sin público, por lo que tan solo la fotografía o el video atestiguan que existieron. Se elimina el evento ante una audiencia en vivo. Auslander plantea que esta documentación se convierte en un evento con autonomía y valor propio.

Por su parte, el vídeoarte nace en paralelo a la *performance* desde los años sesenta. El vídeo asimila las características de las artes de su tiempo como las *performances* o el arte conceptual, así como las inquietudes conceptuales de las mismas. El interés por el cuerpo, así como la exploración de las dimensiones espacio/tiempo son elementos comunes de ambos medios. No es de extrañar, por tanto, que en el primer vídeoarte la presencia de acciones realizadas por cuerpos ante la cámara aluda claramente a la *performance*. Los vídeos experimentales de Peter Campus son un ejemplo de cómo

algunas piezas de vídeo de los años sesenta y setenta podrían ser analizadas bajo el amplio paraguas de la *performance*.

Las *videoperformances* son aquellas *performances* que han sido registradas en video con una determinada intencionalidad y que después han sido editadas para hacer hincapié en una serie de cuestiones de la acción y del concepto que transmite. Dentro de esta categoría están las *performances* para la cámara, es decir, aquellas *performances* que no han sido realizadas ante un público sino ante una cámara y, por tanto, creadas teniendo en cuenta la idiosincrasia del medio videográfico. Al igual que en la *performance* en vivo, en la *videoperformance* hay una centralidad del cuerpo del *performer* que desencadena una serie de acciones, con la única diferencia que las *videoperformances* son pensadas teniendo en cuenta la presencia de una cámara de vídeo y emplea los medios expresivos del vídeo.

Aunque desde los años 60 la *videoperformance* entró de forma rotunda en la contemporaneidad artística, algunos persisten en introducir la polémica acerca de su relevancia artística. Brevemente dejamos constancia de esta controversia referida específicamente a teóricos que analizan la *performance*.

En el ámbito académico actual, hay quienes creen que una *performance* solo puede ser juzgada o criticada si se ve en vivo, y otros que creen que puede ser comprendida a través de los documentos (Auslander, 2008). Ya se trate de *performances* realizadas para la cámara o *videoperformances*, podemos deducir que la *performance* no es solo un evento en vivo en el que un *performer* o conjunto de *performers* se mueve ante un público, sino que su grabación en vídeo es siempre una obra, *performance*, y no únicamente un registro.

En cuanto al arte de la telepresencia tiene lugar gracias al desarrollo de las telecomunicaciones y ha dado lugar desde los años 90 a una nueva forma artística en la cual el artista no ha de estar presente en el mismo espacio que los espectadores para participar de la obra e interactuar con la misma. Pese a que la telepresencia está íntimamente relacionada con el vídeo, pues debe mucho a esta tecnología, no se la considera dentro del videoarte pues sus objetivos tienen más que ver con la recepción que con la poética de la imagen videográfica (Cumplido, 2015).

A través de la tesis de Amelia Jones (1998) podemos reflexionar cómo el cuerpo virtual de las *videoperformances* y de las *performances* telemáticas, pese a no tener una coincidencia espacio-temporal, sí provoca una serie de reacciones corporales y emocionales en el espectador.

Amelia Jones aboga por una inevitable mediatización de la *performance*. Jones concede importancia a lo que la audiencia percibe en el evento en vivo, pero no superpone la experiencia en

vivo a las huellas dejadas por la misma. De hecho, cree que éstas últimas permiten realizar un ejercicio de comprender la historia/narrativa/proceso que en la *performance* en vivo se escapa.

En su artículo *Presence in absentia: experiencing performance as documentation* (1998) Amelia Jones habla de la experiencia y recepción de *performances* diferidas, que han llegado a ella a través de su documentación. Aunque en este artículo se centra en la documentación de *performances* realizadas ante una audiencia, sus ideas pueden ser extrapoladas para pensar sobre el concepto de corporización y experiencia en *videoperformances* y *performances* telemáticas.

Al preguntarse sobre las dificultades de entender *performances* en las que no ha estado físicamente sino a las que ha llegado a través de documentación, Jones (1998) dice lo siguiente:

Me gustaría argumentar, sin embargo, que los problemas planteados por mi ausencia son en gran medida logísticos más que éticos o hermenéuticos, es decir, mientras que la experiencia de ver una fotografía y leer un texto es diferente de la de sentarse en una pequeña habitación a ver a una artista realizar una *performance*, ninguna tiene una relación privilegiada con la “verdad” histórica de la *performance* (p.2).

Jones cree que cuando vemos una fotografía, un vídeo o leemos un texto que nos explica el contenido de una *performance*, podemos llegar a entender una *performance* tanto y a veces incluso más que cuando acudimos a un evento en vivo. Para Jones, no es posible concebir ningún tipo de relación con la obra de arte que no esté ya de por sí mediada, por lo que cada uno de estos dispositivos tiene sus ventajas.

Mientras que la acción en vivo puede permitir las relaciones fenomenológicas del encuentro de carne a carne, el intercambio documental (espectador/lector → documento) es igualmente intersubjetivo. De cualquier manera, la audiencia de la obra puede saber mucho o prácticamente nada acerca de quién es la intérprete, por qué está actuando y qué, en consecuencia, “pretende” que signifique esta interpretación. De cualquier manera, la audiencia puede tener una idea profunda del contexto histórico, político, social y personal de una actuación en particular. Si bien el espectador de una *performance* en vivo puede parecer que tiene ciertas ventajas para comprender dicho contexto, en cierto modo puede resultarle más difícil comprender las historias/narrativas/procesos que está experimentando hasta más tarde, cuando también puede echar la vista atrás y evaluar con retrospectiva (p.3).

En esta tesis, analizamos que las *performances* virtuales permiten la transmisión de conocimiento pues, como opina Jones, el espectador puede verlas varias veces, pararlas y analizarlas.

En sintonía con esto, Taylor (2015) afirma que la *performance* amplía la noción de corporalidad y que, en nuestra contemporaneidad, las tecnologías digitales introducen un cambio aún mayor a este respecto. En la actualidad, el rápido avance de las tecnologías va a continuar demandando la reconsideración de la categoría de corporalidad, para dar lugar a nuevas nociones de cuerpo, así como también van a seguir modificando nuestra comprensión de lo efímero y de aquello que entendemos como presente.



La *performance* reta continuamente las ideas tradicionales de corporalidad y que, tanto en la *videoperformance* como en cualquier tipo de *performance* digital, se produce una experiencia estética, un acortamiento de la distancia entre espectador y *performer* que lleva a la transformación del espectador, al entrar en contacto con otras nociones de corporalidad que desafían las propias. También abogamos porque en este tipo de obras se produce una transmisión veraz de conocimiento.

### 4.1.2 Movimiento

En este apartado revisaremos la potencia política y poética del movimiento (Lepecki, 2009; Naverán, 2013) desde tres puntos de vista. Introduciremos en primer lugar los factores del movimiento, haciendo especial énfasis en el peso/gravedad; revisaremos después conceptos y artistas que trabajan la ausencia de movimiento, y por último analizaremos prácticas que implican trayectorias del cuerpo en el espacio.

En la relación entre mito/narrativa y movimiento, a menudo nos encontramos investigaciones que abordan la encarnación de textos narrativos, aquellos que tratan de llevar el mito a la danza, pero en los que lo textual sigue siendo el eje central (Abad Carlés, 2012). A partir de la década de 1950, con bailarines como Cunningham, se elimina el sentimiento y la narrativa en danza, por lo que son también numerosas las investigaciones que se hacen eco de esta eliminación de lo narrativo y la renovada centralidad de cuerpo y movimiento.

En esta investigación, se retoma la relación movimiento/narrativa pero para centrarla en tipos de narrativas que se construyen a través del cuerpo de *performers* y bailarines. Aquí la narrativa no es una realidad previa a la *performance* que se ilustra por medio del movimiento, sino en la que la idea de mito surge en la reflexión sobre el cuerpo y sus implicaciones: aceleraciones, desalerciones, movimientos cotidianos. Buscamos interrogar los movimientos, cuestionar aquellos mitos inscritos en el cuerpo, así como generar nuevas narrativas.

Entre la danza y el teatro/*performance* existe de manera convencional una línea divisoria en cuanto a la manera de concebir el movimiento. Mientras la danza suele utilizar el gesto (*motion*): el movimiento producido y sentido en la totalidad de su evolución, el movimiento consciente; la *performance* artística suele recurrir al movimiento en su sentido opuesto: la no danza, la acción pura sin intención coreográfica, que realiza un gesto por su utilidad y no por su contenido (Louppe, 2011). Louppe (2011) lo expresa de la siguiente manera:

En su significado habitual, el gesto tiene una intención, una vida, mientras que el movimiento puede ser el resultado tanto de un automatismo humano como de cualquier animación de un objeto o de un mecanismo no humano. Se puede decir también que el movimiento afecta al conjunto del cuerpo, y que el cuerpo no es más que un fragmento, al menos de su visibilidad. Lo cual hace que el movimiento sea más general, más próximo a lo postural, y por lo tanto con una carga inconsciente más interesante en el plano poético que el gesto fraccionado, cuya configuración responde a una decisión (p. 102).

Para Nikolais, el concepto de *motion* como conciencia del gesto es el único que tiene cabida en danza, no el movimiento. Estas aportaciones de Nikolais nos acercan a lo que para él supondría la separación entre danza y teatro. Sobre esta relación entre danza y teatro, Susan Foster (1986) también distingue entre los movimientos “reflejados” (*reflected*) e “imitados” (*imitated*). Los

segundos tendrían que ver con el teatro desde el punto de vista convencional, pues aluden a la escenificación de gestos con una tonicidad controlada. A diferencia de este tipo de movimiento actuado, estarían los llamados *pedestrian movements* (“movimientos de peatón”), en los que la carga de intensidad teatral desaparece y se caracterizan por ser un material bruto, con una calidad átona. Se trata de los movimientos cotidianos, sin sentido coreográfico.

En relación con movimientos que no tienen intensidad teatral, nos interesa introducir también la no-danza, que surge en Francia en la década de los 90 íntimamente ligada a la *performance* artística. Lo que la no-danza nos presenta es no-coreografía. Interés por movimientos no tradicionales y por cuerpos poco convencionales, de edades y tipos físicos pocas veces vistos en los escenarios y muchas veces no entrenados profesionalmente. Uno de los más conocidos coreógrafos de esta tendencia es Jérôme Bel (Carlson, 2018).

Como antes comentábamos, la *performance* artística convencionalmente se construye por medio de una serie de movimientos no coreografiados, movimientos que no imitan o actúan con una tonicidad preestablecida, y que en su lugar guardan relación con los *pedestrian movements* y con la no-danza.

Sin embargo, en esta investigación se reflexiona que la *performance* no sólo utiliza movimientos sin intención coreográfica, sino que en muchos casos utiliza movimientos procedentes de la danza. Nos centramos ahora en ellos, pues la *performance* artística contemporánea, multidisciplinar por naturaleza y en íntima conexión con el espectro de artes escénicas que la abrazan, toma de la danza sus estrategias y modos de expresión. Boudry-Laurenz y Cabello-Carceller son dos ejemplos de artistas de *performance* que enfocan discursos absolutamente políticos a través de la danza.

Bojana Kunst (2013) explica que, en la danza moderna, libertad y movimiento iban de la mano y la danza estuvo fuertemente ligada a las posibilidades del ser humano y su actitud hacia el futuro. Aunque las maneras de abordar y de entender la danza hayan cambiado, aún podemos afirmar que “el movimiento en sí es intrínsecamente político, en el sentido de que aborda tanto la cuestión de las relaciones como las dinámicas de expresión y la potencialidad de lo que podría ser y lo que no” (Kunst, 2013, p. 48).

Kunst (2013) afirma que no es casual que en Europa occidental la reforma de la danza apareciera en paralelo a la racionalización que los trabajadores de las fábricas vivían. En este contexto de explotación fordista, los movimientos eran estudiados de manera que fueran lo más económicos y pragmáticos posibles, por lo que no es de extrañar que en danza se desarrollaran movimientos que fueran hacia la dirección opuesta: lo expresivo, lento, personal, imaginativo. En

este sentido, el movimiento de libertad comenzaba al otro lado de las puertas de la fábrica. Por otro lado, en Europa Oriental, deseaban todo lo contrario, abstraer el cuerpo y optimizarlo. Una desnaturalización del movimiento relacionada con el sentido comunitario y social de este modelo.

La comparación de estos dos conceptos de movimiento lleva a Kunst a reflexionar sobre hoy. Mientras antes había un dentro de la fábrica y un fuera, ahora esas puertas desaparecen, en una sociedad en la que ya el trabajo no aparece como imposición disciplinaria, sino que en muchos casos tiene que ver con una necesidad de sentirnos auto-realizados por medio de la explotación laboral. Trabajamos a todas horas porque alineamos el trabajo y el placer, nuestra vida privada y laboral. Esto según Kunst afecta al movimiento, porque la danza es trabajo. Es interesante este análisis de la relación entre danza y trabajo y la aseveración de que la danza es indisociable de los modos de producción. Esto tiene una agencia claramente política, puesto que ha de mostrarnos caminos de entender esta unión hacia el futuro, así como proponer preguntas sobre cómo imbricar movimiento y trabajo sin que la mercantilización del cuerpo borre la intensidad de la acción. La danza es trabajo y no podemos entenderla como algo al margen del mismo.

El potencial político de la danza no está en una idea de libertad democrática abstracta y en el infinito potencial de movimiento, sino en los modos en que la danza se entrelaza profundamente con el poder y el agotamiento del trabajo, con su éxito o su fracaso, con su dependencia y su autonomía (Kunst, 2013, p. 56).

Para nuestra investigación, esta idea de que el movimiento se entrelaza con el poder y, en definitiva, con las vulnerabilidades del contexto contemporáneo en el que nace, es esencial. En el punto 4.2. Marco referencial, vamos a analizar una serie de obras de artistas y coreógrafos que trabajan el movimiento en este sentido crítico.

#### **4.1.2.1 Peso/gravedad. Resistencia**

En este epígrafe nos interesaremos de nuevo por lo que teóricos e historiadores de la danza han propuesto en cuanto al movimiento y a sus factores. Nos centraremos en el peso, gravedad y esfuerzo, porque creemos que son factores que hablan de la resistencia. Esta resistencia, aunque en muchos casos se manifiesta de manera física en las obras que después analizaremos, tiene especial relevancia en el plano conceptual.

El modo en el que nuestro cuerpo se mueve depende de la combinación de cuatro factores: peso-tiempo-flujo-espacio. En función de dichos elementos básicos, es decir, de la combinación de estas dinámicas, conseguiremos unos significados e intenciones en nuestra acción.

Cuando hablamos de movimiento del cuerpo, es fundamental referirnos a Rudolf Von Laban, coreógrafo, filósofo y arquitecto a quien debemos algunas de las más importantes teorías en torno al

análisis del movimiento. Fue un precursor de la danza moderna y además creó un sistema de notación y un sistema denominado *Effort & shape*. Sus teorías nos resultan clave puesto que buscan trascender los procesos de movimiento en todos los aspectos de la vida, por lo que pueden ser aplicadas a la psiquiatría, el teatro, la danza, la sociología, etc. Lo que más nos interesa de la percepción de Laban es cómo, al investigar el movimiento, descubrimos otra manera de percibir el mundo pues nos acerca a nuestras posibilidades de movimiento y a su sentido.

Dentro de los que tradicionalmente se conocen como factores de movimiento, para nuestro estudio nos centramos en el peso/gravedad. Es a Laban también a quien debemos la apertura de las posibilidades de movimiento, que a partir de ese momento son entendidas como combinaciones de la transferencia de peso. El peso se convierte de este modo en un elemento primordial de la danza.

Louppe (2011) señala una serie de implicaciones conceptuales del peso en el contexto de la danza:

Desde el momento en el que el peso, el elemento menos objetivable, el menos figurable, entra en juego como tema del arte, se aparta de todas las referencias apolíneas de la “mímesis” relativa a la forma establecida y más aún a su representación-reproducción (p. 109).

Es necesario detenernos en esta afirmación en la que Louppe encuentra paralelismos entre el peso y el fin de la mímesis en danza, esto nos interesa especialmente, pues a partir de ese momento, la introducción del peso dentro de la danza va a re-significar las narrativas surgidas del cuerpo, que ya no pretenden reproducir de manera mimética un modelo canónico, sino que escuchan las necesidades del propio cuerpo en movimiento.

Otra de las cuestiones en las que profundizamos con respecto al movimiento del cuerpo es la resistencia, tanto en danza como en *performance*. La danza es un arte en el que el cuerpo es disciplinado y entrenado durante años, preparado para resistir un trabajo atlético. En *performance* artística esto no sucede del mismo modo, pues el cuerpo no necesita necesariamente dicha preparación, pero existe un tipo de trabajos denominados bajo el término *endurance-based body art* en los que el cuerpo se ve sometido a algún tipo de dificultad, ya sea un esfuerzo físico, dolor, cansancio o soledad. Cuando se desarrollan a lo largo de un lapso de tiempo prolongado se denominan *durational performance*. El trabajo con el cuerpo a través del esfuerzo físico tiene claras implicaciones conceptuales que revisaremos en el marco referencial.

#### 4.1.2.2 Inmovilidad

Mientras en los subapartados anteriores nos hemos centrado en el movimiento y lo que este supone, ahora reflexionaremos sobre la pausa.

Lepecki (2009) se interesa por la ausencia de movimiento y apunta a que “lo inmóvil actúa porque interroga a las economías del tiempo, porque revela la posibilidad de la propia acción en el seno de los regímenes dominantes de capital, de la subjetividad, del trabajo y de la movilidad” (p. 15). Lepecki relaciona esto con el concepto de “acto inmóvil” acuñado por la antropóloga Nadia Seremataki, que consiste en la acción por la cual el individuo interroga el flujo histórico al considerar que hay demasiadas cosas que el tiempo ha sedimentado y que necesitan ser revisadas, lo que conlleva que la pausa, lo inmóvil, tiene un potencial subversivo, y que el desafío por parte de los bailarines de una ontología política de la danza por medio de la inmovilidad y de la desaceleración del movimiento, es una manera de rehacer “la posición del sujeto en relación con el movimiento y el paso del tiempo” (p. 36).

A lo largo de los años 90, parte de la coreografía tanto europea como estadounidense cambió el foco de atención y se propuso poner en jaque la idea de danza como movimiento, es decir, la supuesta ontología tradicional de la danza. Puesto que la danza se había imbricado con el movimiento desde hacía décadas, ciertos críticos vieron las estrategias coreográficas actuales de inmovilidad como una traición a la danza. Con respecto a esta reacción, Lepecki (2009) afirma que la danza no estuvo relacionada con el movimiento hasta la Modernidad, mientras que, en períodos anteriores como el Renacimiento, el movimiento era algo secundario.

Según el historiador de la danza John Martin (2004), fue con bailarinas como Martha Graham, Mary Wigman o Laban cuando danza y movimiento se dan la mano. Esto tuvo que ver con un contexto determinado de la modernidad, en el cual existe una necesidad por parte de la coreografía de estar ligada a una concepción del ser como aquel que genera movimiento como modo de representarse a sí mismo. De este modo, la constitución del ser, de la subjetividad, encontraba su forma en el movimiento ininterrumpido de las bailarinas.

No obstante, los planteamientos actuales posmodernos han de ser entendidos de otra manera. El filósofo Peter Sloterdijk (2000), en su teoría crítica del movimiento, afirma que la “política cinestética” de la modernidad es un proyecto ontopolítico agotador y agotado de “ser que genera movimiento” (p. 36). Sloterdijk cree que la obsesión por la movilidad es lo que en la modernidad conecta la construcción de la subjetividad con la eficacia y eficiencia del sistema taylorista.

Otra cuestión que nos interesa en el binomio movilidad/inmovilidad es la reflexión sobre qué sujetos son los que tienen la opción de moverse o no, es decir, cuál es el sujeto privilegiado de la

modernidad, el que se mueve sin esfuerzo en detrimento de aquellos individuos cuyos cuerpos, territorios y formas de vida han sido abatidos y no pueden moverse. Para Lepecki (2009):

El espectáculo cinético de la modernidad borra de la imagen del movimiento todas las catástrofes ecológicas, tragedias personales y fracturas sociales ocasionadas por el saqueo colonial de recursos, cuerpos y subjetividades que son necesarios para mantener vigente la realidad “más real” de la modernidad: su ser cinético (p. 34).

En el apartado 4.2. Marco referencial, analizaremos estos conceptos a través de la obra de Bel, William Pope L., Paulina Olowska y Naufus Rodríguez Figueroa.

### 4.1.2.3 Trayectorias en el espacio

En este subapartado trataremos de acercarnos al movimiento del cuerpo en el espacio y analizaremos cómo acciones como andar o recorrer el espacio puede producir una serie de transformaciones del territorio y del individuo.

Franco Careri (2009) habla de cómo los artistas del *land art* descubren en el andar un “acto primario de transformación simbólica del territorio” (p. 144) que vincula al errabundeo del neolítico. Esto nos interesa en tanto este acto amplía el potencial del arte, que ya no tiene la necesidad de “dejar huellas permanentes” sino que “actúa sobre el mundo sólo superficialmente”. (Careri, 2009, p. 150). Es decir, el arte puede ser una trayectoria, un gesto, sin necesidad de que se genere un objeto estético permanente.

Al andar, se produce una transformación del individuo y también del espacio. En comparación con el espacio sedentario, el espacio nómada es para Deleuze y Guattari (2002) menos denso, más líquido. El nómada va de un punto a otro y estos puntos son momentos de su trayectoria, un trayecto en el que el entre-dos “goza tanto de una autonomía como de una dirección propias” (Deleuze y Guattari, 2002, p. 384). El espacio liso es el característico del nómada, donde no hay estrías ni lindes ni muros, sino que los trazos se borran constantemente, localizados, pero no delimitados. El nómada no pertenece al *global relativo* sino al *absoluto local*. No obstante, puntualizan que es incorrecto definir al nómada por el movimiento, pues precisamente el nómada sería “aquel que no se va”, más bien habita, “se aferra al espacio liso en el que el bosque reclusa, en el que la estepa o el desierto crecen”. (Deleuze y Guattari, 2002, p. 385).

Deleuze y Guattari también trazan la coincidencia entre la aparición de procesos revolucionarios y el surgimiento de espacios lisos del nomadismo, ante los cuales la respuesta del Estado es “estriar el espacio, contra todo lo que amenaza con desbordarlo” (Deleuze y Guattari, 2002, p. 390).

Es significativo hacer hincapié en que el carácter del espacio y cómo éste se organiza son hechos políticos y nos resultan especialmente relevantes los espacios nómadas, en los que el recorrido se convierte en un acto simbólico, sin que el lugar de procedencia o de destino tenga una importancia mayor. En ellos, la pausa y la paciencia, la inmovilidad incluso, son parte del proceso.

En un tratado de danza de 1721, el maestro John Weber habla de la coreografía de danza como los restos de pasos en la nieve o en el polvo, con lo cual relaciona el baile con una forma orgánica y efímera de marcar el mundo. En la obra que analizaremos de Cardiff se evidencia que lo que la superficie de la tierra retiene del paso humano está destinado a desaparecer tan pronto como lo



hace el movimiento. Como lo expresa Louppe (1994) “las trayectorias humanas se inscriben en la inestabilidad general del medio ambiente” (p. 28).

En esta investigación concebimos el espacio de la *performance* como ese mapa nómada, un espacio de errabundeo surcado por vectores, como los que aparecían en los mapas *psicogeográficos* de los situacionistas, en los cuales los recorridos “siempre distintos quedan señalados hasta que el viento los borre” (Careri, 2009, pp. 43-44). Creemos que la potencia de la acción reside en generarse en un espacio liso, sin fronteras ni limitaciones.

## 4.2 Marco referencial

### 4.2.1 Performance

Joan Jonas, una de las pioneras del arte de *performance* y del vídeo, se interesa por la mitología en muchas de sus propuestas. En *Volcano Saga* (1985-1989) la artista se inspira en la mitología islandesa.

Escogí como historia la Saga Laxdaela del siglo XIII. Esta historia va de una mujer que se casa cuatro veces. El libro comienza con un relato histórico, rastreando la ascendencia de los personajes, luego continúa con la mujer, Gudrun, quien le cuenta cuatro sueños a un vidente que los interpreta. La segunda parte de la saga involucra los matrimonios reales y la realización de la profecía (Jonas, 2001, p.179).

La artista viajó a Islandia donde grabó y fotografió el paisaje. A su vuelta a Nueva York desarrolló una *performance* con vídeo y una proyección de diapositivas de los diferentes paisajes, la mayoría volcánicos, que para Jonas representaban las distintas partes de la historia mítica, es decir, los cuatro sueños de la protagonista. También transformó esta historia en una *performance* de 30 minutos que fue emitida en televisión. Así, desde una misma historia, la artista trabaja con el formato de la *performance* en vivo y con el vídeo monocal.

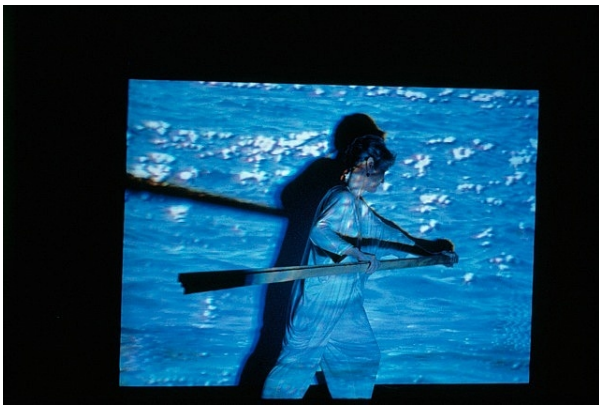
Jonas cuenta el tenso encuentro entre Gudrun, heroína islandesa legendaria, y su primo Gest, jefe de clan y vidente. En el vídeo de Jonas, la pareja mítica aparece en un estanque de aguas geotérmicas, ella describe a su primo cuatro sueños que ha tenido y éste los interpreta; cada una de sus interpretaciones tiene que ver con cuatro maridos y sus terribles destinos.

Sobre el vídeo apunta Gregory Volk:

Ese encuentro entre primos resulta hechizador y cargado de erotismo y se produce sobre un telón de fondo de imágenes de vídeo y fotografías de la Islandia contemporánea: capas de lava, montañas escarpadas, mellados campos de lava, casas de tierra y aguas humeantes. Presente y pasado profundo, viajes antiguos en Islandia y el propio viaje de Jonas al país se entremezclan (Volk, 2007, p. 42).

Lo que más nos interesa es por qué y cómo Jonas escogió esta saga para activarla en forma de *performance*. Ante esta pregunta la artista responde que “quería encontrar algo más allá de los cuentos y su representación unidimensional de la mujer. En *Volcano Saga* hay una mujer que sueña y que luego encuentra un intérprete a sus sueños” (Smidcht y Jonas, 2001, p. 32). Así, Jonas utiliza la mitología como estrategia para contar una historia compleja, en la que no sólo profundiza en las raíces culturales de un pueblo, sino que traza líneas de unión entre las preocupaciones humanas medievales y las actuales. De hecho, tiene la clara intención de situar esta obra en el presente, de traer lo mítico al siglo en el que ella vive. Para ello, se convierte a sí misma en la narradora del cuento, sentada en el paisaje islandés. Lo que cuenta es un pequeño accidente que tuvo con el coche

cuando estaba en Islandia, cuando una bocanada de aire casi se la lleva. Dice la artista al respecto: “lo que me fascina de Islandia es la cercanía entre el presente y el pasado – como si todas las historias míticas pasaran justo ayer” (Jonas, 2001, p.32). Esta afirmación de la artista nos resulta esencial, pues supone un énfasis en la multiplicación de tiempos, en la heterocronía o tiempo trastornado y en la asimilación de que la mitología nos permite hablar de varios tiempos y varias acciones a la vez. En este caso, llevando la mitología a un discurso en Tiempo Presente a través de la *performance*.



Joan Jonas, *Volcano Saga*, 1985

El artista islandés Ragnar Kjartansson a menudo utiliza en su obra la narración y la *performance*. Su *performance Song* (2011) se inspira en un poema de Allen Ginsberg titulado *Song*. La propuesta de Kjartansson no surge de leer el poema, sino que nace de lo que en su memoria queda de este poema, de tal manera que el origen de la acción se remonta a un pasado aún más lejano que fue cuando lo leyó y al proceso por el cual su memoria almacenó cierta información.

En marzo de 2011, las tres sobrinas de Ragnar Kjartansson, Ragnheidur Harpa Leifsdóttir, Rakel Mjöll Leifsdóttir e Íris María Leifsdóttir, comenzaron a cantar una suave canción en el Salón de Escultura del Museo de Arte Carnegie. En realidad, se trata siempre de una misma frase que se repite interminablemente y que se acompaña del rasgueo melancólico de una guitarra acústica, por lo que la sensación es la de estar escuchando una canción folclórica islandesa. Este momento en el que las tres cantan el estribillo elegíaco se repitió durante seis horas. Las *performers* van vestidas como musas clásicas, con túnicas de seda, cabello suelto y reposan sobre una plataforma circular forrada con una satén azul y cojines. El Salón de la Escultura de Carnegie fue encargado en 1900 por Andrew Carnegie, uno de los magnates del acero más ricos de los Estados Unidos. Se trata, por

tanto, de un salón de la revolución industrial, lleno de adornos y esculturas de este momento. El artista se inspira en este espacio para situar a sus musas contemporáneas en su altar.

Los objetos de los que se acompañan son también atemporales: libros, peines, espejos de mano. Utensilios todos con los que interactúan mientras entonan la canción. En esta *performance* dialogan distintos tiempos: el poema de Ginsberg, el recuerdo de Kjartansson, los moldes de yeso neoclásicos de las esculturas que miran hacia el centro del salón, las tres *performers* que cantan la frase mal recordada del poema durante horas como si estuvieran en trance.

Al repetir una única frase, toda la fuerza catártica se concentra en esas palabras y el conjunto de la acción adquiere tintes de ritual. El relato mítico de esta obra nace de la yuxtaposición de todos los elementos mencionados: el espacio neoclásico, el pedestal, la reiterativa canción y su entonación elegíaca, la belleza clásica de las *performers*. El público parece introducirse en un fragmento de mito, en un tiempo lejano traído al presente a través de la presencia de tres cuerpos.



Ragnar Kjartansson, *Song*, 2011

Si en la *performance* de Kjartansson nos imaginamos el relato mítico desde los fragmentos que vemos y oímos, en la obra de Valie Export es el mito de la mujer como cuerpo pasivo el que se subvierte.

Valie Export empezó a trabajar con la representación del cuerpo de la mujer a finales de los años sesenta. Con ello, buscaba encontrar alternativas para transgredir el consumo pasivo e irreflexivo del cuerpo de la mujer, así como replantear que la mujer tal y como había sido vista hasta entonces era un mito que había que subvertir. En *Tap and Touch Cinema* (1968) durante un festival de cine de Viena, Export camina por la ciudad con una caja negra colgada de su torso desnudo, cuya parte frontal estaba cubierta por una cortina. Export invitaba a los paseantes a introducir sus manos en la caja y tocar sus pechos. Su intención era “revertir la configuración voyeurística del cine”

(Wood, 2018, p. 46), en la cual los cuerpos de la mujer se convierten en objetos del placer escópico de los espectadores varones, con lo que interrumpe el protocolo habitual de consumo.



Valie Export, *Tap and touch cinema*, 1968

En *Tap and Touch Cinema* Export, la participación de los espectadores, la reflexión que surge, sólo es posible gracias a la materialidad del cuerpo de Export. El descubrimiento de sus senos dentro de la caja por parte del espectador evidencia que la fisicidad está por encima de la signicidad, lo corporal por encima del signo. El espectador se ve arrollado por la fisicidad de la acción de tal manera que este efecto es independiente de cualquier intento de atribución de un significado previo, pues será el propio espectador el que se convertirá en generador de sentido.

En *Una Breve Historia de la Arquitectura en Guatemala* (2010) de Naufus Rodríguez Figueroa también hay una serie de estructuras semejantes a cajas que se embuten en el cuerpo de los *performers*, cubriendo la parte central, las entrañas, y dejando al descubierto las extremidades, siendo los *performers* al mismo tiempo cuerpo, vestuario y atrezo. En este caso, el cubo-escenario que evidenciaba ese consumo masivo de la mujer de Export, es sustituido por volúmenes inspirados en las tipologías de construcción mesoamericanas: una pirámide Maya, una iglesia colonial, un bloque modernista. En ese encuentro entre el cuerpo biológico y la estructura arquitectónica/geométrica de las piezas, Rodríguez Figueroa no tapa la piel en aquellas partes donde la estructura termina, sino que la visibiliza. Podemos apreciar el color de la piel, las curvas de la anatomía, la tensión de los músculos que sostienen el volumen, el rostro. Se trata de cuerpos racializados, depositarios de una serie de signos culturales e históricos. Al corporalizar la tradición arquitectónica por medio de la *performance*, Naufus reflexiona sobre el presente, pasado y futuro de su región, así como examina los discursos del poder, la explotación y el colonialismo, que aún no pueden darse por superados. En este escenario al ritmo de la música, parece apelar al espectador a vestir la historia, incorporar su cuerpo en ella, subvertir las relaciones.



Naufus Rodríguez Figueroa, *Una Breve Historia de la Arquitectura de Guatemala*, 2010

A través del análisis de las obras de artistas como Export o Rodríguez-Figueroa hemos podido concluir que la materialidad del cuerpo es independiente de su significado de tal manera que los espectadores pueden atribuir un sentido propio a lo que ven y sienten, como reflexionábamos en torno a la corporización en el subapartado 4.1.1. *Performance* que sobrevive al acto efímero.

En la *performance Post Porn Modernism* (1989) Annie Sprinkle invita a los espectadores a subir al escenario y mirar su cuello del útero con ayuda de un espejo y de la luz arrojada por una linterna. La audiencia que acude a la escena puede elegir si subir a mirar o si quedarse sentada en sus asientos. En cualquier caso, tanto la decisión de mirar como la de no mirar, es frágil y tiene consecuencias distintas. Como reflexiona Schneider (1997):

Pero tanto si uno escoge permanecer sentado o unirse a la cola, todo el mundo tiene la oportunidad de observar sus propias elecciones. Para muchas de las personas que acudieron, aquellas elecciones eran tensas con inesperadas dificultades. El director de teatro y académico Richard Schechner me dijo que en la noche de 1990 en la que acudió al show de Sprinkle en *The Kitchen*, eligió quedarse sentado. El mismo Schechner había organizado piezas vanguardistas sexualmente abiertas como *Dionysus* con el *Performance Group* en 1969, e incluso había escogido a Sprinkle para su proyecto *Prometheus* en 1985, pero debido a las complejas repercusiones desencadenadas al escoger mirar, se encontró a sí mismo en su asiento. “Escogí no mirar. Fue una elección interesante para mí. Me daba curiosidad. Pero yo también estaba con [acompañantes femeninas] miedo de que mi decisión de mirar fuera vista como ‘estar sexualmente excitado’—¿Y por qué no? — pero no quise sufrir las consecuencias de tal ‘acusación’”. Aún, la elección de no mirar era tan tensa como la de mirar. Desde sus asientos, los espectadores vieron el cuello del útero desde otro ángulo: el amplio ángulo de visión de la demostración como espectáculo, concatenación que no dejó a nadie al margen en el teatro (p.55).

Este fragmento deja claro lo difícil de una elección por parte del espectador, que se plantea cuestiones morales, sexuales y conceptuales antes de subir. Especialmente interesante es el

sentimiento provocado en las espectadoras mujeres, como la propia Schneider. A Schneider le preocupa qué actitud tomar, qué mirada va a tomar, si es desde la “mirada de la mujer”, desde el “ojo del objeto”.

Hay una cosa más que nos interesa del relato de Schneider sobre esta *performance* de Sprinkle y es que al reflexionar sobre esta pieza, entre divagaciones teóricas, se encuentra con su propia memoria personal, con su autobiografía.

La experiencia visceral de pararme al borde del escenario me recordó a estar parado en el borde de otro escenario, el escenario en la iglesia, preparándome para arrodillarme con miembros de la congregación ante el altar para aceptar el Cuerpo de Cristo en mi propia boca. Para mí, este recuerdo me dio una bofetada cuando se encontró con la oferta corporal de Sprinkle, y me alejé de la vida académica para hacer frente a la más peligrosa tempestad de la narrativa personal. Mi padre era un ministro metodista. Soy su hija mayor. Los protestantes pueden tomar comunión a cualquier edad, y así, como hija de un pastor, comencé a practicar comunión muy temprano, haciendo fila en el altar para escuchar la voz del padre hablando con la Voz del Padre diciendo “tomad, comed, esto es mi cuerpo, que os doy.” Cuando yo era muy joven, no podría haber distinguido completamente entre padre literal y padre simbólico. El padre literal ofrecía al padre simbólico para el consumo, y el consumo significaba arrepentimiento y perdón. Cuando me hice mayor y entendí que mi padre literal no era el Padre Simbólico, yo también llegué a entender, con “Padre, Hijo y Espíritu Santo”, que como hija yo nunca podría ser un padre, nunca un hijo, y desconfiaba de que el tercero, incorpóreo, fuera una categoría verdaderamente inclusiva. Entonces, incluso cuando llegué a comprender la distinción entre literal y simbólico, recordé sólidamente su vínculo: que los padres literales y los hijos literales estaban tan ligados a lo Simbólico como una mirada lo está al costado de un rostro (Schneider, 1997, p.56).

Por tanto, es en este momento cuando se da cuenta de que la mirada, el ojo, siempre están ligados al rostro o al lado que se ve, pero se pregunta donde está la mirada de lo que ha sido silenciado, de lo secreto, de lo que ha sido siempre negado. La mirada de la prostituta, mujer que se sale de los márgenes que la sociedad decide como personas adecuadas y decorosas. Nos resulta clave que este ojo en el que piensa Schneider no es ya solo el ojo del *performer*, de la prostituta o de la mujer otra, sino que la propia Schneider se siente parte de este ojo, al recordar esa narrativa de cuando era pequeña. El contacto con el cuerpo de Sprinkle, la situación corporal vivida en el teatro, la llevan a una vivencia pasada. La distancia conceptual existente entre dos momentos aparentemente lejanos se acorta y se evidencia.



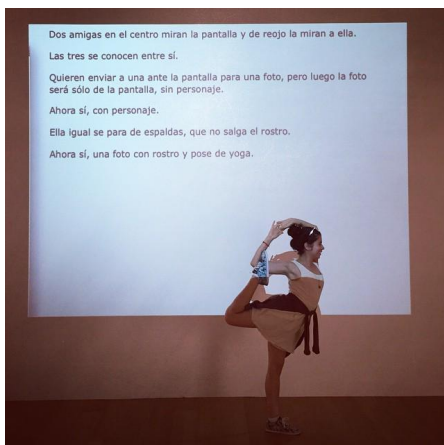
Annie Sprinkle, *Post Porn Modernism*, 1989

Leemos esta obra como el espectáculo de un espectáculo, una *performance* en la que todos están implicados y los límites entre espectador y observado desaparecen. Esto nos resulta muy interesante pues la separación entre la persona que es espectadora y la que es observada es esencial para el capitalismo y todas las desigualdades que desencadena sobrevivan. Este sistema necesita que exista un lado con el papel de *ver* y ostentar la posibilidad de desear, frente a lo *visto*, el otro lado que ha de identificarse con lo deseable. Esta separación, además, en el mundo occidental, lleva la etiqueta del género. En esta investigación analizamos que las artistas feministas que, como Sprinkle, exponen su cuerpo como material de reflexión, lo que buscan es desactivar a través del arte las estrategias del capitalismo, tratando de anular la separación entre espectador y objeto, aniquilar el deseo insaciable y acrítico como motor del sistema de mercancía.

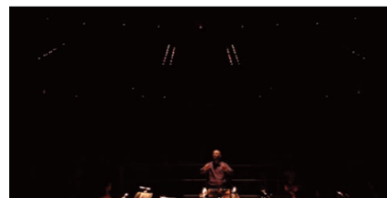
En la pieza de Dora García *Instant Narrative* (IN), 2006-8, el espectador está a medio camino entre audiencia y *performer*. Una persona está en la sala con un ordenador, y a medida que entran espectadores, va escribiendo lo que pasa en la *performance* y este texto se proyecta en la pared. La mayoría de los comentarios tienen que ver con las personas que conforman la audiencia, que de inmediato se convierten en protagonistas. Esta “narrativa del instante” se muestra como una *performance* que problematiza la acción como algo efímero e irrepetible, por lo que no conoce de original ni copia. Cada vez que se lleve a cabo, que se (re)escenifique el resultado será distinto pues se basa en el azar y las personas que participan. En *Instant Narrative*, al igual que en muchas otras *performances* de Dora García, la artista no es la *performer* sino que contrata a otra persona para escribir y utiliza a la audiencia como *performers*, de modo que según la terminología de Bishop (2012) se trataría de una “*performance delegada*”. Este mecanismo posibilita la recreación ilimitada de esta *performance*.



Mientras en la pieza de García, es el propio cuerpo del público, que ven sus acciones insertadas en una narración simultánea, la que activa la obra, vamos a revisar ahora una pieza en la que es un estímulo externo y no el cuerpo del *performer* el que desencadena la transformación del espectador. Entre 2009 y 2013, el artista Javier Núñez Gasco realiza una serie de obras en las que la atención se centra en el espectador, que participa como público que acude a un teatro. Nos interesa especialmente la pieza *Hush, no more* (2011). En esta obra el público es cegado por las luces del teatro cuando estas, repentinamente, incrementan su potencia hasta alcanzar una potencia de 40000 W. Mientras plácidamente acuden a la representación de la ópera *El sueño de una noche de verano* de Purcell, son sacudidos por este estímulo y sacados de la representación. Con esta interrupción, la “representación se encierra en una meta- representación” y la incomodidad nos recuerda a la táctica del extrañamiento de Brecht (Fernández López, 2015, p.71). Con esta estrategia lo que el director pretendía era hacer consciente en todo momento al espectador de que se encuentra en una representación, de modo que no se vea sumergido en lo ilusorio. Como en la obra *Rêlache* de Picabia, en *Hush, no more* Gasco ataca al público al iluminarlo. Rosalind Krauss señaló sobre *Rêlache* “la audiencia es cegada incluso cuando es iluminada, y esta doble función demuestra que una vez el observador es físicamente incorporado al espectáculo, su visión deslumbrada no es capaz de supervisar el evento” (Krauss, 1979, p. 212). En ambas obras, la luz es una energía en movimiento que radicaliza la relación entre *performance* y audiencia, acorta la distancia entre ambas.



Dora García, *Instant Narrative*, 2006



Javier Núñez Gasco, *Hush no more*, 2011

En relación con el concepto de cuerpo como archivo a través de las recreaciones, repeticiones y variaciones que analizábamos en el marco conceptual, hay una serie de referentes que nos permiten reflexionar sobre las implicaciones del mismo en *performance*.

Martin Nachbar es uno de los coreógrafos que en los últimos años ha trabajado con

recuperaciones. En su pieza *Urheben Aufheben* (2008) recrea una película de 1967 de la coreógrafa alemana Dore Hoyer en la que ésta bailaba su serie de solos de 1962/64 titulada *Afectos humanos*. Toda la obra se estructura en torno a la narración por parte de Nachbar de cómo él crea esta pieza. Al principio de la pieza, usando una pizarra y tiza, explica cómo desarrolló el proceso de investigación de la coreografía de Hoyer. Concepción de cuerpo como archivo. Por tanto, en esta obra refleja el deseo de archivo y la concepción del cuerpo como un archivo. En palabras de Pérez (2010, p. 59) la compone como una “reflexión sobre el propio hecho de la reconstrucción. Suerte de metapraxis”. En *Urheben Aufheben*, el bailarín entra en el almacén, en el archivo y toma esa coreografía de Hoyer, que aprende de la mano de una bailarina autorizada a enseñar la danza de Dore Hoyer. Sin embargo, Nachbar no se limita a entrar en el almacén, sino que mete su cuerpo en el interior y entonces el almacén se transforma en archivo visible a través de su cuerpo. A partir de esta serie de incorporaciones y excorporaciones, transmisiones entre cuerpos, la coreografía se convierte en un "sistema archivístico-corpóreo que también convierte los enunciados en acontecimientos corpóreos y objetos cinéticos" (Lepecki, 2013, p. 69).



Martin Nachbar, *Urheben Aufheben*, 2008

Meggy Rustamova tiene una serie de obras en las que recrea distintas *performances* históricas. En 1972 John Baldessari realiza la *performance* llamada *Teaching a Plant the Alphabet* como reacción a la famosa *Wie man dem toten Hasen die Bilder erklärt* (1965) de Joseph Beuys. En *How to teach a plant the Georgian alphabet* (2009), Rustamova parte de ambas para generar la reacción de una reacción. Ya en 2008, la artista había realizado una recreación de la *performance* de Beuys, en la que, en lugar de explicar pinturas a una liebre, va a un museo a explicar arte a un pescado. Así, esta segunda *performance* en la que revisa a Beuys, supone una continuación de su interés por los procesos de aprendizaje y enseñanza. Si bien Baldessari explicaba por medio del alfabeto latino, Rustamova decide emplear el georgiano. Un alfabeto que la propia artista explica que podía hablar de pequeña pero que ahora prácticamente había olvidado. “By teaching the Georgian

alphabet to the plant, I taught it both to the audience as to myself”, de modo que se trata de un doble proceso de aprendizaje en el cual desaparecen las jerarquías. Durante el proceso de la *performance*, la artista recupera un lenguaje que había perdido y que por medio de la acción vuelve a incorporar. Esta pieza recrea una *performance* histórica, pero no la copia ni trata de imitarla, sino que la evoca para utilizar aquellos recursos que considera inagotados y que en el presente pueden seguir siendo relevantes. En este caso, añaden capas de interés artístico a procesos de enseñanza. Reflexión sobre cómo la propia historia del arte nos enseña y de cómo el cuerpo en *performance* es un transmisor de conocimiento.



Meggy Rustamova, *How to teach a plant the Georgian alphabet*, 2009

La artista filipina Lilibeth Cuenca realiza en 2014 su *Homage a Andre Cadere 1 y 2*. Aunque antes citábamos las ideas de Pérez sobre cómo las artes plásticas suelen recrear como recurso crítico, en esta *performance* de Cuenca lo que asistimos es a un homenaje. La fascinación que Cuenca siente hacia el artista polaco-rumano André Cadere es lo que inspira esta pieza. En ella recrea uno de sus famosos *Round Bar of Wood*, objetos realizados por el artista entre 1971 y 1978 y que analizaremos en el capítulo 5. Objetos. En la primera *performance*, la artista recorre varios espacios naturales con el objeto-escultura de madera de color amarillo, azul, violeta y blanco. Lilibeth Cuenca mantiene esa cualidad chamanística que era tan propia de la obra de Cadere pero a diferencia de este, no transita los espacios de la galería sino que realiza todas las acciones fuera del espacio tradicional del museo o galería. Aquí la artista parece reflexionar sobre la propia naturaleza de la práctica performática, que ha de ser re-creada en aras de no desaparecer. La *carne* (Schneider, 2010) como aliada de la memoria.



Lilibeth Cuenca Rasmussen, *Homage a Andre Cadere* , 2014

Mientras los artistas que acabamos de analizar recrean *performances* pertenecientes al pasado con objeto de convertir su cuerpo en un depositario de memoria, ahora nos centramos en una serie de artistas de *performance* que transforman, diluyen o complementan su cuerpo por medio del uso del textil, como Araujo, La Ribot o Bel que buscan una fisicidad alternativa durante la acción, para generar fricciones de la subjetividad. Con ellos vamos a explorar cómo en estos actos, el movimiento del cuerpo es el encargado de desplegar metáforas efímeras, reconsiderar la formación de la subjetividad, reflexionar sobre procesos opresores y liberadores relacionados con el cuerpo colectivo, o modificar las relaciones con el espacio.

En la obra *Habito/Habitante* (1982) de Martha Araujo el vestuario del *performer* es el centro de la acción, convierte a la pared en prisión y al participante en prisionero. Las telas son símbolo de opresión, el impulso del cuerpo del participante es la posibilidad y el deseo performativo es lo liberador. Este acto de liberarse a uno mismo a través de la activación, de volar y escapar de los obstáculos, es una acción al mismo tiempo simbólica y física, política y poética. Nos interesa de esta obra que es la repetición del mismo gesto la que da lugar a un acto que tiene el estatus de ritual y por el cual el cuerpo y el indumento se convierten en un objeto escultórico en movimiento. El momento de saltar, de romper la ligadura, el ruido del velcro que se produce es catalizador. En esta acción, Araujo reflexiona sobre la situación política de su país, momento de crisis entre el final de la dictadura de Brasil y la transición hacia la democracia, y propone este cuerpo expandido como membrana que alude al resto de la comunidad, que está en la misma situación que ella. Una lectura más íntima de la pieza nos lleva a hablar de las relaciones interpersonales, con “el otro”, así como de procesos de dependencia/independencia.

*Panoramix* de La Ribot (1993-2003) es una retrospectiva que incluye 34 de sus *Piezas Distinguidas*. Hay varios momentos de la pieza en los que podemos trazar correspondencias con el ejercicio emancipador de Araujo en *Hábito/habitante*: La Ribot se aproxima a la pared, se ajusta la

indumentaria al cuerpo y tira con fuerza, llevándose tras de sí el objeto, rompiendo las cintas adhesivas que las sostenían, de modo que deja de ser un objeto bidimensional para convertirse en extensión de su cuerpo. En una de estas ocasiones, viste las alas de la mariposa y, seguidamente, comienza a hablar del cuerpo de la mujer: “si hablo de un cuerpo que sirve para tapar, bailar, no tapar, destapar, cantar, parir, pensar... ¿de qué cuerpo hablo?”; en otra parte se incorpora una extensa capa-vestido azul. A lo largo de las tres horas de duración de la performance, la propia artista deambula por el espacio blanco de la galería y va vistiéndose con distintos indumentos que le permiten desarrollar acciones determinadas. Mientras en Araujo el hecho de activar el vestuario funciona como juego entre la represión y la libertad y catalizador de la relación entre el yo y el otro (Boyano, 2019), en *Panoramix* la manipulación de los vestidos reactiva las relaciones que existen entre el espacio, la audiencia y la *performer*, pero también tienen que ver con una reivindicación del cuerpo y su autonomía.



La Ribot, *Panoramix*, 1993-2003

Al principio, todos los objetos que forman parte de la pieza están distribuidos por las paredes de la sala, adheridos con cinta de embalar como si de las obras de una exposición en una galería se tratara. La Ribot permanece desnuda y es a la hora de representar cada una de las 34 acciones que constituyen la *performance* cuando viste las prendas. Entonces pasan del plano vertical de la pared a ser parte de ella, a entrar en simbiosis con su cuerpo y movimiento y, por último, ser devueltas al suelo en forma de bultos escultóricos. En ese sentido, en el momento en que la Ribot interacciona con cada uno de esos objetos – ya sea un vestido verde que no llega a ponerse y arroja al suelo, o un conjunto de pantalón y chaqueta chubasquero transparentes del que saca un manual de instrucciones sobre qué hacer con la prenda y con su propio cuerpo – modifica tanto su ubicación espacial como su naturaleza, convierte lo inerte en objetos escultóricos orgánicos.

Esa idea de membrana que hemos podido extraer de la obra de Araujo y de La Ribot también

se observa en las *Capas Parangolé* que Helio Oiticica realizó a mediados de los 60, pues en ellas se traspasan las fronteras entre lo interior y lo exterior del cuerpo, “entre el yo y la otra persona, entre el individuo y el espacio vital colectivo” (Schimmel, 2012, p. 200). Las *Capas* son obras de arte que se transforman al ser incorporadas al cuerpo, puesto que cuando se baila con ellas se cubren y descubren sus diversos estratos. Nos interesa esta estratificación por capas de contenido, cuyas metáforas son sólo activadas en la interacción con el cuerpo y el movimiento, elementos sin los cuales los fragmentos de tela yacen sin vida. Cada una de las capas se inspiran en un individuo diferente y buscan la participación activa y la emancipación del ser humano. La historiadora Rosangela da Costa Motta analiza una de las capas: “Incorpora a revolta”. Observa que, aunque hay una sensación general de pesadez, lo que está cerca del cuerpo es suave, como la capa de paja que simboliza el descanso y la pereza, y que la parte relacionada con la revuelta es roja. Toda esta multiplicación de sensaciones que genera sobre el cuerpo lleva al participante a experimentar el objeto como una serie de “pesos en conflicto” (Schimmel, 2012, p. 244).

Si en Oiticica esa cualidad cinética era fundamental para activar lo metafórico, en la obra de Jérôme Bel la detención del movimiento, la pausa, es lo que dinamiza la reflexión, pero también el uso del textil como piel semiótica articula el discurso. En *Shirtologie*, (1997) el bailarín va quitándose camisetas que llevan marcas, eslóganes e imágenes publicitarias. En esta pieza, la subjetividad propia del capitalismo tardío se demuestra esclava de la lógica de la mercancía, que acaba dando forma a nuestra identidad, nuestros cuerpos y modos de actuar. Bel utiliza el recurso de la metonimia, según la cual el textil es una piel, la sucesión de camisetas se convierten en el propio cuerpo del *performer* “como una superficie estratificada de inscripciones” (Lepecki, 2009, p. 102).



Jérôme Bel, *Shirtologie*, 1997

La obra revela que somos prisioneros en nuestro propio cuerpo, pero como declara Bel, la pieza también pone de manifiesto que “la *performance* puede permitir la liberación respecto de la

mercantilización de identidades por parte del capital bajo el signo del nombre (marca comercial)” (Lepecki, 2009, p. 103). Es importante subrayar que, para Bel, es posible desvelar los procesos opresivos a los que la sociedad nos somete a través de la *performance*.

Con respecto a la idea de sujeto dentro de la lógica del capitalismo que aflora en *Shirtologie*, podríamos preguntarnos si en nuestra contemporaneidad el sujeto ha sido reemplazado por el cuerpo. Ya no hay un sujeto social cuya participación en la comunidad desemboque en la libertad individual o viceversa, sino que vivimos en la época del cuerpo. No obstante, y a pesar de esta sustitución, el cuerpo al que atendemos no es el propio, puesto que más que nunca hay una falta de concordancia con nuestros deseos, necesidades y sentidos y el cuerpo protagonista sería más bien el sacudido por el trabajo, la productividad y el estrés. Un mundo de cuerpos estandarizados, moldeados por la moda y el mercado (Walder, 2004). Para Lipovetsky (1992) en la sociedad contemporánea nuestros cuerpos están marcados como consumidores de modo que el narcisismo tiene que ver con la alineación de nuestros cuerpos con la lógica corporativa del mercado. La potencia de la obra de Bel reside en que, desde el cuerpo, y a través de su interacción con una suerte de piel-indumentaria, el sujeto vuelve a participar activamente de una sociedad narcisista y consumidora de la que no quiere participar.

En la *performance* de 1998 *Self-unfinished*, Xavier Le Roy recurre al textil, a su flexibilidad y relación con el cuerpo para crear la pieza. Cuando entramos en el espacio, Le Roy está vestido de negro con una camiseta y unos pantalones. Más tarde, estira la camiseta hasta cubrir su cabeza y brazos y se convierte en un tubo a modo de vestido hasta las manos. Esta transformación mitad hombre, mitad mujer se ve reemplazada por una tercera transformación: Le Roy deviene en una criatura de cuatro patas sin cabeza que se desplaza por el espacio hasta llegar a la pared del fondo, donde se yergue boca abajo al tiempo que se desplaza con las manos. Le Roy propone una visión que cuestiona el confinamiento del cuerpo producido por la modernidad. El cuerpo individual, monádico, carece ya de lugar. El yo de Le Roy está inacabado no porque no haya terminado de completarse sino porque no puede completarse nunca. “Mediante el solipsismo informe escenificado por Le Roy, el desmantelamiento del cuerpo idiota de la modernidad, y su sustitución por el cuerpo relacional, renueva la coreografía como práctica de potencialidad política” (Lepecki, 2009, p. 82). Nos interesa cómo a través de las constantes transformaciones de Le Roy por medio del textil, el coreógrafo reflexiona sobre el concepto de individuo y cómo este ya no tiene cabida, sino que somos personas compuestas por infinitas partes.



Xavier Le Roy, *Self-Unfinished*, 1998

En todos estos procesos de simbiosis entre el movimiento del cuerpo y el textil que hemos analizado, el cuerpo se desdibuja y rematerializa para conquistar una categoría nueva que trasciende las jerarquías y los condicionantes impuestos por la sociedad.

Si bien los artistas que hemos analizado antes trabajan con la *performance* en vivo, también nos interesan una serie de referentes que investigan la *performance* no presencial, como es el caso de la *videoperformance* o la *performance* digital, telemática.

*Three transitions* (1973) de Peter Campus es una obra fundamental en la historia del videoarte. En esta obra de casi 5 minutos, el artista explora las posibilidades del croma en tres escenas diferentes en las cuales juega con su propia imagen corporal, con su cara, su cuerpo. Campus se desdibuja para dibujarse de nuevo, quema su imagen o aparece en pantalla desde su propio cuerpo. Reflexiona sobre sí mismo como sujeto y objeto simultáneamente, así como también sobre la identidad gracias a los recursos del nuevo medio: el vídeo. Aunque en esta obra la experimentación con el croma adquiere un gran protagonismo, que la sitúa dentro del videoarte, tanto las estrategias empleadas por Campus como los temas tratados en esta obra podrían situarla dentro del ámbito de la *videoi*.



Peter Campus, *Three transitions*, 1973



Las performances de Pancho López, que a menudo introducen comida, nos traen algunos paradigmas interesantes entre la performance en vivo y la *videoperformance*. En su *performance El amor es como el jamón serrano* (2017), López vestido de negro entra a un espacio que parece un almacén desnudo, donde hay una silla y una mesa. Lleva en las manos una pata de jamón ibérico. Entonces comienza a golpear la mesa de madera con el jamón, cada vez más fuerte. Un polvo blanco que había sobre la mesa se levanta y la escena se ve envuelta en una nube en suspensión que cubre el jamón, y el cuerpo del artista. En esta *videoperformance*, donde la presencia del jamón es tan central, se podría considerar que el espectador se ve privado de la experiencia olfativa, así como de la experiencia táctil de que ciertas motas del polvo blanco se posen sobre su piel. No obstante, si la acción hubiera sido realizada en vivo, también el espectador carecería de detalles realizados con el zoom de la cámara o modificaciones del tiempo o la ralentización de ciertas partes. Al fin y al cabo, el vídeo transforma en fotogramas la realidad, permite manipular la imagen en postproducción, y con ello añade capas de contenido a la pieza.



Pancho López, *El amor es como el amor serrano*, 2017

En la *videoperformance Prótesis para una bailarina* (2004), de Javier Núñez Gasco, una cinta adhesiva es usada para unir dos cuerpos que pasan a ser dependientes el uno del otro. Se trata de una bailarina cuya pierna izquierda está atada a la pierna derecha del propio artista, el cual yace en el suelo tumbado boca arriba. La cámara está fija, graba en tiempo real a la pareja en un estudio de *ballet*. Ella baila con gran esfuerzo, y no repara en el otro cuerpo, sino que lo asume como parte del suyo sin reproche alguno, sin molestarse por el abuso, como si ese día su pierna simplemente pesara más y tuviera que seguir ensayando su coreografía improvisada. El sufrimiento físico de ambos es claro a medida que avanza la pieza. El peso de la sociedad patriarcal que sigue subyugando

a la mujer, relegándola a un ser humano de segunda categoría, es una de las lecturas de la pieza. El hombre blanco europeo de mediana edad está presente pero pasivo, no solo no hace, sino que impide. La bailarina, pese a su talento, profesionalidad y su esfuerzo, no puede superarse ni dar lo máximo porque el hombre la frena. Imagen metafórica de la frustración y de la desigualdad de la mujer tanto en el ámbito de lo privado como en el de lo público. La violencia latente en la acción, en la que lo punitivo se acerca más al cuerpo de la mujer que al del hombre, establece también conexiones con la violencia machista, en particular, y la opresión hacia las minorías, en un plano más general.



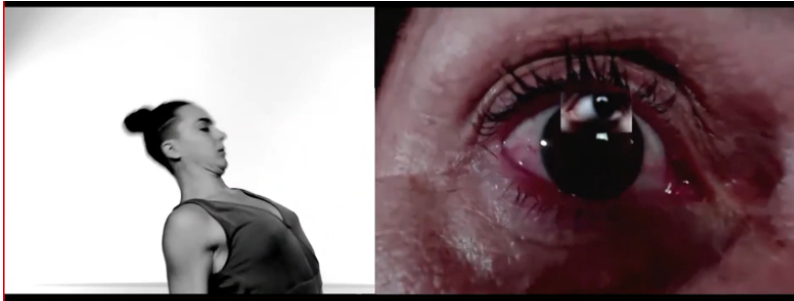
Javier Núñez Gasco, *Prótesis para una bailarina*, 2004

En cuanto telepresencia, Paul Sermon y Ken Goldberg fueron precursores de este tipo de investigaciones. En 1992 Sermon realiza su obra *Telematic Dreaming*, en la que utiliza la vídeo conferencia para conectar a personas que están en distintos lugares. En esta pieza convierte una cama en el soporte de proyección de imágenes de una potencial pareja a kilómetros de distancia. Aunque ambas personas en la cama no se pueden tocar, no están físicamente una al lado de la otra, Sermon pretende expandir los sentidos del usuario y generar una impresión sinestésica, de modo que cuando la persona observa la proyección, siente que toca a la otra persona. Comunicación, encuentro sugestivo y casi íntimo.

En 1996 Goldberg desarrollaba su obra *Telegarden*, en la cual un brazo robótico con una webcam regaba un jardín en miniatura, y los usuarios que accedían a través de internet podían observar esta simple acción.

El encuentro de la telepresencia y la *performance* es especialmente interesante, pues permite a un arte convencionalmente presencial, llegar a un mayor número de receptores y con ello, reflexionar sobre la propia ontología de la *performance*. *Dist-dance. Danza en red* (2021) del grupo Kònic thtr, es un proyecto realizado en tres lugares y entre tres compañías residentes en la región de Occitania: las Islas Baleares, Toulouse, y Barcelona. Lo que se proponen es crear nuevas

dramaturgias para la danza que denominan “espectáculos tele-distribuidos”. Son concebidos como espectáculos de danza realizados en *streaming* y en simultáneo entre diversos espacios. De este modo, ofrecen al público la posibilidad de acudir a una *performance* en directo a través de internet.



Kònic thtr, *Dist-dance. Danza en red*, 2021

Los temas que se trabajan en esta obra son la seducción, la resistencia, la fusión o el poder. Las *performers* son siempre mujeres, de distintas edades, de modo que se busca generar un espacio escénico de visibilidad de distintos cuerpos y vivencias.

La exploración de la materialidad/inmaterialidad del cuerpo que se lleva a cabo en la pieza incide sobre cuestiones relativas al cuerpo en el contexto de lo virtual y lo mediado, y cuestiona cómo puede surgir una nueva materialidad corporal en este mundo del ciberespacio. A medio camino entre lo presencial y lo virtual, entre el vacío y lo lleno, la proximidad y la distancia, crean un concepto de cuerpo que comparten con el espectador al otro lado de la pantalla. Pese a la aparente distancia física, esos tres nodos que danzan tratan de sincronizarse e interactuar, buscan la vibración y el contacto, dialogan con la discomunicación en la red y con un espacio común.

El encuentro en este ciberespacio genera una eclosión de materialidades que se alejan de una lectura convencional del cuerpo, pero que precisamente nos permiten reflexionar sobre nuevas corporalidades y cómo estas se transforman. Creemos que en esta pieza se hace evidente que para que la distancia se reduzca entre espectador y *performer* no es necesario una co-presencia física, sino que esta puede producirse mediante el encuentro virtual.

A partir de estas obras podemos preguntarnos si la corporización funciona del mismo modo que en las anteriores en las que se da la co-presencia. Opinamos que en estas obras se produce un acortamiento de la distancia conceptual, en la que el espectador conecta con el cuerpo de los *performers* en la pantalla. En este encuentro se produce una transformación del espectador, de distinta naturaleza a la que se produce en las *performances* en vivo, pero donde hay un cambio también.

### 4.2.2 Movimiento

La obra de Boudry-Lorenz trata de frustrar las narrativas históricamente normativas y las convenciones asociadas al público. La estrategia que usan para darle la vuelta a estas narrativas es por medio de la re-imaginación y escenificación de las acciones de sus personajes. Sus *performers* suelen ser bailarines, músicos y artistas con los que establecen estrechos diálogos y procesos de investigación hasta encontrar las maneras de comunicar su discurso. Sus obras suelen presentarse como instalaciones de vídeo que capturan *performances* pensadas para la cámara.

En *Moving backwards*, (2019) combinan coreografía contemporánea, danza urbana, técnicas de guerrilla y elementos de la cultura *queer* underground. Los cinco *performers* de esta instalación de vídeo son bailarines procedentes de distintos contextos que, por medio de su trabajo con el cuerpo y sus nociones de movimiento marcha atrás, problematizan el significado tanto temporal como espacial que esto puede tener. La mayor parte de los bailes que aparecen en esta pieza, tanto los solos como las danzas de grupo, son realizados marcha atrás, lo cual está íntimamente relacionado con las prácticas de resistencia política a través del arte. Nos interesa cómo un gesto tan sencillo como es realizar movimientos marcha atrás, ya sean realizados de ese modo por los bailarines o retocados digitalmente, genera toda una serie de consideraciones sobre el cuerpo, los colectivos invisibilizados dentro de nuestra sociedad, así como los procesos de resistencia y lucha. Moverse a contracorriente, alzar la voz a través de cuestionamientos que se introducen en el tiempo y el espacio, usar repertorios de danza no convencionales.



Boudry-Lorenz, *Moving Backwards*, 2019

La pareja artística formada por Helena Cabello y Ana Carceller proceden de una manera similar a Boudry-Lorenz, pues muchas de sus piezas relacionadas con nuestra investigación suelen consistir en *performances* para la cámara que presentan en forma de instalaciones de vídeo. En *Suite Rivolta. Una propuesta estética para la acción* (2011), dos bailarinas son los personajes que

coreografían una composición de tres movimientos. Se trata de danzar un texto, de dar movimiento a la narración de una voz en *off* que alude a la necesidad de pasar a la acción, de entender la calle como un espacio democrático de confrontación.

La *performance* de las bailarinas fue grabada en la galería Elba Benítez de Madrid, en el mismo espacio donde después la pieza fue expuesta en forma de una instalación de vídeo de 13 minutos. De esta manera, también problematizan la narrativa convencional procedente del cine. El público ya no es aquí capaz de establecer una distancia con respecto al escenario que observa sino que se ve inmerso en el mismo. El vídeo se divide en tres movimientos: el Movimiento 1, es un solo de una bailarina de danza contemporánea; el Movimiento 2, es un solo de una bailarina de flamenco; el Movimiento 3, es una coreografía en la que participan las dos bailarinas. Ambas *performers* dialogan, cada una a través de su estilo de danza. Se combinan la danza contemporánea y el baile español de manera que se encuentran dos tradiciones culturales distintas que expresan a través del cuerpo y del movimiento por medio de modos expresivos diferentes. Los gestos y las acciones que ambas bailarinas realizan se inspiran en los movimientos ciudadanos, las protestas y las estéticas revolucionarias. El título del proyecto deriva del movimiento radical italiano de los años 70 *Rivolta Femminile* (liderado por la crítica de arte y teórica Carla Lonzi) y de la estructura libre de una *suite* musical.

Para Cabello y Carceller (2015) “los gestos y los movimientos a través de los cuales se produce la re-interpretación de uno mismo, lejos de desestabilizarnos, generan empoderamiento” (p. 261). El cuestionamiento del lugar donde nos situamos a diario en nuestra vida es una manera efectiva de resistir a la reificación de los sistemas de dominación. Para ello, el carácter performativo de nuestras interacciones interpersonales, así como nuestros cuerpos como generadores de discurso, son herramientas que nos permiten viajar más allá del lenguaje. Además, como parte de esta afirmación, se preguntan: “¿Por qué no explotar la alteridad y las lógicas retorcidas de la improvisación y el subconsciente?” (Cabello y Carceller, 2015, p. 261)



Cabello y Carceller, *Suite Rivolta. Una propuesta estética para la acción*, 2011

Vamos a revisar dos artistas cuya obra nos va a permitir analizar los factores del movimiento peso/gravedad y resistencia, y que también nos interesan porque construyen su discurso sobre la recodificación de movimientos simbólicos pertenecientes a la tradición de sus países.

Profundamente asentados en lo político y social, los proyectos de Qingmei Yao ofrecen métodos de resistencia crítica que encuentran su forma en áreas que superponen la parodia burlesca y la poesía. Nos acercamos especialmente a su sensibilidad hacia cómo los gestos metafóricos y simbólicos adquieren o pierden poder de tracción a través de la alteración, desplazamiento y descontextualización. En su *videoperformance* titulada *Dance! Dance! Bruce Ling!* (2013), combina las artes marciales, la danza y la música en un espectáculo teatral cómico con referencias a la China tradicional, la comunista y la popular. Vestida como Bruce Lee, la artista sostiene hoz y martillo ante un fondo de bambús pintados, mientras ejecuta una serie de movimientos de Kung Fu alternados con movimientos de danza clásica y contemporánea.

Movimientos procedentes un arte marcial, otros de la danza y otros de la cultura popular china, generan una obra en la que la artista reflexiona por medio de su cuerpo sobre la situación política de su país. Cada uno de estos tipos de danza requieren una actitud, un peso distinto, de modo que la artista alterna momentos livianos con otros pesados. En cuanto a la gravedad, observamos que en ciertos momentos emplea una energía fuerte y en otros una energía débil. Esta combinación y riqueza de movimientos le sirven a la artista para parodiar los entretenimientos comunistas chinos y generar una obra política.

En *EXERGIE - Butter Dance* (2000), la artista indonesia Melati Suryodarmo también utiliza movimientos simbólicos del cuerpo en una danza, pero en este caso en íntima relación con la materia. Durante la *performance*, la artista baila en tacones sobre un lecho de mantequilla, en una coreografía inspirada en una danza perteneciente al folclore de Indonesia, con influencias de la danza japonesa *Butoh*. Suryodarmo no introduce en su discurso informaciones biográficas ni políticas específicas, sino que genera una imagen de lucha que habla de un contexto más amplio a través de la lente de género. Puesto que en ella Suryodarmo lo que hace es versionar un tipo de danza tradicional, esto nos permite analizar perfectamente todos los factores del movimiento que antes introducíamos.

Al principio de la *performance*, la artista entra en el espacio ataviada con un vestido y unos tacones. Camina hacia los bloques de mantequilla preparados en la pista de baile. Comienza de espaldas a la audiencia, para después girarse y subirse a los bloques de mantequilla mientras mira a los espectadores. Comienza bailando lento, con movimientos controlados y técnicamente buenos. A medida que la *performance* avanza, va acelerando los movimientos, el ritmo es rápido. La urgencia se superpone a la suspensión en el momento en el que Suryodarmo cae por primera vez al suelo. Se

levanta con estoicismo y continúa la danza hasta el final, pero ya nada vuelve a ser lento o controlado. La energía es fuerte y esto provoca que la tensión también se vea en aumento. En cuanto al peso, el cuerpo de la *performer* es liviano al principio porque lucha contra la gravedad. En relación con la energía leve, el peso también es menor. Después, el cuerpo de Suryodarmo se ve vencido una y otra vez por la gravedad, de modo que la sensación que nos provoca es de pesadez, lo cual se ve intensificado por una energía fuerte.



Melati Suryodarmo, *EXERGIE - Butter dance*, 2000

La propia artista reconoce que lo que inspiró esta pieza fue su interés por el tiempo y su reflexión sobre cómo, frente al tiempo como magnitud que jamás se detendrá, lo único a lo que nos podemos enfrentar es con el tiempo que nuestro cuerpo adapta a la concepción total de la vida. En esta *performance* podemos observar, en particular, la fijación de Suryodarmo por comprender lo que sucede en un momento específico con su cuerpo. El momento previo a cada una de sus caídas, por ejemplo, es definido por la artista de la siguiente manera:

Un momento donde toda mi conciencia controla mi cuerpo, pero al mismo tiempo el riesgo se vuelve impredecible. Puedo perder el control, pero la voluntad de levantarme de nuevo es más importante para mí. Se trata de nuestra actitud hacia este momento tan específico de la vida. (Suryodarmo, 2000).

Esta obra de Suryodarmo presenta estrategias relevantes para esta tesis en tanto que la artista y *performer* investiga con su cuerpo una serie de movimientos pertenecientes al folclore, pero que subvierte y exagera, de modo que da lugar a un nuevo simbolismo. Al igual que analizábamos en la pieza de Yao, la combinación de movimientos, pesos y ritmos da lugar a una parodia de la tradición.

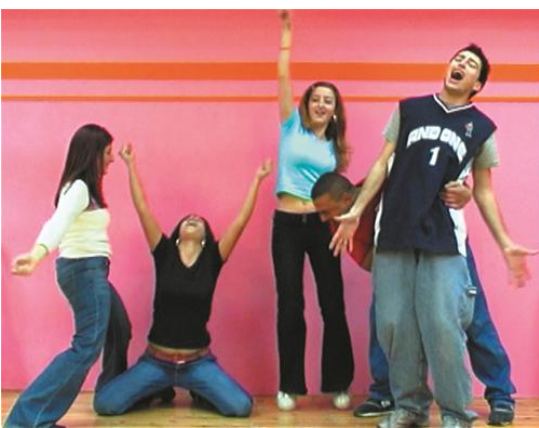
Nos interesa también su comprensión de la resistencia y del dolor como algo dependiente de la educación y del contexto cultural, de modo que cada espectador puede leer la *performance* de una manera totalmente distinta.

A partir del análisis de la obra de Suryodarmo, introducimos de nuevo el concepto de *endurance-based body art* que revisábamos en el subapartado 4.1.2.1. Peso/gravedad. Resistencia.

Nos centramos aquí en casos en los que la resistencia tiene que ver con procesos que implican el cuerpo en movimiento.

En *Butter Dance*, la artista realiza una *performance* de 20 minutos de duración, pero durante este lapso de tiempo no deja de bailar, moverse y resisitir a las caídas. Para quien observa la *performance*, junto con las dosis de humor evidentes que contienen un discurso crítico sobre el papel de la mujer dentro de la tradición, Suryodarmo trata de luchar contra lo inevitable. Consigue resistir una y otra vez a la inercia de su cuerpo y aunque sus pies sucumben por la cualidad resbaladiza de la mantequilla, se sobrepone y sigue bailando. Al final de la *performance*, tras una última caída, se quita los tacones y sale del escenario. Esta resistencia es física, pero, al mismo tiempo, alude a una resistencia conceptual, una firmeza que tiene que ver con no detenerse, aunque haya obstáculos que amenacen con romper la armonía.

En la pieza de Phil Collins *They shoot horses* (2004), el artista contrató a nueve adolescentes para llevar a cabo una maratón de ocho horas de baile. Frente a una pared de rosa chillón, en el vídeo podemos ver a los adolescentes bailar una combinación canciones pop de las pasadas décadas. Debido a lo delicado del contenido en el sentido de la extensión temporal, la *performance* es grabada y mostrada en forma de una instalación de vídeo de dos canales en la cual el público ve a los *performers* a tamaño real, de modo que se genera una correlación entre ambos. Podemos ver cómo, a medida que las horas avanzan, la actitud de los *performers* va cambiando: en un principio bailan las cursis canciones como individuos independientes, después interactúan y cada vez el cansancio es mayor.



Phil Collins, *They shoot horse*, 2004

Collins parece reflexionar aquí sobre la resistencia en un doble aspecto: por un lado, la resistencia física de los adolescentes, que exhaustan sus cuerpos hasta no poder más; por otro lado, y



de una manera más poética, encontramos la resistencia que simbolizan estos jóvenes frente al contexto sociopolítico que les ha tocado vivir. Así, la resistencia física, que es la más visible en la recepción del vídeo, es una metáfora del significado latente de la pieza: los jóvenes representan la resistencia política y emocional, en un entorno donde todo está enmascarado de disfraces bellos, superficiales y consumibles, que esconden la miseria y la desigualdad, han de aguantar pese al agotamiento y falta de recursos. Esta pieza fue controvertida puesto que aquí Collins se convierte tanto en aliado como en mentor de este modo de proceder, pues al mismo tiempo critica la situación de en la que los jóvenes se ven sumidos, pero al mismo tiempo realiza una contratación subrogada al pagarles por bailar y aprovechar de algún modo su precariedad (Bishop, 2012).

En las piezas analizadas, hemos podido comprender cómo peso/gravedad y esfuerzo, son factores del movimiento relacionados con una agencia política que permite a artistas, bailarines y *performers* decidir cómo su cuerpo ocupa el mundo actual.

Como comentábamos en el marco teórico, no solo nos interesa el movimiento en tanto a sucesión de gestos dentro de un flujo, sino que también queremos detenernos en la inmovilidad.

Rescatamos la pieza *Shirtologie* de Jérôme Bel que analizábamos antes en relación a la indumentaria, para desarrollar la inmovilidad. La quietud escultórica de Bel, en la que los movimientos son mínimos y medidos, saca a la luz los procesos de dominación a los que actualmente nos vemos sometidos, para proponer una interrupción de los mismos por medio del cuerpo.

Analizamos también la serie de *performances Reptaciones* de William Pope L. En estas *performances* que realiza entre 1978 y 2001, Pope repta por el suelo durante horas, vestido con traje de chaqueta o con un disfraz de *Superman*. A partir de esta acción tan simple, podemos reflexionar sobre cómo el sujeto cinético de la modernidad ha de moverse sin esfuerzo, sin tropezarse ni detenerse, una suerte de fantasía coreopolítica del progreso que está hecha a la medida del hombre blanco heteronormativo y donde el resto de individuos y comunidades quedan desplazadas.

Las *Reptaciones* de William Pope L. son una crítica a la blanquitud y a la negritud, a la verticalidad y la horizontalidad, así como también son una crítica del racismo que sigue imperando como herramienta del colonialismo o neoimperialismo contemporáneo. Por ello, su reptación es una declaración coreopolítica que nos interroga sobre los procesos de subjetivación. Hay una frase de Franz Fanon que parece relacionarse especialmente con esta serie de acciones: “¡Mira, un negro! [...] tropecé” (Fanon, p. 109 1967, citado por Lepecki 2009). El propio Pope cita la influencia de Fanon en su obra, profundamente ligada a la filosofía y a la teoría poscolonial. Lo que Fanon (1967) descubre es que toda ontología es irrealizable dentro del contexto de una sociedad colonizada. Afirma que al ser la blanquitud el emblema de la modernidad, el hombre negro está por detrás, vive

en un retraso temporal permanente que lo deja fuera de cualquier ontología al no tener la posibilidad de hacer acto de presencia.

La reptación no ha de ser vista como un acto sacrificial relacionado con el dolor, sino que tiene que ver con entender qué conocimiento nos ofrece el suelo y "comprender lo que sucede cuando se abandona el privilegio de lo vertical y se entra en una relación diferente con el esfuerzo y la movilidad" (Lepecki, 2009, p. 180). Movimiento incómodo, en el que se negocia con una superficie rugosa y fría que acentúa las relaciones entre el cuerpo y el mundo (Bessire y Pope, 2002). En esta relación entrarían en juego todas las dinámicas de violencia, racismo, manipulación o coacción.



William Pope L., *The Great White Way*, 2001-2009

*Alphabet* (2005) de Paulina Olowaska se inspira en el libro titulado "ABECEDA" de Karel Teige, una figura clave de la vanguardia checa que en 1926 creó junto con Milca Mayerova un alfabeto en movimiento. Como homenaje al alfabeto de Teige, Olowaska concibe una obra multimedia: 26 fotografías de la artista con un voluminoso traje rojo y medias azules que más adelante es presentado en forma de *performance* en vivo. En esta *performance*, tres *performers* disponen su cuerpo para formar las 26 letras del abecedario, de la A a la Z. *Alphabet* parece ser un "acto de homenaje a los modernistas del este de Europa, a menudo ignorados en favor de los compañeros *mainstream* de Alemania y de Francia, pero también es un acto de recuperación y de reevaluación" (Olowaska, 2013, p. 149). La mujer vestida con austeras líneas constructivistas de los años 20 es actualizada en la *performance* de Olowaska, que la coloca en el centro del escenario con vivos colores para reconfigurar una vez más los significados del cuerpo, el gesto y el movimiento frente a los códigos convencionales del lenguaje escrito. Dos sistemas de comunicación paralelos que requieren de ser constantemente revisados. Dinamismo del lenguaje, reivindicación de la multiplicidad de modos de comunicación. El cuerpo de los *performers* en esta pieza no está en constante y frenético movimiento, sino que se detiene, adopta una pose, siente cada una de las partes

de su cuerpo metamorfosearse, construir un mensaje a través de la congelación de lo cinético.



Paulina Olowka, *Alphabet*, 2005



Naufus Rodríguez-Figueroa, *Beber y leer el arcoíris*, 2010

*Beber y leer el arcoíris* (2010) es una acción que el artista multidisciplinar guatemalteco Naufus Rodríguez-Figueroa realiza en la inauguración del proyecto instalativo que lleva el mismo nombre. En primer lugar, Naufus recita un poema del mexicano Carlos Pellicer en el cual el poeta reflexiona sobre cómo los colores del trópico no lo dejan estar triste. Frente a sentimientos de malestar o tristeza, los colores alegres se imponen y contrastan con los sentimientos que el individuo siente. A continuación, Rodríguez pinta su piel desnuda con los colores del arcoíris y curva su cuerpo imitando la forma del arcoíris. Por último, se acerca a la pared blanca de la sala, donde pega su cuerpo y deja la huella de la pintura y de la acción. La impronta es él como arco iris.

Lo que propone el artista con esta *performance* es generar un espacio de reflexión donde se analicen las consecuencias del pensamiento revolucionario de Iberoamérica y cómo estos movimientos se han sedimentado en la juventud de estos países. La inmovilidad de su cuerpo, que adopta una pose antinatural e incómoda, transmite esa falta de concordancia entre el fuera y el dentro, entre la felicidad exterior y el vaciamiento espiritual, entre el mundo de las apariencias y lo real invisible. Sin embargo, y pese a que es su cuerpo y su piel la que permiten crear ese arcoíris vivo, cuando Rodríguez Figueroa marca la pared, su silueta desaparece, la impronta tan sólo habla de los colores, pero sin que el cuerpo que los generó esté presente.

Rodríguez-Figueroa se detiene para pensar, para adoptar una forma con su cuerpo que es forzada pero que al mismo tiempo pertenece a la naturaleza: el arco iris, símbolo de libertad. Esta obra apela al espectador a que reconsidere las incongruencias del dentro-fuera por medio de la inmovilidad.

También nos interesamos por piezas de travesía, aquellas obras contemporáneas que se desarrollan como un recorrido en el que subyacen los conceptos de espacio nómada y espacio errático.

En *A line made by walking* (1968) Richard Long esculpe en la hierba una línea recta por medio de su propio peso y dirección. Con el paso del tiempo, esta escultura desaparece, volviendo la hierba a su estado natural, de modo que el único testimonio que nos queda es el de la fotografía. Long afirma que su arte se materializa andando, es el propio andar, con lo cual eleva el recorrido errático a una categoría estética en el contexto de las artes visuales. Al utilizar la línea y el andar, el objeto y el cuerpo en movimiento, Long combina en su arte la escultura y la *performance*.

En *Night Walk for Edinburg* (2019) de Janet Cardiff, los participantes sostienen una pantalla en la que aparece la imagen de una calle. Se trata exactamente de lo mismo que están viendo en tiempo real, la misma hora del día, escenario y punto de vista, de modo que parece que ha sido grabado en el mismo lugar donde están. Los dos mundos se alinean. A través de los auriculares, una voz femenina anuncia: “Así que aquí estoy en Edimburgo...” y continúa contando al espectador dónde está – “Deberías estar mirando la calle Cockburn de espaldas a unas escaleras...”- y qué debería hacer. A lo largo de los 55 minutos que dura el paseo, una mujer da de comer en el vídeo a unas palomas sentada en un banco, mientras el mismo banco está vacío cuando el participante pasa por su lado; un grupo de personas en el vídeo cruza desde la izquierda, mientras en tiempo real otro pasa por la derecha; seguimos a una mujer en el vídeo vestida de rojo, que va depositando por la ciudad breves notas escritas, mientras que en nuestro paseo físico no encontramos rastros de ellas.

Al unísono, los dos mundos se funden, las temporalidades conviven, se contagian y evolucionan, y llega un momento en el que se entrelazan hasta el punto de que no sabemos cuál es el tiempo diferido y el real, el espacio virtual o el físico. A pesar de que es el cuerpo propio el que camina y sostiene la pantalla, las vivencias que nos son prestadas en el vídeo nos llevan a considerar otras corporalidades: ¿Quién grabó ese vídeo que vemos? ¿Qué sintió al interactuar con esas personas que yo tan solo puedo ver, pero no podría tocar? Una otredad que finalmente conecta lo exterior con lo interior, lo etéreo con lo físico y la narración con el recuerdo.

En la obra de Cardiff, como sucedía también en la de Long, caminar el territorio es un acto estético en el que desaparecen las jerarquías del espacio, así como la intención de posesión de este por parte del cuerpo. El espacio vacío, los vectores cambiantes, las narrativas y conexiones son lo verdaderamente relevante. La materialidad de la pieza se crea en la relación entre el acto físico del pasear y la imagen en movimiento que sostenemos y visualizamos. En esta pieza el andar es clave.

Santamaría (2015) en relación con el paseo, afirma que “la pisada es una herramienta para poseer el territorio conformador de la pieza artística, para habitarlo y fundirse con él. El propio acto de caminar ha de considerarse como una necesidad de unirse al mundo” (p. 155). Mientras Thoreau (2019) hablaba de un caminante que buscaba en los bosques volver a encontrar su esencia primordial y reencontrarse, Cardiff (2019) también busca generar ritmos de los espectadores con lo exterior, en este caso en el ámbito urbano. En este caso, podríamos considerar que los que participan de esta pieza se convierten en una suerte de *flâneurs* guiados. En esta obra, nos encontramos por tanto una doble transformación: la del territorio que es transitado, y la transformación interior del espectador, que se reencuentra a sí mismo en un *Walden* cosmopolita.



Janet Cardiff, *Night Walk for Edinburg*, 2019

Otra pieza que se convierte en referencia para este capítulo es *Archivo F.X.* (2001) de Pedro G. Romero. Este proyecto es un archivo planteado como un recorrido por la iconoclastia en España del período entre 1845 y 1945. El archivo lo configuran distintos materiales que nos hablan de ese fenómeno: fotografías, postales, panfletos, literaturas, que se clasifican en un tesoro donde cada imagen se relaciona con un concepto, artista o categoría de la historia del arte moderno. Así, G. Romero ejecuta una acción de un lado destructiva, en el ámbito de la política antisacramental, y constructiva en relación con el proyecto moderno del arte. Habla de iconoclastia en el terreno de lo religioso, pero construye un universo visual en paralelo en lo tocante a la lectura artística.

En esta pieza no hablamos de un movimiento en el sentido de acción performática como en los casos anteriores, sino que observamos cómo el artista construye una suerte de urbanismo de imágenes que nos llevan a diferentes trayectorias tanto psíquicas como físicas, en tanto recorreremos distintos puntos geográficos como los Sucesos de Barcelona en el Convento de Valdoncella, la Iglesia de San Francisco en Murcia o una aldea de Huesca.

El archivo se puede consultar online. Cuando se exhibe en formato expositivo, Pedro G. Romero selecciona materiales específicos a fin de adaptar el archivo al sitio donde se expone y así también poder trabajar aspectos concretos de iconoclastia.



Pedro G. Romero, *Archivo F.X.*, 2001

### 4.3 *Práctica artística*

*Movimiento en procesión* (2017) y *Match Point* (2017) son dos *videoperformances* en las que se utiliza el sarcasmo y la autorrepresentación para subvertir los convencionalismos. En *Butter dance* (2000) Melaty Suryodarmo utiliza la misma estrategia para reflexionar sobre la tradición. En todas estas obras, la actividad física, ya sea jugar a la raqueta, bailar, o empujar una plataforma, es el medio para conectar una actividad cotidiana con el absurdo. Ya sean *performances* realizadas en vivo o *videoperformances* creadas para la cámara, en todas estas obras se produce una reducción de la distancia emocional y conceptual, entre *performer* y público.

*Santa Casilda, Santa Águeda, y Santa Margarita* (2018), parten de referencias como la *Leyenda Dorada* de Santiago de la Vorágine y los cuadros de Francisco de Zurbarán. Estas citas o apropiaciones de piezas o textos nos permiten revisar el pasado y actualizar situaciones, mitos o problemáticas. De similar manera, Marina Abramovic, Meggy Rustamova o Lilibeth Cuenca tienen una serie de obras en las que recrean *performances* históricas. Abramovic, en *Seven Easy pieces* (2005), utiliza estas *re-performances* en muchos casos para ponerse en el cuerpo del hombre *performer*, por lo que revisa las implicaciones de género; pero también lo hace como una manera de documentar la *performance* a través del cuerpo en lugar de por medio del archivo, como propone Jessica Santone (2008). Cuenca, en *Homage a Andre Cadere 1 y 2*, y Rustamova en *How to teach a plant the Georgian alphabet* (2009) homenajean a Cadere y a Baldessari respectivamente, por lo que también han de ser entendidas como modos de recuperar esas acciones hacia el futuro, una suerte de archivo corpóreo. Como defiende Schneider (2010), la transmisión cuerpo-a-cuerpo puede ser un tipo de archivo en el que el conocimiento se mantiene, pero no a través de la dictadura de la visión sino a través de la recreación y la repetición.

La *performance Santa Margarita* se desenvuelve en torno a la indumentaria: romper el abrigo como piel para sustraer las plumas. Tanto en esta primera obra como en la *performance* de Xavier Le Roy *Self-Unfinished* (1998), el concepto de identidad y de cuerpo como algo inamovible, se tambalean. Le Roy modifica su cuerpo una y otra vez gracias a los volúmenes que genera con las prendas textiles que viste, hasta convertirse en una suerte de criatura. En *Shirtologie* (1997) de Bel también asistimos a una constante re-codificación del cuerpo del bailarín a través de los mensajes publicitarios que hay inscritos en la indumentaria. Lo que parece claro en todas estas obras es que no existe una superioridad del cuerpo con respecto al traje, sino que ambas construyen contenido a la par, el vestuario es una extensión del cuerpo.

Se ha argumentado a lo largo de la tesis que en la *performance* no solo se produce una transformación del *performer*, sino también del espectador. En *Hazañas de un pirata en su camino al*

*trabajo* (2019) la relación *performer*-espectador es especialmente interesante, pues a través del movimiento se introduce a la audiencia en la obra. Valie Export en *Tap and Touch Cinema* (1968) trabaja con esa fisicidad de la acción, al igual que Annie Sprinkle en *Post Porn Modernism* (1989). Ellas confrontan directamente a la audiencia con su cuerpo, mientras que Dora García en *Instant Narrative* (IN) (2006-8) convierte al espectador en el centro de la narración al contar lo que hace desde que entra en la sala.

Con respecto a *Hazañas de un pirata en su camino al trabajo* (2019) reflexionamos también sobre el concepto que incorpora José Muñoz, según el cual renuncia a considerar la desaparición en *performance* como una pérdida. En esta *performance*, el inmigrante desplazado de la gran ciudad cosmopolita se sirve de lo efímero como un modo alternativo de narración, como una herramienta de verificación para las personas que han sido marginadas del sistema. Con ello, la *performance* no es desaparición sino otra manera de aparecer.

En la *performance Des-variación* (2022) el punto de partida es el mito. Serres (2011) habla de cómo el cuerpo extiende su poder en las fábulas. También los mitos son vehículos que permiten al cuerpo transformarse tanto como éste quiera. La *performance*, por su parte, es un arte de transmutaciones, cambios, un arte en el que el cuerpo rompe sus límites para re-aparecer constantemente en el presente. Mito y *performance* hablan de corporalidades en expansión. Muchas de las *performances* de Joan Jonas tienen como punto de partida un mito, una historia perteneciente a una cultura ancestral. En estas piezas la artista pretende conectar el presente con el pasado y poner el foco en problemáticas compartidas.

Otra de las ideas que muchas de estas piezas que hemos analizado en los epígrafes previos comparten es la que propone Amelia Jones (2011), cuando afirma que las mujeres han de performar sus cuerpos de maneras alternativas. *El arquetipo de la mujer que brilla* (2022) es una pieza que investiga las maneras en las que la mujer puede transgredir los estereotipos impuestos socialmente por medio de su propio cuerpo. En *Prótesis para una bailarina* (2004) Javier Núñez Gasco también habla del sobreesfuerzo que la mujer tiene que hacer para ser reconocida. En ambas *videoperformances* el cuerpo de la *performer* tiene un peso heredado que se corresponde con una acumulación de capas que el sistema hegemónico y el patriarcado han contribuido a sedimentar. La Ribot reivindica su propio cuerpo y su autonomía en *Panoramix* (1993-2003), en este caso a través de la constante modificación de su indumentaria y, con ello, de su morfología externa. *Dist-Dance* (2021) de Kônic Thtr lo que busca es visibilizar el cuerpo de la mujer y sus experiencias vitales, de modo que nos muestra en streaming el cuerpo de diferentes mujeres en varias ciudades, que bailan al



unísono. En las cuatro obras se trabaja también con el concepto de volumen en danza: el cuerpo se despliega en su movimiento para generar volúmenes en constante cambio.

También trazamos conexiones entre la forma de construir *Las llevamos pegadas al cuerpo para poder bailar* (2023) y las piezas *Moving backwards* (2019) de Boudry-Lorenz y *Suite Rivolta* (2011) de Cabello y Carceller. En todas estas obras el trabajo con el movimiento como forma de hacer política, el revelarse contra el sistema conecta con el concepto de Kunst (2013) de que el movimiento/danza se entrelaza con el poder, nos habla del mismo, y nos ofrece fórmulas para resistir.

*Archivo F.X.* (2001) de Pedro G. Romero es un proyecto en el que encontramos coincidencias con la práctica artística propia, especialmente por la desactivación y activación de significados con la que constantemente trabaja. En la práctica propia partir del mito supone reinterpretar, seleccionar, romper, actualizar o desmitificar.

## 5 Partituras escultóricas: guiones y residuos que caminan hacia delante

En este apartado hablaremos de objetos. En el subapartado 5.1. Marco conceptual, abordaremos distintos conceptos de interés que se relacionan con los referentes que analizaremos después, así como con la práctica artística. A lo largo de los dos primeros subapartados de este marco teórico trabajaremos las implicaciones de la siguiente afirmación: el objeto aporta movimiento y, a su vez, el movimiento deja huella objetual. En el subapartado 5.1.1. Partituras. El objeto aporta movimiento, nos enfocaremos en aquellos objetos que no han sido manipulados aún o que nunca lo serán, pero que son objetos que aportan movimiento, esculturas que conducen a la acción; en el 5.1.2. Destilados de la acción. El movimiento produce objetos, nos centraremos en lo que pasa después de la acción, en esos objetos residuales que quedan en aparente reposo como vestigios de lo que sucedió, haciendo hincapié en cómo el movimiento ha generado objetos y cómo existe una conexión entre acción y objeto.

Tanto en uno como en otro caso, el tiempo al que aludiremos aquí es el futuro: algunos de estos objetos nos hablan de activaciones que potencialmente podrían ocurrir en el futuro, mientras que otros son los vestigios, los únicos supervivientes, de actos efímeros realizados por el cuerpo presente.

En el subapartado 5.1.3 Personificación, nos referiremos a la atribución de características humanas a objetos.

Dedicaremos el apartado 5.2 Marco referencial, al análisis de una serie de referentes que nos han resultado relevantes a la hora de hablar de la noción de objeto que en esta investigación nos ocupa, y que se relacionan con la práctica artística.

En el apartado 5.3 Práctica artística, relacionaremos los conceptos con los referentes y la obra personal.

## 5.1 *Marco conceptual*

Desde el célebre texto de Rosalind Krauss, *La escultura en el campo expandido* (1979) se habla de la expansión de la escultura. Krauss comienza el texto haciéndose eco de las creaciones que en los últimos años han sido denominadas como “esculturas” y afirma que es la ruptura con la lógica del monumento que se había instaurado hasta entonces lo que hace que la escultura entre en un campo expandido. Para Krauss, lo fundamental de la escultura de ese momento es el desplazamiento del monumento y la autorreferencialidad por lo que atribuye su significado y función la cualidad de nómadas. En su texto, Krauss sitúa la década de los 60 el momento en el que la escultura entra en una “tierra de nadie categórica: era lo que era en o en frente de un edificio, o lo que estaba en el paisaje que no era el paisaje” (p.65). La escultura estaba desarrollándose por senderos tan excepcionales que solo se sabía que algo era una escultura por descarte, por no pertenecer a ninguna categoría conocida. Afirma Krauss (1979):

La escultura había adquirido la plena condición de su lógica inversa, convirtiéndose en pura negatividad: la combinación de exclusiones. Podría decirse que la escultura había cesado de ser algo positivo y era ahora la categoría que resultaba del no-paisaje a la no-arquitectura (p.66)

Sin embargo, para Krauss el interés de estas categorías excluyentes residía en el hecho de que “expresan una estricta oposición entre lo construido y lo no construido, lo cultural y lo natural” (p. 66). Así, la escultura se posicionaba en un terreno rico en matices.

Krauss relata que a partir de ese momento la atención de los escultores comenzó a centrarse en los límites de aquellos términos polarmente opuestos que podrían ser expresados de manera positiva: la no arquitectura es una manera de hablar de paisaje, mientras que el no-paisaje es arquitectura.

En definitiva, el campo expandido de Krauss lo que hace es problematizar las oposiciones sobre las que se regía la escultura modernista. Lo que nos interesa es cómo Krauss abre la escultura y lo convierte en un “término de periferia”, una categoría donde las posibilidades son ilimitadas y aparecen estructuradas de una manera diferente a las que se han creado convencionalmente.

La flexibilidad y apertura que implica el término “escultura” es ilimitada, por eso, muchas de las obras que vamos a analizar, y que son concebidas dentro de ese campo expandido de la escultura, vamos a denominarlas en este apartado como partitura escultórica, una categoría que hemos creado para hablar de esculturas que están íntimamente ligadas a la acción. En esta investigación conectamos la escultura con la danza y la *performance*, por lo que muchos de los dispositivos objetuales que nos interesan han de ser percibidos como atrezo, indumentaria, partituras o documentos, además de como escultura.

El escultor Robert Morris, que desde los años sesenta comienza a trabajar con bailarinas y coreógrafas como Rainer o Forti, consideraba los objetos como medios para resolver problemas en danza. Es decir, Morris entendía la existencia de una relación entre la danza y el objeto y consideraba a éstos como superiores a las “tareas”, entendidas como acciones realizadas tan solo con el cuerpo. Los problemas que podían resolver los objetos a los que se refería Morris eran los propios de una partitura compositiva: “cómo establecer una relación entre los elementos, el espacio y la duración, desplazar el ‘foco’ entre lo egocéntrico y lo exocéntrico” (Banes, 1994, p. 228). Nos interesa cómo el artista distingue en los objetos la capacidad de esclarecer componentes dancísticos, pues esto nos lleva a la relación entre el cuerpo, el objeto y la improvisación que analizaremos más adelante.

También la teórica Sally Banes (1987) se posiciona en sintonía con lo afirmado por Morris, pues entiende al objeto como mediador, como “factor supremo para eliminar el drama del espectáculo de danza, sustituyéndolo por un propósito directo y funcional”, es decir, una herramienta de transformación estilística (p. 43).

En su libro *Lo que vemos, lo que nos mira* (2014) Didi-Huberman reflexiona sobre el dilema de lo visible. El dilema de lo visible tiene que ver con la confrontación entre la evidencia óptica y la presencia del objeto. Lo que nos mira, constantemente, ineluctablemente, retorna en lo que sólo creemos ver. Para los minimalistas, como Donald Judd, el arte es algo que se da a ver mediante su específica presencia. La tautología del *what you see is what you see* de Frank Stella. Lo que pretendían los minimalistas era crear imágenes autónomas, que no significaran nada más allá de lo que en ellas se veía. Por ello emplean las figuras geométricas, pues no imitan a nada ni pueden construir algo distinto por medio de su acumulación. Se vacían de conceptos.

La fuerza del objeto minimalista fue pensada en términos fatalmente intersubjetivos, ya que el objeto se pensó como “específico”, abrupto, fuerte, indomable y desconcertante, en la medida misma en que, frente al espectador, se convertía insensiblemente en una especie de sujeto. Mientras que para Judd un objeto es autónomo e independiente de todas las condiciones externas, para Morris la simplicidad del objeto no lleva implícita una simplicidad de la experiencia del espectador.

Robert Morris consideraba que “las formas unitarias no reducen las relaciones, las ordenan” (1966, p.88). es evidente, por tanto, que hay experiencias diferentes y, con ello, tiempos, duraciones, acciones. Para Morris, la experiencia de la obra se hace en el tiempo. En su *performance Column* (1961) Morris va más allá en el momento en el que destina sus objetos geométricos a los protocolos explícitamente teatrales de “actuación” (pg, 38). En esta *performance*, un paralelepípedo se convierte por medio de su caída en un sujeto. Así, nos resulta fundamental resaltar esta idea de Morris (1966) “el objeto minimalista existía, no como término (en el sentido de un punto sin retorno) específico,

sino como un término (en el sentido de un elemento diferencial) en una relación” (p.38). El objeto queda con ello convertido en una variable que actúa dependiendo del lugar y de las personas, no existe por sí solo de manera inmóvil, por lo que podría considerarse que el objeto se convierte en “cuasi-sujeto” (Didi-Huberman, 2014, p.39). De manera similar, para Rosalind Krauss la especificidad del objeto nace de la relación entre el objeto y el lugar. Esto alberga a lo intersubjetivo, pues en el encuentro del objeto en el lugar aparecen también los sujetos.

Podríamos afirmar en este punto que juzgar formas y objetos como lo que son, al margen de toda significación, es complicado y reduccionista. Didi-Huberman (2014) también introduce el debate que surgió en los años sesenta entre el crítico y teórico Michael Fried y los artistas minimalistas. Fried escribe en 1967 su famoso texto *Art and Objecthood* en el cual define al arte minimalista como literal y basado en la especificidad y en la presencia. La primera es la aplicación fenomenológica al objeto y la segunda la experiencia intersubjetiva, una relación entre objetos y miradas a través de una puesta en escena. Michael Fried (1967) encuentra en las obras de los minimalistas un claro antropomorfismo y una relación con el concepto de presencia bajo la idea de teatro. Para Didi-Huberman las diferencias entre Fried y los artistas eran teóricas pues, en la práctica, ambas posiciones llegaban a la misma consecuencia: al pensamiento del ojo puro que ve lo que ve, un ojo sin manchas en estado salvaje que soñaron los surrealistas. Frente a esto, Didi-Huberman se posiciona de la siguiente manera:

Ahora bien, ni el objeto ni el sujeto ni el acto de ver se detienen nunca en lo que es visible. [...] El acto de ver no es el acto de una máquina de percibir lo real en tanto que compuesto de evidencias tautológicas. El acto de dar a ver no es el acto de dar evidencias visibles a unos pares de ojos que se apoderan unilateralmente del “don visual” para satisfacerse unilateralmente con él. Dar a ver es siempre inquietar el ver, en su acto, en su sujeto. Ver es siempre una operación de sujeto, por lo tanto, una operación hendida, inquieta, agitada, abierta. Todo ojo lleva consigo su mancha, además de las informaciones de las que en un momento podría creerse el poseedor (p. 47).

Para Didi-Huberman el acto de ver no es unilateral en el cual dos ojos ven una realidad y se cierra el proceso, sino que en el acto de ver siempre hay una relación en la que el sujeto se posiciona. Didi-Huberman (2014) sigue diciendo:

No hay que elegir *entre* lo que vemos (con su consecuencia excluyente en un discurso que lo fija, a saber, la tautología) y lo que nos mira (con su influencia excluyente en un discurso que lo fija, a saber, la creencia). Hay que inquietarse por el *entre* y solo por él. No hay que intentar más que dialectizar, es decir tratar de pensar la oscilación contradictoria en su movimiento de diástole y sístole (la dilatación y la contracción del corazón que late, el flujo y el reflujo del mar que bate) a partir de su punto central, que es su punto de inquietud, de suspenso, de entredos. (p. 47).

Lo que nos interesa de la reflexión de Didi-Huberman es esa dialéctica entre lo que vemos y lo que nos mira, una relación recíproca en la cual lo que vemos no es algo autónomo y cerrado, sino

que consiste en una experiencia intersubjetiva. Es importante subrayar que esta experiencia se constituye mediante la colocación del objeto en un espacio y en su encuentro con unos sujetos cuyos ojos no son linternas que alumbran la verdad y la pureza, sino que están manchados, es decir, posicionados desde una determinada visión del mundo. A lo largo de este apartado, nos referimos constantemente a la relación entre el objeto y el sujeto y su cuerpo, tanto el sujeto/espectador como el sujeto/*performer*, de modo que es esencial entender dicha conexión como dialéctica.

Otro de los textos a los que queremos hacer mención en relación con el objeto es *El artesano* (2009) de Richard Sennet, pues introduce una serie de conceptos que creemos de interés para la comprensión de las obras analizadas. Richard Sennet comienza situando nuestra época en medio de una crisis ecológica pandórica, es decir, propiciada por el propio hombre; un camino hacia la autodestrucción relacionada con la cultura material en la que vivimos. Para Sennet, la artesanía tiene que ver con el afán de hacer las cosas bien, sin importar las presiones a las que nos somete el sistema ni las frustraciones a las que nos aboca la productividad. Entiende por artesanía actividades tan aparentemente dispares como la cocina, la albañilería o la ejecución musical.

Sennet hace hincapié en la conexión que existe entre la mano y la cabeza en el artesano. Afirma que en Occidente siempre ha existido un problema para establecer conexiones entre la mano y la cabeza que ha repercutido entre otras cosas en que la artesanía se vea denostada. Sennet habla de la importancia que para el artesano adquieren la destreza y la motivación. Para conseguir destreza es necesario controlar la técnica corporal y la imaginación, Sennet afirma que “todas las habilidades, incluso las más abstractas, empiezan como prácticas corporales” (p.13). Es decir, existe aquí una necesaria relación entre los conceptos que se formulan en la mente y la coordinación de nuestro cuerpo. No obstante, más importante que el talento para Sennet es la motivación del artesano. Nos interesa destacar este conocimiento que se consigue a través del tacto y del movimiento, mediante el conocimiento de nuestro cuerpo, y que tiene reverberaciones en los objetos físicos.

Además, Sennet encuentra una raíz ética en la artesanía.

El argumento que he presentado en este libro sostiene que el oficio que consiste en producir objetos físicos proporciona una visión interior de las técnicas de la experiencia capaces de modelar nuestro trato con los demás. Tanto las dificultades como las posibilidades de hacer bien las cosas se aplican al establecimiento de relaciones humanas. Los desafíos materiales, como el trabajo de las resistencias o el manejo de las ambigüedades, ayudan a comprender las resistencias que unas personas desarrollan con respecto a otras o las inciertas fronteras entre ellas. (Sennet, 2009, p. 188)

Sostiene que al aprender a hacer objetos físicos superando las dificultades y aprendiendo de nuestra propia experiencia, somos capaces de comprender el mundo que nos rodea y las relaciones interpersonales que también generan resistencias. Y prosigue:

Lo que somos surge directamente de lo que nuestro cuerpo puede hacer. Las consecuencias sociales están inscritas en la estructura y el funcionamiento del cuerpo humano, así como en las operaciones de la mano humana. Lo único que sostengo, ni más ni menos, es que las capacidades de nuestro cuerpo para dar forma a las cosas físicas son las mismas en que se inspiran nuestras relaciones sociales (p. 188).

Hacemos hincapié en esta relación que encuentra Sennet entre los aprendizajes del cuerpo y el conocimiento de nuestro entorno que nos llega a través de él, así como el trato con los demás. Una relación según la cual, si incorporáramos la artesanía en nuestro modo de vida, ayudaríamos a construir un mundo mejor.

En muchas de las obras que vamos a analizar aquí podemos hablar de artesanía en tanto demuestran esa conexión entre la mente y la mano, piezas elaboradas manualmente, obras que se alejan de los procesos industriales y que precisamente suponen una alternativa frente al producto de masas. En ellas el/la artista ha puesto toda su energía, su cuerpo, para crear objetos que generan acciones o para producir movimientos que destilan objetos. Por ello, aunque las obras que vamos a analizar se encuentran dentro del sistema del arte, desafían al fetichismo de la mercancía y se comportan como paréntesis hacia la dignidad y el trabajo bien hecho que propone la artesanía.

### 5.1.1 Partituras. El objeto aporta movimiento

En este subapartado nos centraremos en entender cómo el objeto aporta movimiento. Algunas de las esculturas que incluimos en este epígrafe son pensadas como dispositivos performáticos que en algún momento serán activados en una acción, mientras que otras son piezas que aluden a un movimiento conceptual, a un movimiento en potencia, o cuyo dinamismo tiene más que ver con el público y su actitud ante la obra. Partiremos de la revisión del concepto de partitura y con relación a ésta, estudiaremos tanto el triángulo cuerpo-objeto-improvisación como el movimiento en potencia.

La partitura es un dispositivo que surge para alargar la vida de las artes efímeras, de modo que cuando ésta existe, una pieza de música o de danza se pueden repetir y volver a interpretar infinitamente. Ya comentamos en el subapartado 4.1.2 Movimiento, que Laban creó un sistema de notación, una biblioteca visual a la que todo coreógrafo podría acudir para crear sus danzas. Louppe (2011) reconoce que “es gracias a la superposición de diversos tipos de documentos: notación, interpretación viva, que la danza se sobrepone al empobrecimiento” (p. 302). Consideramos que el poder de la partitura está en ofrecer una estructura abierta a partir de la cual las lecturas son infinitas. Aquí la idea de un original puro desaparece, pues cada repetición de la partitura, la renueva y extrae de ella otras posibilidades.

La partitura no tiene fronteras, sucede más allá de los límites asignados. Para Lawrence Halprin, la partitura ayuda a que el creador se sienta liberado, pues ya no es esclavo de categorías cerradas. Además, Halprin evidencia el carácter social de la partitura, viéndola como el dispositivo que posibilita que todas las personas nos sintamos integradas (Louppe, 2011). Ya no hay un autor que dicta lo que hay que hacer, sino que existen una serie de indicaciones que permiten que la presencia de todas las personas partícipes se haga visible.

Las ideas de Genette (1997) en torno a la partitura también son muy sugerentes, pues cree que la partitura, ya sea musical o de danza, resiste a la fragilidad de lo material, puesto que existe en el universo de los objetos posibles, a los que se da vida tan sólo si son interpretados o leídos. Mientras lo material se marchita y deteriora, lo partitural no. En este sentido, lo partitural resiste el tiempo.

No obstante, y pese a esa insistencia en lo no material que autores como Genette proponen en torno a la partitura, nos interesa hacer hincapié precisamente en las partituras objetuales, en la escultura como partitura. Los objetos diseñados por Noguchi para los *ballets* de Martha Graham en la década de 1950 son un ejemplo de objetos que se convierten en punto de partida de dinámicas de movimiento como apoyo, tracciones, peso, así como también puede ser el centro de sentido de la pieza. La escritura coreográfica se complementa con los objetos, pues ellos también funcionan como partitura.

Comenta Louppe (2011):

Si la partitura en su sentido habitual, la partitura notacional, fija los contenidos, las dimensiones y los límites de una obra, la partitura como proyecto de una trascendencia abierta, se libra del tiempo, así como de toda territorialización que la limite o la reduzca: así, partituras diseñadas o concebidas como un sistema de posibilidad (el cubo de Trisha Brown en *Locus* y la explotación infinita que esconde como partitura direccional). Lo mismo sucede con las improvisaciones a partir de objetos (partituras enigmáticas conservadas en la materia, los contornos, las huellas, y que solo el cuerpo puede interpretar, porque se trata de un “texto” que hay que descifrar al margen de todo sistema de inscripción) (p.307)

De nuevo, Louppe insiste en la resistencia ante el tiempo de la partitura y cómo estas obras se convierten en complejas partituras, pues las direcciones e interpretaciones son múltiples. Para nuestra investigación sobre partituras objetuales, las improvisaciones que realiza Forti con estructuras que revisaremos más adelante en este apartado nos resultan especialmente relevantes.

Sally Banes (1994) habla de la mecánica del objeto-partitura:

Incluso aunque los términos precisos del encuentro con el objeto no se establezcan en detalle, el objeto-partitura contiene en sí todos los movimientos que puedan servir para su manipulación: hoy la “lectura” de objetos o elementos del entorno sirve a veces de “partitura” en los talleres de Simone Forti. En este caso, la partitura es anterior al acto performativo (p.228).



Es decir, Banes contempla las características del objeto-partitura y lo define como aquel que en su propia estructura contiene todos los movimientos posibles para que pueda ser activado.

En relación con el objeto como partitura, nos resulta muy sugerente *El desorden necesario* (2005) del filósofo Luis Puelles Romero, libro en el que reflexiona en torno a la objetología surrealista. Para Puelles, el surrealismo se sitúa en la exigencia antimetafísica de pensar los singulares; pensar la identidad de las cosas sin reducirlas a la identidad del concepto. Así, el pesamiento surrealista parece instar a perderse como camino para encontrar lo excepcional.

Puelles relaciona el surrealismo con la patafísica, pues esta es “la ciencia de las soluciones imaginarias que otorga simbólicamente a las configuraciones las propiedades de los objetos descritos por su virtualidad” (p.16) es decir, contempla las posibilidades de actuación de lo imaginario. En palabras del Doctor Faustoll esta ciencia nos permitiría “calcular la legalidad de la excepcionalidad” (p.16). El objeto surrealista, a pesar de que atenta en contra de lo posible, se yergue ahí, ante nosotros, “da realidad a lo tenido por imposible” (p.19).

Para Puelles (2005) el objeto surrealista demuestra la rebelión contra “el reconocimiento y la pragmática de la funcionalidad”, es decir, estos dispositivos objetuales “ni sirven ni significan, pero sirven y significan” (p.29). Esto último nos resulta muy interesante, puesto que se refiere a objetos que, aunque parezcan inútiles o desprovistos de sentido, en realidad son todo lo contrario, pues tienen un propósito y un concepto tras ellos.

Además, Puelles sitúa al surrealismo en una estética de la presencia, de lo que se deja ver, pero no se deja representar, puesto que explica que a menudo lo que se ve es lo que no podemos reconocer. Define a los objetos surrealistas como aquellos que en su excepcionalidad creemos sólo imaginar pero que en realidad se imponen a la percepción. Por ello establece la analogía del objeto surrealista con el monstruo, en tanto que en ambos casos solo se nos da a ver lo que se considera como impensable.

En este capítulo también hablaremos del objeto, de lo que percibimos, pero considerándolo como algo que en realidad ni podemos aprehender en el momento de mirar ni lo haremos nunca. Percibimos los objetos en su singularidad sólo cuando damos por hecho que jamás llegaremos a entenderlos del todo. Apuntando de nuevo a lo que nos indicaba Didi-Huberman, estamos en ese lugar intermedio entre lo que vemos y lo que nos mira.

### **5.1.1.1 Triángulo cuerpo-objeto-improvisación**

En este subapartado haremos hincapié en la relación cuerpo-objeto-improvisación, pues a partir de ella se producen obras artísticas que desafían lo preestablecido al posibilitar un diálogo abierto. Qué cuerpo o cómo improvisamos son preguntas que nacen de este triángulo.

En esta investigación consideramos que cuerpo y objeto aparecen claramente entrelazados. A menudo conocemos los objetos a través de nuestro cuerpo, llegamos a comprenderlos basándonos en una reacción corporal. Conocer los elementos que nos rodean sin la experiencia de estos parece algo ficticio, pues el cuerpo les da sentido a los objetos, ya sean cotidianos o estéticos, y al mismo tiempo les ofrece un refugio en el que poder *ser*.

La improvisación surge como una técnica teatral a mediados del siglo XX. En primer lugar, se introduce en la comedia de vodevil y más tarde son directores teatrales como Jerzy Grotowski y Peter Brook los que lo utilizan como una técnica en sus talleres. Wood (2008) dice que esta técnica “podría permitir a los actores descartar convenciones estilizadas a favor de actuar de una manera más creativa” (p. 84). La improvisación no está sólo vinculada al teatro, sino también con la danza y la música. La improvisación en danza surge a finales de los años sesenta y surge con la intención de democratizar el cuerpo y liberarlo de la rigidez, puesto que en un primer momento la improvisación estaba exenta de técnica y la podía practicar cualquier persona (Pérez, 2010).

Cualquier tipo de improvisación, ya sea en danza o teatro, busca alternativas para crear, más allá de las técnicas convencionales, una liberación de patrones. Como dice Banes (1987):

En los 60, cuando la técnica parecía lo único importante, los coreógrafos se opusieron a ello. Pero a diferencia, por ejemplo, de los coreógrafos románticos de 1830 a 1840, su respuesta no fue enfatizar la expresión por sobre la técnica. Por el contrario, quitaron ambas del terreno de la danza mediante la noción de lo pasajero manifestada metafóricamente en la “puesta de una sola noche” (un reconocimiento de la naturaleza efímera de la danza) -en oposición a tomar las danzas y mantenerlas en un repertorio- y, aún más, mediante el método de improvisación por el cual la danza es creada en un momento e inmediatamente desaparece (p.27)

Normalmente, cuando tomamos un objeto en nuestra vida cotidiana y hacemos uso de él, como por ejemplo usar una batidora para preparar un puré, no necesitamos ensayar. Improvisar, según el diccionario de la RAE, es “hacer algo de pronto, sin estudio ni preparación” (RAE, 2022), por lo que al llevar a cabo tareas del día a día a menudo improvisamos. Sin embargo, si quisiéramos introducir una acción más compleja, con condicionamientos espaciotemporales, con una finalidad estética, y ante un público, podríamos improvisar en escena tan sólo si antes hubiéramos ensayado repetidas veces hasta llegar al resultado deseado. De este modo, conseguiríamos durante los ensayos entender la dinámica de la acción hasta el punto de que al repetirla podríamos modificar cosas de manera más espontánea. Generaríamos un vínculo entre el cuerpo y los objetos empleados que nos permitiría improvisar gracias a esa conexión.

Improvisar es una técnica que aporta multitud de ventajas tanto expresivas como conceptuales, pero para improvisar, como comentábamos, es necesario un trabajo preparatorio previo o una estructura: guion, partitura, conceptos, personaje, etc.

En improvisación otra de las cuestiones esenciales es qué se improvisa. Así, mientras en danza se improvisa el movimiento y en música se improvisan los sonidos que se tocan, lo que aquí nos interesa es la improvisación con la escultura. Cómo el cuerpo se enfrenta a un objeto en principio ajeno y consigue hacerlo suyo a través del contacto y de la improvisación.

En general, la improvisación requiere un ensayo a partir de un guion preliminar. La secuencia sería partitura/ensayo → improvisación. El éxito de la improvisación dependerá de la fortaleza de la primera parte de la ecuación: partitura-ensayo. Una vez se comienza la improvisación, la partitura se abre, el objeto que aquí planteamos como partitura se convierte en un punto de experimentación hacia lo desconocido. Una acción que contempla aperturas hacia vectores desconocidos.

### 5.1.1.2 Movimiento en potencia

Mientras antes nos centrábamos en la relación cuerpo-objeto y cómo ésta se da a través de la improvisación, contemplaremos aquellos objetos en los que la interacción es mental, el movimiento sucede más en la mente del espectador que en la realidad. El movimiento en potencia, como un tipo de dinamismo que se abre hacia el futuro sin necesidad de que la acción se produzca de manera intrínseca en la obra, de manera física, pues nos interesa aquí un movimiento conceptual o imaginado.

En el arte del siglo XX hay una fuerte voluntad de introducir el movimiento como un elemento plástico. Las estrategias para conseguir dicho movimiento eran variadas y algunas de ellas conseguían un movimiento real mientras otras de modo ilusorio. El movimiento real se conseguía por medios mecánicos o eléctricos, mientras que el virtual se alcanzaba a través de lo óptico (Suárez y Fontaneda, 2007). Todo este interés desde las artes plásticas se debe a la asimilación del movimiento como símbolo del progreso y de la modernidad.

A diferencia de las obras del arte cinético que conseguían producir movimiento o que lo representaban de alguna manera, en las obras a las que nos referimos al hablar de “movimiento en potencia” no se pretende transmitir al público la idea de que la pieza se mueve, sino que en ellas existe una posibilidad de movimiento, una potencialidad. Aunque el dinamismo sea sugerido y no real, este tipo de esculturas también aportan movimiento.

### 5.1.2 Destilados de la acción. el movimiento produce objetos

En este subapartado nos centraremos en los objetos que se crean durante la *performance* y que son los supervivientes materiales de ésta, pero que adquieren una vida propia. Al interesarnos por aquello que sobrevive al evento en vivo, investigaremos las distintas visiones en torno a la presencia

que se generan en este eje evento en vivo/residuo, es decir, la materialidad de la acción y la del objeto destilado por la misma.

Dentro de esta categoría de escultura, la destilada, incluiremos en el epígrafe 5.1.2.1 Documentación, todos aquellos elementos que documentan la acción. En el epígrafe 5.1.2.2 Esculturas que proceden de acciones, trataremos de entender que el movimiento deja huella objetual. También analizaremos el choque de temporalidades que implican estos objetos: tienen vida propia, pero al mismo tiempo nos hablan de una acción pasada, presente y futura. Entendemos estos destilados, ya sean en forma de documentación o de huella objetual, como partituras escultóricas, pues proceden del movimiento, pero vuelven a ser guiones o puntos de partida para una acción futura.

### 5.1.2.1 Documentación

La documentación es fundamental en la obra de muchos artistas, sobre todo para aquellos que trabajan con las artes efímeras. Jaime Vallaure (1996) considera que hay una tendencia actual a valorar más la documentación que la obra, dado que ésta permanecerá más que el presente, y en nuestra cultura vivimos constantemente obsesionados porque nos recuerden. Lo que reflexiona Vallaure es que cuando nos centramos en que nos recuerden, nos olvidamos de la importancia de la experiencia presente. En este sentido habla del concepto de “*postperformance*” precisamente como aquella *performance* que piensa en su circulación y distribución más que en su desarrollo y carácter subversivo.

En este apartado en el que reflexionamos sobre destilados de la acción, creemos que es interesante considerar las implicaciones de documentar o no hacerlo. Si bien creemos que es fundamental pensar en presente cuando se habla de *performance* en vivo, en sintonía con Vallaure, también creemos que el hecho de que queden restos objetuales tras la *performance* no sólo va ligado a una “angustia documental” que ha de ser vista como forzada o negativa. En su lugar, la supervivencia de objetos –ya sean vídeos, fotografías o piezas tridimensionales– tiene que ver con otros modos de sobrevivir de la *performance*, en las cuales el movimiento del *performer* es depositado en un objeto y que junto con el recuerdo que el público tiene de la acción, se convierte en una manera de re-pensar la pieza.

Para Vallaure (1996) la documentación está íntimamente relacionada con el mercado y con la consagración del artista de *performance*:

Sin huella no hay objeto y sin objeto no hay ni comercio ni historia. Es más, sólo han pasado a formar parte de la historia enciclopédica del Arte de Acción aquellos trabajos bien documentados, o lo que es todavía más grave, aquellos trabajos de los cuales se ha conseguido o proporcionado una fotografía artística de artista. (p.4)

Considera que aquellos trabajos que no se han documentado, han estado en desventaja con respecto a los que sí, porque lo que le interesa al mercado y a los críticos no es el espacio mental sino llenar espacio físico.

Para Vallaure, el artista de acción que graba sus piezas sale ganando en cuanto que consigue que su obra llegue a más personas, pero pierde algo fundamental para el arte vivo como es la experiencia directa, la "confrontación directa con el público" (p.6) que para él es la esencia del arte de acción. En definitiva, cuando el artista documenta acepta el control frente a lo incontrolado y libre de la *performance*, concluyendo que debemos centrarnos en el presente para que éste hable por sí mismo en lugar de tener que vivir mirando atrás.

Ya en el punto 4.1.1.3 hablábamos del cuerpo como archivo y de cómo la *performance* sobrevive de muchas maneras. Argumentamos que las grabaciones de una *performance* o las fotografías de la misma no son mera documentación sino obra, son vidas alternativas de la *performance*. Volviendo a lo que afirma Rebecca Schneider, lo performativo también reside en sus restos materiales. Observando los objetos residuales de la *performance* no estamos viviendo en ese presente al que apuntaba Vallaure sino en un futuro lleno de posibilidades y reformas.

En *What the body cost* (2004) Jane Blocker coloca la documentación en el ámbito del puro deseo de presencia, pues su función tiene que ver con compensar la pérdida que se produce tras la *performance*. En este sentido, la documentación satisfaría el deseo de la audiencia de acceder permanentemente a la *performance*.

Como introdujimos en el epígrafe 4.1.1.3 *Videoperformance* y *performance* digital, existen multitud de debates en torno a la documentación de la *performance*. Tanto Auslander (2008) como Burskirk (2003) ven el documento u objeto como fuente primaria de significado. Para Auslander el acto de documentar una *performance* es lo que la constituye en sí misma. Auslander plantea que esta documentación se convierte en un evento con autonomía y valor propio. Martha Burskirk (2003) asigna el mismo significado a la materialidad de la acción y a la documentación. En sintonía con lo anterior, Amelia Jones cree que no debe considerarse superior la experiencia en vivo a las huellas dejadas por la misma.

Amelia Jones (1997) señala también una inevitable mediatización de la *performance*, aunque a diferencia de los anteriores, sí concede importancia a lo que la audiencia percibe en el evento en vivo. Para Jones no debe considerarse superior la experiencia en vivo a las huellas dejadas por la misma. De hecho, estas últimas permiten realizar un ejercicio de comprender la historia/narrativa/proceso que en la *performance* en vivo se escapa.

Realmente lo que se espera del documento es que funcione como huella de lo que sucedió

durante la *performance*, aunque como estamos viendo en las teorías de Auslander, Buskirk, Jones o Schneider, la documentación de la *performance* más allá de ser un registro de lo que sucedió en el momento de su realización, es un productor de presencia de la *performance*. Es decir, la *performance* no implica solo la presencia del cuerpo, no es solo el evento corporal, sino que también adquiere presencia lo que de ella se deriva. Los objetos, en este sentido, representan el tiempo futuro.

En este sentido, hay una cuestión que nos interesa especialmente de la documentación y es que constituye un archivo “performable”, es decir, un conjunto de materiales que nos permiten volver a leer esas piezas, como apunta la expresión anglosajona “performing the archive”. Hinojosa (2015) expone a este respecto:

Los museos están integrando la documentación de *performances* en sus colecciones con la intención de activar el contexto en el que surgieron, sus efectos y reverberaciones. La necesidad de alcanzar este objetivo impele a no exhibir los materiales como fetiches. De este modo, se protegerían estos procesos de la fetichización, tanto respecto de su condición de obra de arte aurática, como de la mitificación de una imagen concreta interpretada como testigo neutro y duplicado de una realidad pasada. Cuando no existe el archivo o se encuentra inaccesible, sólo contamos con el relato canónico como única fuente de conocimiento sobre unas prácticas no objetuales que, por tanto, se tornan invisibles o inamovibles. La apertura del archivo y su puesta en relación con el resto de las propuestas artísticas de una colección, generan posibles relecturas no finitas y permiten la fractura con la escritura de la historia, tal y como había sido elaborada hasta entonces (pp.42-43).

De este modo, la incorporación de documentación de *performances* en museos o galerías no ha de ser vista como la exposición de propuestas que han pertenecido al pasado y ya han terminado, sino como procesos abiertos. Proteger de la fetichización a los objetos residuales y evitar pensar en ellos como dobles de menor rango del evento pasado, sino entenderlos como lo que sobrevive de la acción, la continuación de la misma.

Además, Hinojosa (2015) hace hincapié en que dicha documentación no se refiere tan solo a la forma física en la propuesta expositiva sino a su acompañamiento de textos, catálogos, debates y repositorios de imágenes.

La documentación de la *performance* puede ser observada como una pieza importante de análisis, así como una manera que tiene la *performance* de perdurar, pese a que esto conlleve a veces contradicciones con respecto a la mercantilización de un arte que nació para evitarla. Como afirma Styles (2012):

Incluso los artistas que más se han empeñado en evitar la transformación de sus eventos en productos de consumo, han guardado negativos fotográficos, han hecho catálogos, libros de artista y otras formas de documentación que está conectadas a la obra (p.35).

### 5.1.2.2 Esculturas que proceden de acciones

En este subapartado nos centramos en los objetos que son creados durante las *performances*, modificados durante la misma o que sobreviven a ésta de modo que se convierten en nuevas aproximaciones a la *performance*. En todos los casos son objetos residuales puesto que perduran más allá del evento en vivo y mantienen una significación. A propósito de esta relación de los objetos con la acción, si bien en el epígrafe 5.1.1. Partituras, observábamos que el objeto aporta movimiento, ahora vamos a considerar que también el movimiento deja huella objetual.

La *performance* nació ligada a una búsqueda de alternativas ante la producción de objetos y su mercantilización, por lo que teóricos de la *performance* como Peggy Pheland y Richard Schechner se pronunciaron a favor de la *performance* como una categoría cuya única vida está en el presente y que, por tanto, “se convierte en sí mismo a través de su desaparición”. Sin embargo, prácticamente desde sus inicios, las *performances* conviven con sus huellas objetuales, ya sean vídeos, fotografías o los utensilios que han sido co-protagonistas de la acción.

Con respecto a los objetos que quedan tras la *performance*, Claes Oldenburg declara en su texto *Residual Objects* (1962, en Aznar Almazán, 2000) lo siguiente:

Amo los objetos. Respeto los objetos [...]. Los objetos residuales se crean durante el desarrollo de la *performance* y durante la repetición de las *performances*. La *performance* es el pensamiento principal, pero hay un número de piezas subordinadas que deben ser aisladas, recuerdos u objetos residuales. Al hacer una *performance* hay que tener mucho cuidado con lo que debe ser descartado y lo que sobrevivirá por sí mismo. Estudio lento y respeto por las cosas pequeñas” (p.26).

Aquí Oldenburg considera que los objetos que quedan tras la *performance* existen en una relación subordinada con la acción. Y, no obstante, podemos reconocer que para el artista su gran preocupación siempre fueron los objetos en lugar de la acción. Los objetos como los que produce en su famosa obra *The Store* (1961) son el enfoque principal.

Los objetos que se crean durante la *performance* no desaparecen cuando ésta acaba, sino que resisten. Mientras Oldenburg insistía en objetos dependientes de la *performance* en vivo como “pensamiento principal”, nosotras preferimos hablar de una desjerarquización en la que cada elemento tiene su independencia e igual relevancia. Schneider (2010) apunta que “debemos tener cuidado para evitar el hábito de enfocar los restos de lo escénico como una metafísica de la presencia que prioriza una autenticidad original o singular que se compone únicamente del momento presente” (p. 185). Es decir, no podemos ver los restos de lo escénico como simples huellas de una acción central que es la que se concibe como original y obra artística. Es cierto que al hablar de residuos de una *performance* existe una metafísica de la presencia, pues hay una serie de elementos que hablan de una acción pasada, pero lo que queremos reflexionar aquí y en lo que estamos de acuerdo con Schneider es que, aunque

procedan de ella no son menos importantes que la acción en sí.

En lugar de considerar la acción como el centro, preferimos verlo como una estructura en forma de dipolo: el objeto aporta movimiento/el movimiento deja huella objetual. De este modo, objeto y cuerpo, material y movimiento se aportan sentido mutuamente, funcionan con reciprocidad.

Kristine Styles (2012) asigna el nombre de “comisura” a los objetos que surgen de las acciones.

El término “comisura” se deriva del latín *comisura*, que significa “unir” y *committere* que significa “conectar”, “poner a cargo” o “confiar algo”. Entre sus muchos significados, “comisura” también se refiere a la línea que separa tanto el párpado superior como el inferior como a los labios. Pensados como comisuras, los objetos que “resultan de las acciones” podrían ganar la rica multiplicidad y la articulación compleja de este término (p.20).

En primer lugar, Styles aclara que estos objetos no se diferencian de los demás objetos estéticos como las pinturas o las esculturas, pues también podemos observarlos con independencia a la acción y desde un punto de vista formal. No obstante, lo que la lleva a diferenciarlos de ellos, es que este tipo de objetos son sus “rastros de utilización”, así como el hecho de que estos dispositivos contienen una serie de significados directamente conectados con las acciones de las que derivan. Es por ello por lo que estos objetos se convierten en comisuras, puesto que albergan la posibilidad de hablar de actos, unen tiempos, espacios y conectan la acción con el objeto. Al estar estos objetos ligados a una conducta, Styles afirma que “las acciones constituyen conductas artísticas hechas para ser observadas de la misma forma que miramos el objeto” (p.21). Por tanto, los objetos de los que hablamos tienen la capacidad de hablar de los conceptos estéticos que daban forma a la acción.

Styles hace alusión a la búsqueda de Batjín de “la diferencia entre lo que es ahora y lo que hay después de ahora” así como a lo que Michael Holquist reflexiona en torno a que la lava de un volcán y la piedra en la que esta se convierte son distintas, también los dos estados de la experiencia vivida y los modos de registrarla son distintos. A partir de esto Styles (2012) extrae lo siguiente:

Los objetos que “resultan de las acciones” son diferentes de las acciones mismas. Pero igual que la lava puede ser diferente de la roca en la que se convertirá, también sigue siendo lo mismo que era, en este sentido, los objetos utilizados en, o que se han convertido en vestigios de una acción, extienden la temporalidad implícita experimentada en el ahora más allá del ahora y hasta después de ahora (p.23).

Esta afirmación nos resulta clave pues en ella Styles apunta hacia cómo objeto-comisura y acción, aunque tienen una independencia y son cosas diferentes, son, al mismo tiempo y aunque parezca una paradoja, la misma cosa transformada. Y nos resulta esta aseveración importante de igual manera puesto que introduce el factor de la temporalidad que en esta tesis nos concierne: así, estos objetos destilados del movimiento extienden la temporalidad de la acción más allá del ahora, lo cual las sitúa en el futuro.

Lo que aquí sugiere Styles es que los objetos que surgen de las acciones hablan del ahora y del



después. Estos objetos que proceden de acciones contienen temporalidades múltiples en las que conviven el tiempo de la *performance* en vivo, el de su planificación, así como el de su documentación o huella en el futuro. Consideramos que estos objetos existen a medio camino entre varias temporalidades y esto los convierte en dispositivos diacrónicos.

Aznar Almazán (2000) también apunta a esta esencia temporal del objeto residual:

El momento temporal del acto desaparece, pero los objetos que fueron parte de la acción permanecen. Por lo tanto, son susceptibles de ser comercializables. Aunque lo cierto es que la documentación que se salva no es solo para el coleccionista o para el museo. Es también muy significativa porque esos objetos pueden contener lo elemental de la acción desde el pasado hasta el presente y hacia el futuro (p. 9).

Con este concepto de comisura y el significado que le da, Styles se posiciona en contra de la desaparición de la *performance* a la que apuntaba Peggy Pheland (1993) y otros autores como Lucy Lippard (2004). Aporta Styles: “El *performance* no madura a través de la desaparición, puesto que las exigencias de comunicación y memoria sociales requieren una forma objetiva” (p.35). Así, mientras en los inicios el arte de *performance* trata de hacer desaparecer el objeto – objeto de consumo – a favor del cuerpo, ahora entendemos que el objeto no ha de ser visto como algo que necesariamente se alinee con la lógica capitalista, sino que nos puede llevar a la reflexión. A este respecto, afirma Styles (2012):

Los objetos son herramientas de la vida necesarios para la vida, con el fin de hacer y de comunicar. Los objetos contienen los rastros de la historia de la acción (la vida) del pasado a través del presente y con miras al futuro. Los objetos no son productos de consumo en sí mismos; en realidad, las actitudes en relación con ellos y los usos de los objetos les dan forma o no- en relación con las acciones que los originan. La acción en el arte nos hace responder a los objetos de arte como cosas fabricadas por un fabricante en acción. [...] Lo que hacen los artistas es alterar el significado y el uso de los objetos a través de sus acciones para rehacer la visión y, así, nuestra acción (y pensamiento) en el mundo (pp. 35-36).

### 5.1.3 Personificación

En este subapartado nos interesamos por la personificación, de modo que observamos los objetos como entidades que se convierten en sujeto, que adquieren cualidades humanas o que a ojos del público parecen hacerlo. Nos interesa apreciar la posición que adopta el narrador en esa situación en la que se desplaza la acción del actor al objeto. En este punto entronca con el apartado de autorrepresentación.

La personificación ha sido empleada en la historia del arte desde tiempos remotos, pues siempre existió la necesidad de atribuir a conceptos abstractos características humanas. Es base de la fábula y también de muchos relatos mitológicos. Partimos de una revisión de los estudios de mitología, iconografía y antropología a fin de entender los usos y justificación de este recurso.

La personificación es una figura tropológica en la que los seres inanimados se perciben como animados y se dotan de sentimientos y capacidad de entender a los seres irracionales.

Caro Baroja (1990) distingue entre personalización y personificación. Define la personalización como la figura consistente en “prestar existencia individual o de tipo antropomorfo a una abstracción” (p.4). Por ejemplo, el Tiempo como concepto se ha representado en forma humana en numerosas ocasiones, como es el caso de la figura mítica de Kronos o Saturno. Mientras que Baroja entiende la personificación como una figura que no va de lo abstracto a lo concreto como en el caso anterior. En su lugar, va de algo concreto a algo aún más concreto. Explica que el hecho de simular ser un personaje mítico o creerse que se posee sus atributos, ya sea por problemas psiquiátricos o de otra índole, sería un ejemplo de personificación.

Para evitar confusiones, nosotras vamos a utilizar el término de personificación como tropo en el que a un concepto abstracto se le da forma de figura carnal, pues es así como la mayoría de los autores lo emplean.

Rodríguez López (2017) reflexiona en torno a la personificación del mar desde la Antigüedad clásica hasta la Edad Media. Cuenta que para los griegos el mar era un recurso tan importante que encarnaron cada una de sus características en un ser mítico: Poseidón como el dios del mar, las nereidas son la belleza y el lado femenino del mar mientras que los peligros del mar quedan encarnados por el monstruo Ceto. Desde el punto de vista iconográfico muchas de estas representaciones son heredadas en la Edad Media. El poder sobrenatural del mar, su belleza, peligros y versatilidad propician la creación de una miríada de personalidades divinas que acercaban estas incertidumbres a los hombres y mujeres. Tratar como personas a los seres de la naturaleza tenía muchas veces que ver con el miedo o la reverencia.

La personificación animal también se ha utilizado a menudo en la antropología del ritual. Si bien en Occidente se ha mantenido durante siglos la división entre la naturaleza como algo externo y la cultura, como evidenció por ejemplo Lévi-Strauss en sus textos, también hay otras prácticas que difuminan esta barrera. El antropólogo González Varela (2016) se interesa por la unión en lugar de la separación humano/animal, y se centra en “horizontes de compenetración o de hibridación donde animales forman parte de lo humano y lo humano adquiere expresión por medio de lo animal” (p. 127). Para ello parte de la antropología como un modelo que percibe a humanos y animales en constante participación. Al evidenciar la compenetración entre seres lo que González Varela argumenta es que se potencian las relaciones de devenir, entendidas éstas desde el enfoque de Deleuze y Guattari (1995, p. 98), es decir, el *siendo* en oposición al *ser*. Nos interesa especialmente esto puesto que abre la puerta a que por medio de la personificación y de la hibridación se tambalee la estabilidad y el solipsismo del ser, en sintonía con lo que desarrollábamos en el capítulo 3. Autorrepresentación. La huella desdoblada.

García Gutiérrez (2011) señala que, a través de la personificación de la naturaleza en nombre de los dioses, ésta se ha apreciado y protegido, y que precisamente por ello reflexiona que la religión politeísta es la forma más antigua de ecología. Los dioses y las diosas habitaban en los bosques, los ríos, el mar, etc. de modo que estos elementos no eran vistos como objetos sino como personas a las que poder hablarles.

Hemos visto cómo por medio de la personificación se combate el estupor, se valora la naturaleza, se desafían las separaciones y se favorece un concepto de ser que se crea a sí mismo. Ahora vamos a ver cómo la personificación actúa en el ámbito del arte contemporáneo.

Didi-Huberman (2017) explica que la mirada inocente de los niños tiende a cambiar la función de los objetos. De este modo, una sábana puede hacer las veces de la vela de un barco, con lo que entramos en el ámbito de lo que hay más allá de la visibilidad evidente. Encontramos aquí la dialéctica de la imagen, puesto que al imitar otra cosa la imagen cambia su significado.

Esta idea de objetos abstractos de escala humana nos recuerda a las obras minimalistas de los años sesenta. Didi-Huberman (2017) habla del antropomorfismo que existe en las obras minimalistas y considera que esta relación es indiciaria pues habla del cuerpo del artista que ya no está presente pero que a través de sus dimensiones dio forma a la obra. En palabras de Didi-Huberman (2017) los objetos revelan de este modo un “parecido secreto” que “enfrenta a la semejanza con la ausencia” (p.84) pues pese a que hay una cierta mimesis, una huella de un cuerpo, también hay un desplazamiento, una ausencia. Aquí nos encontramos de nuevo con esa dimensión de tiempo futuro en el que situamos al objeto.

Paradójicamente, ciertas obras minimalistas habrán llevado el “antropomorfismo” hasta confinar con el retrato, pero éste sólo habrá existido en el juego de un radical desplazamiento, que es desfiguración, semejanza, rarefacción, *retramiento*. Me parece que nadie jugó mejor que Robert Morris con esta dialéctica del retrato y el retramiento, y en primer lugar en su famosa “*performance*” en la que un paralelepípedo de dos metros de alto caía, simplemente, al cabo de los minutos. Puesto que lo que se jugaba en esa simple caída era ciertamente un problema de estatura, incluso de cuerpo propio: Robert Morris, en efecto habría concebido su “columna” para encerrarse él mismo en ella; cuando el objeto caía, era realmente el sujeto quien, desde adentro, producía su caída, con el riesgo de perder en ésta un poco de su sangre (p. 87)

En esta obra de Morris, el paralelepípedo se convierte en sujeto al caerse. Lo que era una escultura geométrica, objeto inanimado, al realizar un movimiento se personifica. Es significativa la relación entre el retrato desplazado y la personificación pues, como vamos a señalar más adelante, creemos que en muchos casos la ausencia del cuerpo del artista que se convierte en una autorrepresentación fallida o anacrónica es lo que da lugar a la personificación del objeto.

## 5.2 Marco referencial

En este apartado vamos a estudiar una serie de artistas y obras en las que los conceptos que antes veíamos se ponen de relevancia. Así, nos detenemos en obras que funcionan como partituras, y donde se pone en práctica la idea de que el objeto puede producir movimiento y el movimiento a su vez producir objetos. Así, hacemos referencia a artistas como Simone Forti que utiliza sus esculturas como comienzos de una acción, o a Marina Abramovic ó Tarek Ataoui, para hablar de objetos destilados o residuales. Por último, nos remitiremos a obras en las que se usa la personificación.

Trisha Brown y Simone Forti, coreógrafas de la segunda mitad del siglo XX y pioneras de la danza contemporánea, destacan por su experimentación con la idea de partitura y su fusión con otras disciplinas artísticas, es decir, lo partitural más allá de la escritura. Para ambas el dibujo es especialmente relevante, pues entienden una relación entre el trazo, la mano y cómo este trabajo de líneas es transferido al resto del cuerpo.

*To be continued* (1991) es una pieza de Simone Forti en la que juega con el carácter inacabado de una partitura y en la que el dibujo es incorporado a la actuación en danza. Sobre esta pieza escribe Forti (1994): “Trabajar a partir de objetos, hacer dibujos como modo de incorporación: el ojo se mueve, la mano se mueve. El cuerpo incorpora, la mano se desplaza y la incorporación revela la línea” (p.17). Nos resulta muy interesante este intercambio entre el cuerpo, el dibujo, y la obra. En estas palabras, Forti demuestra que trabajar con diferentes medios de manera abierta y sugerente puede aportar riqueza al proceso: la danza bebe del dibujo y del objeto, mientras que la línea se mueve con el cuerpo o marca la trayectoria de este. Se trabaja desde el punto de vista de la partitura sin resolver, pues, aunque hay una serie de indicaciones de líneas y movimientos, nada está determinado.

Así, ambas artistas conciben la partitura como posibilidad. En la serie *Dance Constructions* (1960-1961), que fue presentada por primera vez en Nueva York en la Reuben Gallery, a partir de la activación de una estructura de madera, un grupo de bailarines improvisan una coreografía. Durante la primera exhibición de las piezas, Robert Morris e Yvonne Rainer interpretaron *See Saw*, mientras que la propia Forti y Patty Mucha interpretaron *Roller Boxes*. Ya en 1961, Forti presentó *Five Dance Constructions & Some Other Things*, en la que la artista y bailarina presentó tres piezas más pertenecientes a esta serie.

Consideramos que estas obras, que son construcciones con las que se genera movimiento, funcionan como una partitura, pues es a partir de la interpretación de su forma, materia, peso, contornos o disposición, como se genera la acción.

*Slant Board* (1961) es un tablero inclinado de madera que tiene sujetas seis cuerdas con nudos de tal manera que sirven de agarre. Esta tabla es una partitura objetual, abierta, que permite distintas interacciones no escritas. La tabla tiene suficiente tamaño como para que al menos tres *performers* accionen la escultura al mismo tiempo. Subir la estructura usando la cuerda, bajar la estructura, agarrar con una mano o con dos, tenderse sentada en la estructura y agarrarse con la cuerda de un pie, coger una única cuerda o dos/tres, interactuar con el compañero o solo, son tan sólo algunas de las acciones posibles.

La comisaria Sabine Breitwieser en el libro dedicado a Forti *Thinking with the body* (2014) afirma en torno a las *Construcciones de danza* que podrían ser consideradas como *pedestrian movements* (movimientos peatonales) es decir, cotidianos. Por ejemplo, en *Slant Board*, explica, el gesto de coger una cuerda para subir un tablero recuerda a un movimiento de escalada. No obstante, lo que para Breitwieser diferencia a estos movimientos cotidianos es que aparecen aislados y recontextualizados de tal manera que es una actividad que no tiene sentido más allá de sí misma. Esto nos resulta interesante porque habla de cómo un movimiento habitual se convierte en algo excepcional al aparecer circunscrito a un objeto específico.

Otra de las *Construcciones* es *See Saw* (1960), una especie de balancín, formado por una tabla alargada de madera y una base en la que esta se apoya. En esta pieza, el juego tiene que ver con el equilibrio y la gravedad, pero de nuevo ante la partitura objetual, las posibilidades de movimiento de los *performers* son múltiples.

Estas piezas son alógrafas, entendiendo por “alógrafa” aquellas obras en las que según Louppe (2011) “su existencia depende de un sistema de notación, y cuando su materialización requiere la intervención de intérpretes” (p.303) que son los que la ejecutarán dependiendo del cuerpo, el espacio, etc. Frente a ello estarían las obras autógrafas, que son aquellas en las que su materialización es permanente, está cerrada y no permite más iteraciones autorales. Así, en los casos analizados observamos a un *performer* (o conjunto de *performers*) que da cuerpo a la partitura objetual. La mayoría de las piezas que analizamos en este capítulo están en realidad a medio camino entre lo alógrafo y lo autógrafo pues, aunque la mayoría de ellas requieren de la participación de un cuerpo para que su sentido se complete, en realidad cuando no hay *performer*, ya sea porque la acción no ha empezado aún o porque ha terminado ya, siguen funcionando como objetos estéticos completos.



Simone Forti, *Slant Board*, 1961



Simone Forti, *See Saw*, 2016

En *Gentle Surprises for the Ear* (1975), Alison Knowles, junto con los compositores Philip Corner y Bill Fontana, recolectaron objetos abandonados que encontraban en las calles. Algunos de ellos eran objetos rotos, y otros parecían haber perdido su origen e identidad pues se trataba de pequeños fragmentos que habían sido desmembrados y desechados. Todos eran de pequeño tamaño, de tal manera que pudieran sostenerse con la palma de la mano: un resorte metálico, un pequeño cilindro de vidrio, dos broches con esferas blancas o un vinilo roto. Pese a su estado, Knowles, Corner y Fontana vieron en estos objetos un potencial sonoro. Así, tras recolectarlos y analizarlos, elaboraron unas “etiquetas” con instrucciones para cada uno de ellos, en las que explicaban cómo usarlos a modo de instrumentos musicales. Las instrucciones que crearon eran sencillas pero contundentes: “tintinear”, “arañar”, “meter y sacar”. Las instrucciones son evocadoras, pues sugieren asociaciones sensoriales.

Para crear dichas instrucciones, los artistas tuvieron que prestar gran atención a los objetos, de manera que captaran las propiedades y personalidad general de los mismos, y así extraer un potencial sonoro. Estos objetos aparentemente cotidianos, despreciados por el sistema de consumo y destinados a morir, son transformados en partitura. Como en el gesto duchampiano, a este conjunto de dispositivos se les atribuye una dignidad y se les asigna un comportamiento asociado. Cuando el espectador se acerca a ellos para observarlos, es apremiado a interactuar con ellos y tratar de entenderlos en su individualidad. La instrucción le indica la dirección hacia donde actuar, pero es el propio objeto el que marca la experiencia del visitante.



Alison Knowles. Objetos con instrucciones. *Gentle Surprises for the Ear* (1975)

Los trabajos que la artista alemana Rebecca Horn creó a principios de los setenta basados en las percepciones, también los consideramos como ejemplo de partituras objetuales que dan lugar a movimientos y que a su vez podríamos entender como vestimenta. Se trata de esculturas-*performances* que según Goldberg (1979) son “modelos de rituales de interacción – instrumentos especialmente hechos para adaptarse al cuerpo los cuales cuando se visten generan una sensualidad” (p.114).

*White body Fan* (1972) es una *performance* consistente en la interacción de un cuerpo que viste dos largos semicírculos de tela reforzada y sostenido por radios de metal y madera. Las dos alas están pensadas para sujetarse a los brazos de una *performer* femenina que puede controlar el movimiento y extender las líneas de su cuerpo. Dependiendo de la posición del cuerpo y de su curvatura, la escultura textil adaptada al cuerpo cambia su morfología y viceversa, en base a cómo se comporta la estructura, el cuerpo habrá de comportarse de distintas maneras. A través de este objeto se “define el espacio corporal del individuo” (Goldberg, 1979, p. 115). Así, cuando la *performer* dispone sus brazos hacia abajo, las alas se reducen a triángulos plegados mientras que cuando levanta los brazos se abren para formar dos semicírculos. En el caso de colocar las alas hacia delante, el *performer* también puede encerrar su cuerpo y rostro (TATE, 2022). El objeto está construido para aportar una gran riqueza de movimiento, incluso dependiendo de la velocidad a la que se actúe pues, como describe Aznar Almazán (2000) “la rotación lenta de los abanicos separados revelaba y ocultaba distintas partes del cuerpo con cada giro, mientras que una rotación rápida creaba un círculo transparente de luz (p. 43).

Esta pieza puede pensarse como una estructura protectora del cuerpo, a medio camino entre lo humano y lo animal, entre lo que parece pájaro y cuerpo de mujer. La artista diseña estas piezas como un abanico donde puede encerrarse y al mismo tiempo abrirse e integrar a otra persona, en un ritual de intimidad. Objeto que se viste y da lugar a una serie de movimientos y acciones.





Rebecca Horn, *White Body Fan*, 1972

*Finger Gloves* (1972) también es una escultura-*performance* en la que la artista explora una actividad orgánica relacionada con el cuerpo. Consiste en una especie de guante o agarre para las manos que funciona a modo de prótesis desde el que se extienden una serie de largos y delgados “dedos” artificiales de un metro de largo. La *performer* controla las prótesis a su antojo de manera que con ellas consigue llegar al suelo o a cualquier otra superficie desde una distancia mayor a la que estamos generalmente acostumbrados. Esto provoca una intensificación de las sensaciones que llegan a la mano, que pasa de ver este gesto como algo cotidiano, una actividad habitual, a percibirla como una nueva manera de operar con el entorno. Afirma la artista con respecto a esta experiencia de la pieza:

Los guantes para los dedos están hechos de un material tan ligero que puedo mover los dedos sin esfuerzo. Siento, toco, agarro con ellos, pero mantengo cierta distancia de los objetos que toco. La acción de palanca de los dedos alargados intensifica el sentido del tacto en la mano. Me siento tocando, me veo agarrando y controlo la distancia entre los objetos y yo (Horn, 1997, p.58).

De este modo, ambas piezas de Horn, son objetos que llevan al sujeto a disponerse en poses o actitudes nuevas, dispositivos que, adaptados de algún modo a una extremidad o parte del cuerpo, extienden sus posibilidades de movimiento y crean otras nuevas.



Rebecca Horn. *Finger Gloves* (1972)

*Magenmund* (2019) es un proyecto de Sofía Durrieu en el cual la artista propone un recorrido por una serie de acciones mecánicas numeradas y explicadas. En este caso, la instrucción escrita convive con la partitura objetual. El proyecto entero gira en torno a una parte del cuerpo: el píloro, que es la parte del estómago que se conecta con el duodeno. Lo que interesa a la artista de esta estructura valvular es que supone la parte del cuerpo que da entrada a las zonas más viscerales del cuerpo, a menudo denominadas como “segundo cerebro”. Cuando el píloro se cierra, no puede entrar comida de tal manera que es fundamental para que se produzca la nutrición. Siendo tan esencial y situándose en una parte del cuerpo tan vulnerable y tierna, cuando estamos ante una situación de peligro, tratamos de proteger esa parte cubriéndolo o encogiéndonos. Lo que la artista propone en esta instalación es posibilitar el encuentro, permitir al espectador habitar un lugar en el que pueda abrir de manera segura y regulada su cuerpo gracias a acciones que señalan hacia el píloro como órgano esencial en la vitalidad (Durrieu, 2022).

Esta instalación funciona cuando el cuerpo del espectador lee, interpreta y trata de incorporar su cuerpo a las esculturas que habitan el espacio. Las instrucciones escritas están impresas en papel y colocadas al lado de las piezas escultóricas. La instrucción número 6 dice así: “Press the contacted zone onto the paper for a few seconds” (presiona la zona de contacto sobre el papel por unos segundos). Pese a que se comunica al espectador lo que se espera de él, en realidad el objeto también sugiere, no solo se posibilita el gesto planeado, sino que abre las posibilidades. La instrucción número 5 insta al espectador a situar su píloro enmarcado dentro de la estructura metálica.

Tanto en las piezas de Forti como en las Horn y las de Durrieu, las propias cualidades del objeto son las que condicionan la acción, pues un tablero inclinado, un balancín o una estructura metálica con agarres nos llevan como audiencia a ciertos gestos recurrentes. La composición de la escultura funciona como un amasijo de pistas no establecidas, como huellas que podemos seguir o no. Una partitura que nos señala el camino, pero a continuación lo abre a múltiples estímulos y respuestas.



Sofía Durrieu, *Magenmund*, 2019.

Las estructuras de Simone Forti *See Saw* (1960) o *Slant Board* (1961) que analizábamos antes, son entornos de improvisación. Esto sucede porque la partitura, es decir, las estructuras de madera muestran una serie de posibilidades, pero sin delimitar hacia dónde, cuándo, cómo ni con quién. El *performer* entra en escena y encuentra un elemento al que acercarse y entender, desde el que puede componer multitud de movimientos e ideas.

*Rearranging the conference table* (2021) de Amalia Pica consiste en 14 coloridas mesas con ruedas en las patas cuya forma está diseñada para que se puedan agrupar y reorganizar de muy distintas maneras. Las mesas de oficina y las de las salas de conferencias suelen ser monótonas, aburridas y convencionales, por ello lo que Pica quería era desafiar ese concepto de seriedad y jerarquía asociado a este tipo de reuniones, para generar un espacio divertido donde todas las personas puedan interactuar. Esta pieza además tiene relación con lo que en el ámbito laboral sucedió durante la pandemia de la COVID, pues fue un momento donde todo el Sistema y organización se desplomó, y la rutina tan asumida de acudir al centro de trabajo se desplomó y surgieron alternativas. La oficina, al igual que cualquier otro espacio de trabajo, es un espacio social donde la mayoría de las personas adultas pasan la mitad de sus vidas. Pica se pregunta si tiene sentido que esta siga existiendo en el contexto actual de las telecomunicaciones, o al menos si la estructura estricta del cubo cerrado tiene vigencia en nuestros días.

La movilidad de las mesas, el hecho de que puedan reorganizarse cada vez que un espectador entra en la sala, desafía las convenciones en las que vivimos a diario. Las mesas funcionan en esta pieza como partitura, marcan la pauta de movimiento a seguir por la persona que entra en la sala. Las ruedas y la ligereza del material posibilitan que se dispongan de cualquier manera. Dado que cada uno de los tableros tiene formas geométricas distintas: semicirculares, rectangulares, geométricos, las configuraciones que se pueden conseguir y el colorido varía mucho en función de la decisión del espectador.

Son estas estructuras partituras las que posibilitan también la improvisación, pues al ser un movimiento sencillo perteneciente a la vida cotidiana que la audiencia entiende y puede imitar, la

acción se realiza de manera espontánea y libre, sin demasiada preparación. En este caso no es necesario ensayar puesto que la partitura es lo suficientemente contundente como para dejar lo demás al azar.



Amalia Pica, *Rearranging the conference table*, 2021

La obra *Sisyphus Sport* (1997 – 2014) de Jana Sterbak es una piedra con tiras de cuero y hebillas que se convierte en una mochila. Esta escultura aparece expuesta sola, como una prenda de ropa sin dueño. Junto con la escultura, la artista realiza también una serie de fotografías en las que un hombre de mediana edad posa desnudo con la pieza puesta sobre la espalda. Aunque a través de las fotografías esta pieza interactúa con un cuerpo y se pone en movimiento, nos interesa hablar de ella a propósito del movimiento en potencia. Si observáramos esta escultura en reposo, estática sobre una peana o cualquier otra superficie, la sensación que nos produciría es de peso, de movimiento y acción.

Esta pieza tan solo a través de su materialidad, y de las relaciones que establece, sugiere movimiento, y no necesita de un cuerpo para que esta idea se transmita. Así, en *Sisyphus Sport* consideramos que existe un movimiento en potencia que es tarea del espectador imaginar.



Jana Sterbak. *Sisyphus Sport* (1997 – 2014)

En un principio, Marina Abramovic no guardaba los objetos de las *performances*, pues para la artista, ella misma era el objeto. No obstante, el caso de la *performance Rhythm 0* (1974) es especialmente interesante con respecto a los objetos destilados. La *performance* original, realizada en



buscan, como destilaciones de la acción que los generó, transmitir conocimiento y desafiar las convenciones que condicionan nuestro mundo.

Otro de los puntos de interés a los que apunta Styles con respecto a las comisuras es que surgen de un compromiso con el espectador. Cuando el artista conserva los objetos de la acción se debe a un deseo de transmitir la experiencia a un nuevo público y a la voluntad de crear una conexión interpersonal.

Los objetos realizados por el artista André Cadere están imbuidos con una cualidad de potencia mágica. Sus *Round bar series* (1971-1978) consistían en objetos-esculturas que el artista perpetuamente desplaza, de una manera lúdica, transportándolos con él, dentro y fuera de espacios formales de galería. Cada una de estas obras con forma de palo estaba hecha de la misma manera: cortaba espigas de madera en segmentos, las pintaba de diferentes colores y luego las encordaba como cuentas en una fina espiga antes de pegarlas juntas. Trabajaba con la regla de pintarlas con ocho colores (rojo, naranja, amarillo, azul, verde, violeta, blanco y negro) y luego las disponía en patrones usando sistemas matemáticos que llamaba “permutations” (Wood, 2018).

Sin embargo, lo que más nos interesa de Cadere tiene que ver con cómo esos objetos son usados: cómo estos interactúan con las funciones institucionales del artista, el museo y el mercado. A medio camino entre la escultura y la pintura, durante sus acciones Cadere lleva las barras a museos y galerías, y las coloca de diferentes maneras: apoyada en la pared, reposando horizontalmente en el suelo, etc. En muchas de estas ocasiones, Cadere incluso introduce sus objetos en las exposiciones de otros artistas sin que le hubieran invitado, de manera que viola las normas de la práctica expositiva. Lo que trata de subrayar Cadere con estos actos es el circuito de inclusiones y exclusiones por el que se rige el sistema del arte.

Estas barras redondeadas de colores no son para el artista un objeto ajeno, sino que funcionan como extensión de su propio cuerpo de tal manera que cuando el artista ya no está, y éstas permanecen estáticas en algún lugar, ellas siguen reflejando su presencia. Es el movimiento del artista, sus deambulaciones por la ciudad lo que hace que este objeto cobre vida. El movimiento que ha estado implicado en la acción provoca que cuando vemos este objeto en la galería no lo miremos como una simple escultura, sino que lo contemplemos como “comisura”, en medio de toda esa red de conexiones entre el cuerpo, la acción y el objeto. El objeto nacido de la acción sobrevive a esta, es su residuo, pero, al mismo tiempo, al observar estas piezas de madera no sabemos en qué momento volverán a desaparecer y aparecer en otro lugar. En ellas sigue residiendo esa posibilidad de movimiento futuro, heredera de la acción pasada, que nunca sabremos a dónde las llevará.



André Cadere, *Round bar series*, 1971-1978

Tarek Ataoui es un artista y compositor que trabaja con el sonido como una categoría especial del objeto. *Reverse sessions* es un proyecto realizado entre 2013 y 2014, que consta de tres fases. En la primera, el artista invitó a dieciocho músicos experimentales de todo el mundo a que improvisaran con instrumentos musicales del Dhalem Museum de Berlín. No se les aportó ningún tipo de información histórica o antropológica de los instrumentos de manera que solo podían relacionarse con ellos de la manera más intuitiva. En la segunda fase, a partir de las grabaciones de las sesiones de los solistas con los instrumentos, Ataoui seleccionó las que mejor sonaban para componer doce partituras de entre 20 y 25 minutos de duración. La intención de Ataoui es que estas partituras sean en realidad estructuras de improvisación, es decir, contienen las indicaciones más generales para que los músicos tengan libertad de interactuar entre ellos y con los instrumentos. De los conciertos realizados, Ataoui seleccionó los siete extractos que mejor sonaban y los utilizó como punto de partida para la tercera parte del proyecto.

Si bien hasta el momento Ataoui había partido de instrumentos para generar sonidos en las dos primeras fases de *Reverse sessions*, ahora invierte el proceso de tal manera que parte de sonidos con la intención de crear instrumentos que puedan producirlos. Este punto de vista nos resulta interesante pues al darle una cualidad material al sonido, considera que los sonidos son previos a los instrumentos que aparentemente los generan. Así, trabajó sólo con los sonidos, sin ver imágenes de los instrumentos, para idear una serie de artefactos que fueran capaces de reproducir las grabaciones. El resultado fueron un total de ocho instrumentos originales que combinan cuerda, viento y percusión y que utilizan materiales diversos: piedra litográfica golpeada por huesos de vaca, vasos de cerámica o cuernos de plástico.

Si en la obra de *Gentle surprises for the ear* (1975) de Knowles hablábamos de objetos cotidianos que sirven de instrumentos improvisados y se convierten en las partituras de la acción, la

tercera fase del proyecto de Atoui se crea por medio del proceso inverso: los objetos son destilados de vivencias sonoras.

Hay varios puntos que nos resultan sugerentes de este proyecto en cuanto al tema que investigamos. Por un lado, en estas sesiones aparece el fundamento de la tradición oral, que es clave en la historia de la música árabe, cultura de la que procede Atoui. En esta pieza el sonido es precisamente el que transporta la obra, y los instrumentos son repetición del sonido y no al contrario.

También nos interesa cómo este proceso de materializaciones y re-materializaciones se consigue a través de la *performance* musical y, como apunta el título del proyecto, es un proceso reversible: del sonido surgen objetos y de los objetos sonidos. Observamos aquí un deseo por parte del artista de extender las posibilidades que en un principio ofrecen los instrumentos como objetos. El propio Atoui (2017) reconoce que para él la *performance* musical es una manera de mejorar el instrumento, de indicar hacia dónde puede extenderse o adaptarse en el futuro. Por tanto, a través de la manipulación de estos objetos, de la acción, se puede modificar su vida. Además, en cada una de las fases de las que consta este proyecto, Atoui concede una gran importancia a la improvisación, al encuentro fortuito entre variables que nadie puede controlar. Podríamos concluir que para Atoui, los objetos – ya sean sonidos o instrumentos – son percibidos como entidades cambiantes abiertas al proceso vivo. En este sentido, Wood (2018) considera que en la obra de Atoui “el instrumento es imaginado como un objeto adaptativo cuyo uso social podría determinar su forma potencial” (p.212).



Tarek Atoui. Reverse sessions, 2013-2014.

Si las obras que hemos analizado antes se relacionan con los objetos surgidos tras la acción, ahora vamos a centrarnos en una serie de obras en las que se utiliza el recurso de la personificación. En las piezas de De Cointent las mujeres ven los objetos bajo la mirada del niño, de manera que se produce una imagen dialéctica en la que lo visible y lo legible son cosas diferentes y esto provoca una actitud crítica en el espectador, según las ideas de Didi-Huberman (2017) que antes revisábamos.

También podríamos observar en *Tell Me* (1979) otra figura retórica, que es el apóstrofe. Este consiste en interrumpir el discurso para interpelar a seres inanimados o irracionales (García Gutiérrez,



2011). En las *performances* de Guy de Cointet a menudo podríamos hablar de esta circunstancia, pues los objetos se convierten en actores y los actores a su vez interactúan con ellos como si fueran a romper a hablar o a actuar con autonomía propia.



Guy de Cointet, *Tell Me*, 1979

La *performance Tell Me* (1979) de Guy de Cointet introduce una serie de objetos estéticos a modo de atrezzo con un simbolismo visual abstracto cuyo tratamiento nos interesa especialmente. El set de la *performance* es un escenario doméstico, consistente en muebles manufacturados blancos y una selección de diversos objetos abstractos minimalistas de vivos colores. Es ocupado el espacio por tres personajes femeninos que participan en una serie de conversaciones absurdas mientras interactúan entre ellas y con el decorado de manera extraña e inesperada. El interés de De Cointet en esta *performance* es ver cómo estas mujeres se comportan, escuchan, hablan y cómo ven y perciben su entorno. No hay un argumento, las conversaciones pasan del tono dramático a lo informativo, de hablar seriamente de mitología a comentar cotilleos banales; de las palabras a los sonidos cómicos abstractos. A De Cointet no le interesa que seamos capaces de decodificar un significado fijo, sino que patinemos en la confusión.

En este juego, los objetos tienen un rol fundamental: desestabilizan el realismo de la narración, pues cada uno de ellos tienen un significado para las mujeres que es inteligible para la audiencia. Así, cada una de las mujeres entabla una relación íntima con ellos que a los demás se nos escapa. Al ser abstractos, estos objetos no remiten necesariamente a una función específica, a un acto utilitario, sino que su geometría libera al espectador de convenciones y prejuicios. Aunque durante la *performance* no se atribuye a estos objetos un nombre, las *performers* sí se dirigen a ellos como si fueran otros personajes de la historia con su propia personalidad y papel en la escena. De este modo, creemos que se produce una clara personificación de estos.

*Mujeres sobre zapatos de plataforma* (1992) de Ana Laura Aláez comparte el rasgo de antropomorfismo y la idea de retrato huidizo que hemos comentado en el apartado 5.1. Marco teórico. Esta pieza consiste en una instalación escultórica formada por seis pares de zapatos femeninos a cada uno de los cuales corresponde un gorro. Los zapatos son tacones de plataforma y los gorros una suerte de cascos que la artista confecciona con materiales tan diversos como uñas postizas, tapones, rulos del pelo o plumas. Es especialmente interesante la distribución de estos elementos en el espacio, pues la potencia de la instalación funciona gracias al recurso del vacío y con él, de la omisión. Los zapatos están en el suelo, situados en una hilera uno al lado del otro, mientras que los cascos están sobre ellos, todos a la misma altura, como si seis mujeres invisibles vistieran dichos complementos. El propio título de la obra, “mujeres sobre zapatos de plataforma”, alude a esta presencia ausente.

Observamos que en esta obra se produce una personificación por medio del retrato ausente. Es decir, dado que el cuerpo que debería estar presente no está, entonces vemos dicha figura humana en los accesorios que han quedado. Estos accesorios evocan a un cuerpo porque están colocados en determinada posición. No hace falta un cuerpo humano visible para evocar a las mujeres, no es necesaria la presencia, sino que los propios objetos adquieren personalidad, se convierten en los sujetos, hasta el punto de que parecen incluso estar interactuando entre sí. Nuestra mirada dota a los objetos con tal énfasis y si tuviéramos que describirlos, hablaríamos de ellos como si fueran personajes humanos con autonomía propia y sentimientos.



Ana Laura Aláez, *Mujeres sobre zapatos de plataforma*, 1992

*El proyecto 100 % Polyester, Objet dansant* (2000) del coreógrafo Christian Rizzo surge con la intención de presentar una danza donde el cuerpo-materia esté ausente. Se trata de una instalación donde un par de vestidos de poliéster colgados en perchas del techo y unidos entre sí por las mangas, dan vueltas sobre sí mismos gracias a la corriente de aire que les llega de varios ventiladores pequeños. En *Objet dansant*, al igual que en la obra de Aláez, podemos reflexionar acerca de la

presencia/ausencia. Contemplamos una hipnótica danza sin cuerpo, en la que los vestidos de poliéster se han convertido en los personajes retratados. Si bien en *Mujeres sobre zapatos de plataforma*, era el espacio vacío entre gorro y zapato lo que hablaba de la ausencia y por otro lado otorgaba vida a los accesorios, en esta instalación, es el movimiento lo que otorga vitalidad a los objetos. Los vestidos de poliéster, un material además que se caracteriza por su absoluta artificialidad, se personifican. Al hacerlo, también los pequeños ventiladores que soplan parecen adquirir características humanas, como si de un grupo de personas haciendo un corro alrededor de las protagonistas se tratara.



Christian Rizzo. *100% polyester, Objet dansant*, 2000

La exposición *Bestiary of Tonguelets* (2018) de Mercedes Azpilicueta recoge una serie de referencias pertenecientes a la historia del arte y a la cultura como por ejemplo *The lady and the unicorn*, la artista Lea Lublin o el poeta y activista gay Néstor Perlongher, que funcionan como guía para la creación de un guion y un espacio instalativo. El espacio expositivo funciona en sí mismo como un espacio de ensayo, de experimentación con las piezas objetuales y con la propia sala. Así, la artista traduce el guion creado en forma de una dramaturgia potencial, pues una serie de *performances* pueden pasar en el espacio o no. Las piezas que pueblan el espacio son multimedia: esculturas, vestuario o vídeos, y funcionan como partituras de acciones de modo que el uso que se le da a los objetos expuestos no sea uno predeterminado, sino que sean usados con la libertad del fuera de texto, la apertura del guion sin definir. Así estos objetos son agentes activos de la sala.

Lo que nos interesa especialmente de esta obra en este apartado es que ya sean concebidos como esculturas o indumentaria, todos los objetos participan de la escala humana, parecen haber sido confeccionados para acercarse, tocarlos, vestirlos. Propician la interacción y, al mismo tiempo, cuando los observamos, creemos estar mirando a un personaje. Como sucedía en las obras

anteriores, estas esculturas abstractas se personifican y adquieren atributos humanos o incluso se parecen a la figura humana.



Mercedes Azpilicueta. *Bestiary of Tonguelets* (2018)

Así, ya sea como un retrato desplazado o como un personaje nuevo, estas obras emplean la personificación como recurso para otorgar vitalidad a los objetos, para generar el espectador un deseo de interactuar con ellas, sentirlas, escucharlas.

El poema medieval épico *Sweeney Ashtray* es el punto de partida para el proyecto de Joan Jonas del mismo nombre. Se relaciona con la mitología irlandesa, con el simbolismo y el paisaje. En *Revolted by the thought of known places... Sweeney astray*, que se traduce como “Asqueado por la idea de lugares conocidos... cenicero Sweeney” se cuenta la historia de un rey pagano irlandés que se enfrenta a un clérigo cuando éste intenta tomar su territorio. El clérigo maldice al rey, que se vuelve loco y se transforma en pájaro, pero sin perder la conciencia de hombre. Es precisamente esta expulsión de la sociedad lo que propicia que el protagonista canalice su furia en forma de poesía. En sus versos lamenta lo ocurrido y canta a la naturaleza. La propia Jonas (2001) reconoce que “el tema en el que el individuo, estresado más allá de lo soportable por la guerra, huye y se refugia en la naturaleza, puede relacionarse con el caos del presente” (p.192). Una vez más, la artista nos demuestra que para ella la mitología nos permite reflexionar sobre temas existenciales y problemáticas que nunca han dejado de estar presentes a lo largo de las épocas, por lo que vincula el mito con el hoy. Muchos de los acontecimientos narrados en los mitos antiguos pueden encontrar su reflejo en situaciones actuales. Una de las cuestiones políticas contemporáneas a su tiempo con la que Jonas relaciona el poema irlandés es con el hecho de ser un refugiado, el rey desplazado y convertido en pájaro como metáfora de los millones de personas que hoy han de migrar para encontrar un lugar en el que poder ser en el mundo.

La manera de trabajar en este caso con el mito es a través del vídeo y del objeto. Así, el elemento del atrezzo central es en un principio una mesa de cristal transparente bajo la que sitúa la cámara de vídeo, de modo que cuando el actor está sobre ella, en la grabación parece que está suspendido en el aire.

La importancia del vídeo en esta obra es central, pero lo hace siempre en relación con lo escultórico, es decir, esta *performance* no está pensada para ser grabada en vídeo sino para ser una *performance* en vivo. En muchas de las *performances* en vivo de Jonas se da, de hecho, esta multimedialidad: combinación de dibujo, objeto, vídeo, música e iluminación en un mismo espacio para narrar una historia.



Joan Jonas, *Revolted by the thought of known places... Sweeney ashtray*, (1992)

En *Aún aprendo* (2018) de Jonathan Baldock, el mito es sugerido por un conjunto de objetos. Se trata de una propuesta expositiva en la cual el artista crea un ambiente con una serie de objetos que aluden a un universo paralelo, un entorno de sanación. En este escenario se genera un espacio-tiempo diferente y en sincronía con la naturaleza. El concepto de la exposición surge del dibujo de Goya *Aún aprendo* (1826) en el que aparece un sabio que camina con esfuerzo ayudado por dos muletas. Frente a la crisis medioambiental y humano-céntrica del mundo actual, Baldock nos urge a actuar con humildad, desaprender las actitudes nocivas y aprender a escuchar lo que la naturaleza nos dice. Hay una clara intención de entrar en íntima conexión con el planeta, de atender a sus tiempos y escuchar cómo dicha adaptación nos favorece a nivel individual y comunitario.

Las piezas de la muestra son orgánicas, tanto en la morfología como en el color. Los materiales son todos naturales, para aumentar ese encuentro entre espectador y paisaje respetuoso: cera de abeja, arcilla o madera. Cada una de las piezas representa elementos

fundamentales de nuestro planeta, como por ejemplo un abanico de fieltro que representa el aire. Es interesante observar también que todas estas piezas son antropomorfas, pues muestran fragmentos del cuerpo humano: dos ojos de gran tamaño que lloran, unas manos sobre una suerte de abanico, unas orejas que cobijan una vela o un par de pies descalzos. El espacio de la sala está construido a modo de un escenario para la acción y está bañada por un sonido inmersivo y abstracto que nos recuerdan a murmullos de la naturaleza. En el centro de la sala hay un pedestal escalonado y en una de las paredes reposan dos vestidos con dos máscaras.

La sensación que nos transmiten todos estos elementos es la de estar a punto de presenciar un ritual ancestral. El día de la inauguración, el artista junto con su colaborador, el también artista Rafal Zajko, realizan una *performance* en la que activan las piezas y el espacio. Se visten con los trajes ceremoniales que hay en la sala y se convierten en cuidadores de todos los seres que habitan en la sala.

Así, este espacio está pensado para interactuar y ser activado. Cuando el espectador visita la exposición se encuentra con objetos que han sobrevivido a una acción que, al mismo tiempo, también son potenciales protagonistas de una futura *performance*.



Jonathan Baldock, *Aún aprendo*, 2018

La artista multidisciplinar Bunny Rogers también trabaja con objetos e instalaciones que dispone de manera que sentimos adentrarnos en un escenario en el que una historia ha sucedido o va a suceder. En su proyecto *Columbine Cafeteria* (2016) trabajó con uno de los escenarios principales donde tuvo lugar la masacre de la Escuela Secundaria de Columbine de 1999. La artista cuenta que la cafetería de los atentados según las fotos de la policía estaba abierta y bien iluminada, con muchas personas y bombas escondidas en bolsas de lona (Rogers, 2016).

La artista introduce en esta historia dos personajes femeninos, Joan y Gaz, inspirados en dos series de dibujos animados que la artista veía cuando era pequeña, Clone High e Invader Zim, respectivamente. Relaciona ambos personajes con Dylan y Eric, los artífices de la matanza, pues Roger se preguntaba cómo se activa la violencia femenina o si realmente esta sale o se queda internalizada permanentemente. La artista nos conduce por un espacio lleno de objetos que albergan la historia que sucedió: sillas, mesas, fregonas, bolsas de basura, etc.

La pieza *Cafeteria Wardrobe* (2016) es una de las esculturas que pertenecen a esta muestra. En ella, Rogers nos muestra un armario de madera rectangular a modo de escaparate en cuyo interior vemos una serie de prendas de ropa y de zapatillas. Se trata de una indumentaria que nos recuerda a la de los arlequines de la comedia del arte. Rogers utiliza referencias a los dibujos y al teatro como medios para transportar al espectador a otros mundos. Estos objetos albergan una historia real, que está en la memoria colectiva y que pese a que la mayoría de las personas no lo hemos vivido, por medio de los medios de comunicación lo sentimos como nuestro y se genera un luto colectivo. De algún modo estos objetos se convierten en los únicos vestigios vivos de un acontecimiento pasado.

En estas piezas en que el objeto tiene un protagonismo tan claro, el relato mítico se desarrolla en un tiempo futuro, se construye en el límite entre lo que ahora creemos entender y lo que podría suceder.



Bunny Rogers, *Cafeteria Wardrobe*, 2016

### 5.3 *Práctica artística*

Dedicamos este apartado a relacionar los referentes y los conceptos principales con la práctica artística propia realizada para esta tesis.

After Zurbarán es un proyecto que nace desde la interacción sujeto-objeto. Esta idea de que cuerpo y materia existen en íntima conexión y se aportan mutuo significado, es lo que vertebra todas las piezas. Las tres series *Santa Casilda*, *Santa Águeda* y *Santa Margarita*, trabajan esta relación entre el cuerpo y el objeto de distintas maneras, pero en todas ellas el objeto da lugar a una acción o conjunto de acciones, por lo que se convierte en partitura. El tratamiento de las esculturas en este proyecto nos recuerda la idea de Sally Banes (1994) de que el objeto es un mediador, una herramienta de transformación estilística. La escultura deja de ser material inerte para convertirse en negociadora de potencialidades.

Todas las obras que hemos analizado tanto en la práctica personal como en las referencias forman parte de este concepto de partitura escultórica que trabajamos en esta investigación. Así, todas ellas provocan movimiento o proceden del movimiento. Al reflexionar sobre piezas como el *Armario de Santa Águeda* (2019) o *Conference table* (2021) de Amalia Pica, volvemos a incidir en que la partitura es una estructura abierta y cuyo poder reside en ofrecer lecturas y posibilidades de acción infinitas. En ambas nos encontramos con una escultura que, sin darnos instrucciones claras, nos ayuda a resolver problemas de espacio, duración o movimiento. Como indica Banes, el objeto-partitura contiene todos los movimientos posibles para que pueda ser activado.

En relación con estas piezas, también nos interesa volver a incidir en la idea de Didi-Huberman (2014) relativa a la dialéctica entre lo que vemos y lo que nos mira. Creemos que las partituras escultóricas nacen desde la afirmación de que lo que vemos no es algo ni absoluto ni cerrado, sino una experiencia intersubjetiva. Tanto el espectador como el *performer* interaccionan con la obra de una manera personal y transitoria, y cada vez que se encontraran con la obra su relación cambiaría.

Otra cuestión esencial en la que hay que hacer hincapié a la hora de hablar de partituras escultóricas es en la improvisación. En *See-Saw* (1960) y *Slant Board* (1961), además de las otras *Construcciones* de Simone Forti, analizábamos la escultura como dispositivo que daba lugar a la acción. De esta misma manera funcionan la *Máquina recitadora I*, el *Armario de Santa Águeda* o *Pegadas al cuerpo para poder bailar* (2023). A partir de este guion que ofrece un repertorio de movimientos e interacciones, se



desencadena la improvisación. Así, la partitura escultórica se convierte en estructura sobre la que construir el tiempo y el espacio de la *performance* o la mera visualización de la obra. Al revisar estas piezas podemos afirmar que todas ellas buscan ir más allá de las convenciones.

Hemos revisado también el movimiento en potencia, pues consideramos que es otra forma de movimiento, al margen de que tan sólo tenga lugar en la mente del observador. Tanto en la *Máquina recitadora II* (2020) como en *Sysiphus Sport* (1997-1014) de Jana Sterbak, vemos el surgimiento de ese movimiento potencial. Ambas piezas están pensadas para funcionar tanto estáticamente como para ponerse en movimiento en el momento en el que un espectador o *performer* lo decida. La máquina que recita nos incita a ello por sus ruedas, y la mochila pétrea de Sterbak por las asas de cuero. Contienen un movimiento que es intrínseco a su propia estructura, nos habla de interacción. Consideramos que *Cafeteria wardrobe* (2016) de Bunny Rogers contiene a su vez un movimiento potencial, pero difiere de las obras anteriores porque no está pensada para ser tocada. La obra de Bunny Rogers contiene un movimiento en tanto representa un objeto de uso cotidiano: un armario, que está perfectamente dispuesto y que parece estar en uso. Al mirar la pieza creemos que en algún momento el dueño de las prendas llegará y se vestirá con ellas.

En el marco teórico nos hemos interesado también por el concepto de patafísica que Puellas analiza en relación con el objeto surrealista. Muchas de las piezas que hemos revisado tanto en el apartado de referencias como en la práctica artística podrían también participar de esta categoría, pues, aunque a nivel estético y conceptual no tienen nada que ver con el arte surrealista, sí se posicionan ante nuestros ojos para poner en jaque lo que nuestro mundo impone como real y normal. Las prótesis de Rebecca Horn o su estructura en forma de abanico, son ejemplo de ello, pues permiten reconfigurar el cuerpo y llevarlo a límites imposibles desde el punto de vista de lo natural o creíble.

Las esculturas diseñadas para *Des-variar* (2022) son pensadas para generar sonido mediante el choque y el contacto con la piel, con el suelo, o al verter agua en su interior. El sonido aquí funciona como un cuerpo más, que configura el espacio. Las piezas se convierten en instrumentos musicales. En *Reversse Sessions* (2013-14) Tarek Atoui utiliza el proceso inverso, pues parte de una serie de audios de instrumentos étnicos para crear a partir de ellos instrumentos con los que poder reproducir dichos sonidos. En ambos casos, la partitura escultórica es un universo de posibilidades sonoras. Cada sonido surge de ellas

como si de una letra del alfabeto se tratara, y permiten a aquella persona que las sostiene hablar y comunicar, reformular el mito tantas veces como quieran.

Las instrucciones son otro de los elementos comunes entre algunas piezas de referencia y la práctica personal. *Magenmund* (2019) de Sofía Durrieu o *Gentle surprises for the ear* (1975) son obras que utilizan instrucciones escritas de tal manera que el espectador interactúe con la pieza. Mientras el *Armario de Santa Águeda* no incluye más guion que los propios objetos, la *Máquina recitadora II* o las piezas de madera del proyecto *Coreografía para un mueble y un vestido sin una habitación* (2023) tienen una serie de líneas de texto en las que proporcionan una serie de ideas de movimiento al *performer* o audiencia.

Relacionamos también las esculturas textiles de *Coreografía para un mueble y un vestido sin una habitación* (2023) con *White body Fan* (1972) de Rebecca Horn, puesto que en ambos casos se piensan como estructuras de protección. Eenvuelven al cuerpo, lo tapan, el material le permite que se deje ver o que se esconda por completo. Ambas propuestas nos hablan de la fragilidad del cuerpo, de los miedos. Un deseo que es compartido con la razón del mito, que nace para que el ser humano vea el mundo como algo más cercano, acogedor y seguro de lo que en realidad es.

En cuanto a los destilados de la acción, esas esculturas o documentos que quedaban tras la acción en vivo, podemos mencionar una serie de obras de las que hemos hablado antes. En la serie *After Zurbarán* todas las piezas escultóricas son modificadas durante la acción en vivo, sobreviven a esta y se convierten en una pieza nueva: ya no es la escultura que era al principio, sino que lleva consigo el peso de la acción. Siguiendo el concepto de Stiles (2012) estas obras serían “comisuras”, es decir, objetos que resultan de acciones y que, aunque sean objetos estéticos que podemos observar de manera independiente, en realidad tienen “rastros de utilización”. En la *performance Santa margarita* (2018) la *performer* lleva un zurrón, una prenda textil con dos compartimentos, donde va introduciendo las plumas a medida que se las extrae del abrigo. Al principio de la acción, el zurrón está vacío, mientras que al final de esta, está lleno de plumas. Del mismo modo, los manguitos de plástico que viste la *performer* en *Santa Águeda* (2019), al principio de la *performance* están llenos de un líquido dorado, pero a medida que la *performer* actúa y se mueve, las mangas se van vaciando del líquido. Cuando el *Armario de Santa Águeda* (2019) se expone tras la *performance* en directo, las prendas ya son sólo de plástico, sin rastro de líquido. En estos casos, Stiles afirmaría que objeto y acción son la misma cosa en

esencia, pero transformada. Lo que podemos afirmar es que la acción enriquece estos objetos y les añade contenido conceptual.

Así, la documentación de una *performance* y los destilados de la acción no han de ser vistos como algo negativo, sino como otro modo de sobrevivir de la *performance*, en las cuales el movimiento del *performer* es depositada en un objeto. Es un modo de repensar la pieza.

*Bestiaire of tongueletes* (2018) de Mercedes Azpilicueta es una obra en la que se emplea la estrategia de la personificación. Así, vemos una serie de esculturas textiles con formas antropomórficas o zoomórficas. En *Pegadas al cuerpo para poder bailar* (2023) también las cuatro esculturas que constituyen la serie adquieren esta cualidad de personajes, con su propia personalidad. Tanto la pieza de Azpilicueta como la práctica personal nos invitan a la hibridación, a acercarnos, a adoptar otra forma de actuar y de ser cuando nos metemos dentro de las piezas o nos ponemos las riñoneras. En estas obras el objeto se convierte en un cuasi-sujeto, pues los papeles de objeto y sujeto se desjerarquizan para pasar a tener la misma importancia. De hecho, en ellas la escultura transfiere al *performer* características y comportamientos. Nos invitan a dejar de “ser” para adoptar el “siendo”.

## 6 Conclusiones

Al investigar la introducción del mito en el arte contemporáneo, se ha constatado que sigue siendo un tipo de relato vigente, del que los artistas visuales se valen para construir sus proyectos. Al analizar obras de distinta índole, se han encontrado varias maneras por las que el mito es introducido en la acción performática, interesándonos especialmente por la autorrepresentación, la activación y la partitura escultórica.

También hemos deducido que, en el arte actual, el mito ya no sólo se circunscribe a relatos del pasado, en los que la historia y los personajes quedan intactos, como sucedía en el arte hasta el siglo XIX, sino que cada artista crea su propia mitología a partir de fragmentos y desde la observación de su actualidad, pues todo es susceptible de convertirse en mito o desmitificarse. Este tipo de mitología que discurre sobre la tradición deviene, en el arte contemporáneo, en una mitología personal, conceptual o emocional que parte del inconsciente colectivo, se nutre de la herencia cultural y, por medio de procesos estéticos de alegoría y sabotaje, subvierte las categorías cerradas.

En esta investigación, hemos partido de la comprobación de que el mito es un tipo de relato heterocrónico, pues permite aunar distintos tiempos en un mismo espacio-tiempo. A su vez, se ha constatado que una de las maneras por las que el arte contemporáneo subvierte las narrativas convencionales es precisamente a través del tiempo y su fragmentación. De este modo, aunque el mito pertenezca a la tradición, y sea considerado como una narrativa convencional, posee un potencial que el arte contemporáneo aprovecha para mover a la reflexión y transmitir conocimiento. Otra de las características del mito es su flexibilidad. Ligado a su carácter oral, las versiones de los mitos son múltiples y, cada vez que un mito se repite, es re-interpretado y re-elaborado. En el arte actual, el mito sigue manteniendo este carácter cambiante del mito tradicional, y llega a convertirse en un relato con muchas posibilidades y perspectivas. De esto, en nuestro trabajo, concluimos que el mito es un relato multidimensional, no-lineal y dúctil que se abre y extiende sin límites para permitir a los artistas contemporáneos ir más allá de los discursos hegemónicos. Durante este proceso de exploración, se constata que cuando la mitología se inserta en las prácticas performáticas, se llega a poner en cuestión el orden imperante, se permite que germinen las dudas o se otorga voz a las disidencias.

Cuando se incorpora al arte a través de la autorrepresentación, el mito genera una narrativa en la que se funde lo interior con lo exterior, lo individual y colectivo. Da lugar a un relato visual que se construye hacia fuera y de manera especular, pues permite que desde la representación propia los artistas aludan a otras realidades. El cuerpo autorrepresentado o la autobiografía mostrada se

desdobra para afirmar una multiplicación de identidades. Tras el análisis de distintos artistas y sus obras, así como diversas teorías, podemos afirmar que la autorrepresentación dinamiza las posibilidades de devenir otro. Entre otros aspectos, se ha detectado que a través del recurso de la metonimia, por el que el cuerpo propio alude a otros cuerpos, los artistas actuales desplazan su identidad para dar voz a personas o colectivos que permanecen silenciados.

De forma análoga, hemos constatado que cualquier tipo de representación de uno mismo, ya sea a través de la propia imagen o de la autobiografía, es una ficción y permite al artista crear una mitología personal en la que el “yo” se desvincula de la realidad a la que pertenece para ir más allá y entrar en un universo en el que contacta con otros “yos” sin limitaciones. Multitud de artistas utilizan una mitología personal para empatizar con ciertos colectivos, acercarse a otras realidades, enfatizar o denunciar situaciones que han sido naturalizadas por nuestra sociedad y deben ser cuestionadas.

Con respecto a la mujer y la autorrepresentación, hemos dejado constancia de cómo las artistas han utilizado este medio para construir una subjetividad activa que desafíe la mirada del hombre. Las artistas han utilizado su autobiografía para hablar de sus experiencias y su intimidad como algo político, un acto que durante siglos les estuvo vetado. Al mismo tiempo, subrayamos que puesto que la subjetividad y la identidad son conceptos conflictivos, la exageración, el disfraz o la parodia son recursos con los que los artistas eluden su propia imagen. En este punto, la autorrepresentación entronca con la *performance*, pues una vez superadas las identidades fijas, los artistas se comprometen con lo performativo.

En paralelo, se ha considerado también el mito en tiempo presente a través de la categoría de la activación. Nos hemos concentrado en aquellas acciones performáticas que van más allá del acto efímero, es decir, hemos insistido en que la *performance* no desaparece, sino que sobrevive de muy diversas maneras. En este sentido, aunque vinculemos la activación al presente, conecta también con el futuro, en tanto que posibilita que vuelva a ser interpretada a través de una acción o de los objetos que sobreviven al evento en vivo; y el pasado, pues en muchas ocasiones hace uso de la autorrepresentación.

En términos generales, se ha defendido la *performance* no-espacio/temporal, es decir, aquella en la que la co-presencia física del espectador y el *performer* en el mismo espacio no es un requisito para que se dé la experiencia estética. Tanto la *performance* en vivo como la *performance* digital tienen el potencial de llevar a la transformación de *performer* y espectador, puesto que en ambos se producen una serie de cambios tanto externos como internos. A este respecto, hemos concluido que en *performance* se produce un acortamiento de la distancia emocional, moral y conceptual. Una de las consecuencias de esta disminución de la distancia es que el espectador pone en crisis su imagen

corporal, pues transgrede la realidad normativa y se enfrenta a sus esquemas. También hemos considerado que este encuentro que se produce mueve al espectador a actuar de una manera más comprometida con el mundo que le rodea.

Como consecuencia de lo anterior, se ha puesto el foco en el cuerpo y en la corporización como dos nociones fundamentales a la hora de entender la categoría de activación. Hemos podido afirmar el cuerpo como un material en constante evolución, que siempre permite la regeneración. Por su parte, la corporización consiste en que a través del cuerpo presente en la *performance* sucedan cosas. Se trata de un proceso que permite el *hacer ocurrir* tan sólo por medio del cuerpo. Esta materialidad del cuerpo es la que le da sentido a la *performance*, más allá del significado conceptual de la misma. Por lo tanto, en la *performance* el estatus corporal es tan relevante que hace tambalearse al estatus signico.

Descubrimos que el cuerpo es un archivo y que la lógica que superpone el archivo escrito por encima del archivo corpóreo no es más que una convención que trata de sabotear los discursos minoritarios, que a menudo no tienen la forma de un documento escrito. Tesis como las de Schneider nos dan pie para afirmar que en la *performance* el cuerpo actúa como archivo porque se convierte en transmisor de conocimiento y repositorio de memoria. Así, es a través de la repetición y de la recreación como una *performance* perdura, y lo hace por medio del cuerpo. Este descubrimiento es el que nos permite durante el curso de la investigación considerar que la *performance* no desaparece ni muere, sino que ésta siempre reaparece a través del cuerpo.

Por consiguiente, hemos puesto de relieve cómo los artistas que buscan interrogar el movimiento o gesto consiguen cuestionar aquellos mitos inscritos en el cuerpo y generar nuevas narrativas alternativas, por lo que inician un proceso de desmitificación. A raíz de la relación que hemos esbozado entre movimiento y poder, podemos asegurar la agencia tanto política como poética del movimiento y, con ello, su importancia en el arte. Pero el interés no sólo radica en la movilidad y el gesto, sino que también hemos podido analizar cómo el mito es de-construido y regenerado por medio de la inmovilidad en el arte contemporáneo. Esta detención del flujo es una necesidad de los artistas con vistas a reflexionar y atenuar el acelerado ritmo del mundo actual, que nos conduce a una cierta anestesia de la sensibilidad.

Continuamos nuestra investigación con el estudio de la partitura escultórica. Hemos concretado que el mito se inserta en esta categoría en tiempo futuro, pues en ella hay implícita una acción que en algún momento del futuro va a comenzar, ya sea literal o figuradamente, o bien nos habla de los objetos que han sobrevivido a una acción pasada. Con el análisis de referentes de arte contemporáneo, nos damos cuenta de que las partituras escultóricas aportan movimiento, es decir,

que las piezas escultóricas son el punto de partida de la acción. Estos dispositivos son abiertos y flexibles, pues no establecen una interacción específica y atómica, sino que se convierten en estímulo para múltiples respuestas, tantas como la audiencia o *performer* quiera. También nos damos cuenta de la importancia en la relación entre cuerpo, objeto e improvisación, pues esta técnica posibilita conexiones creativas entre el objeto y la persona que lo activa.

Seguimos investigando las partituras escultóricas, en este caso las que están más relacionados con la *performance* de manera directa. Cuando nos fijamos en la documentación y en los objetos residuales de las *performances*, hemos podido afirmar que no sólo el objeto produce movimiento, sino que también el movimiento deja huella objetual. Los objetos que quedan tras una *performance* son las huellas de ésta, son objetos cuya vida tiene que ver con ese movimiento del cuerpo del *performer* que les ha dado vida. Al constatar que tanto el objeto produce movimiento como también el movimiento produce huella objetual, concluimos que entre objeto y acción existe una muy interesante conexión que busca generar nuevas narrativas y, en el contexto de esta investigación, articula nuevas mitologías.

Finalmente, en el análisis de las tres categorías, autorrepresentación, activación y partitura escultórica, hemos podido reconocer la correlación entre la desmitificación o la actualización del mito con la revisión de problemáticas sociales, políticas y económicas actuales. Podemos afirmar otro de los objetivos de esta tesis, que cuando el mito se inserta en el arte contemporáneo, lo hace para subvertir estereotipos, visibilizar desigualdades, desconfiar de las historias y de las imágenes que nos han transmitido, establecer paralelismos entre el pasado y el ahora y, en definitiva, reflexionar sobre las vulnerabilidades que pueblan nuestro mundo actual.

En suma, hemos vinculado desde el principio la autorrepresentación con el pasado, la activación con el presente y la partitura escultórica con el futuro, pero al mismo tiempo hemos mostrado cómo dichos momentos de la acción no están encerrados en cápsulas temporales que no se comunican entre sí. En realidad, lo que hemos deducido es que la complejidad de la narración mítica da lugar a una convivencia de tiempos, a una verticalidad, y una estructura temporal no-lineal. Así, se descubren interesantes vínculos entre autorrepresentación, activación y partitura escultórica, hasta el punto de que en multitud de las obras analizadas los tres momentos de la acción se dan en conjunto y nos hablan de la multitemporalidad de la experiencia mítica. Por tanto, hemos podido afirmar otro de los objetivos de la investigación, que pretendía comprobar si esta tríada posibilita un diálogo abierto a la reinterpretación, el vaivén y el cambio. De esta forma, presente, pasado y futuro se muestran en una relación dialéctica.

## 7 Referencias

- Abad Carlés, A. (2012). *Historia del ballet y de la danza moderna*. Alianza Editorial.
- Abramovic, M. y Biesenbach, K. (2010). *Marina Abramovic: the artist is present*. Museum of Modern Art.
- Aizpún de Bobadilla, T., Ibáñez, C., & Fernández del Campo, E. (Eds.). (2015). *Ritmo: El pulso del arte y de la vida*. Abada Editores.
- Albarrán, J. (2019). *Performance y arte contemporáneo: Discursos, prácticas, problemas (1a edición)*. Ediciones Cátedra.
- Albarrán, J. y Estella, I. (Eds.) (2015). *Llámallo performance: Historia, disciplina y recepción*. Brumaria.
- Alcázar, J. (2014). *Performance: un arte del yo. Autobiografía, cuerpo e identidad*. Siglo XXI editores.
- Anderson, L. (2006). "Introducción" en Rubira, S., Herráez, B. y Anderson, L. (2007) *En primera persona: la autobiografía. XII Jornadas de estudio de la imagen de la Comunidad de Madrid*. Consejería de cultura y turismo.
- Artaud, A. (2001). *El teatro y su doble*. Edhasa.
- Auslander, P. (2008). *Liveness: performance in a mediatized culture*. Routledge.
- Auslander, P. (2006). The Performativity of Performance Documentation. *PAJA Journal Of Performance and Art*, 28 (3), 1-10
- Ayerbe, N. (2017). Documentando lo Efímero: Reconsideración de la idea de presencia en los debates sobre la performane. *Revista Brasileire de Estudos da Presença*, 7(3), 551-572.
- Aznar Almazán, S. (2006). *El arte de acción*. Nerea.
- Baker, B. y Barrett, M. (2007). *Bobby Baker: redeeming features of daily life*. Routledge.
- Bal, M. (2009). *Teoría de la narrativa: Una introducción a la narratología (8. ed)*. Ediciones Cátedra.



- Bal, M. (2020). *Tiempos trastornados*. Akal.
- Banes, S. (1987). *Terpsichore in sneakers: Post-modern dance*. Wesleyan University Press.
- Banes, S. (1994). *Writing dancing in the age of postmodernism*. University press of new England.
- Barbieri, D. (2017). *Costume in performance: Materiality, culture, and the body*. Bloomsbury Academic.
- Barthes, R. (1968). La muerte del autor. *Aspen*, 5.
- Barthes, R. (2006). *Mitologías*. Siglo XXI.
- Barthes, R. (2014) *La cámara lúcida*. Paidós.
- Barthes, R. (2021). *Roland Barthes par Roland Barthes*. Paidós.
- Batjijn, M. (1989). *Teoría y estética de la novela*. Taurus.
- Bauman, Z. (2005). *Identidad: Conversaciones con Benedetto Vecchi*. Losada.
- Beauvoir, S. (2017). *El segundo sexo*. Cátedra.
- Bedia, M. y Castillo, L.F., (2010). Hacia una teoría de la mente corporizada. *Ánfora*, 28, 101-124.
- Bellido-Márquez, M. del C. (2022). El hilo en la Mitología, la Literatura y el Arte clásicos y su significado reivindicativo en el Arte contemporáneo. *Tercio Creciente*, 6, 169–183. doi: 10.17561/rtc.extra6.6515
- Benjamin, W. (2005). *Libro de los pasajes*. Akal.
- Bergson, H. (2021). *Materia y memoria*. Sigueme.
- Bessire, M. y Pope L., W. (2002). *William Pope L.: the friendliest Black artista in America*. MIT Press.
- Bishop, C. (2012). Delegated Performance: Outsourcing Authenticity. *October*, 140, 91-112.
- Blanca, R. M. (2016). Performance: Entre el arte, la identidad, la vida y la muerte. *Cadernos pagu*, 46, 439-460.
- Blessing, J., Trotman, N., Phelan, P., Saltzman, L., Spector, N., Museo Guggenheim Bilbao, & Solomon R. Guggenheim Museum. (2010). *Haunted: Fotografía, vídeo, performance contemporáneos*. Guggenheim Bilbao.

- Blocker, J. (2004). *What the body cost: Desire, history, and performance*. University of Minnesota Press.
- Blocker, J. (2012). “Repetition: a skin which unravels”, en Jones, A. y Heathfield, A. (Eds.) (2012) *Perform, repeat, record*. Intellect.
- Blumenberg, H. (2003). *Trabajo sobre el mito*. Paidós Barcelona.
- Brea, J.L. (2003). *El tercer umbral*. Cendeac.
- Breitwieser, S. y Forti, S. (2014). *Thinking with the body*. Firmer
- Burguin, V. (2006). Reflexiones sobre el grado de “investigación” en los departamentos de artes visuales. *Journal of Media Practice*, 2, 101-108.
- Buskirk, M. (2003). *The contingent object of contemporary art*. MIT Press.
- Butler, J. (2020). *El género en disputa: El feminismo y la subversión de la identidad*. Paidós.
- Cabello, H. y Carceller, A. (2015). “Algunas paradojas de la *performance* y de su relación con los sujetos escindidos”, en Albarrán, J. y Estella, I. (Eds.) (2015). *Llámallo performance: Historia, disciplina y recepción*. Brumaria.
- Calle, S. y Knape, G. (2010). *True stories: Hasselblad Award 2010*. Steidl.
- Careri, F. (2009). *Walkscapes: Walking as an aesthetic practice (6th print run)*. Gili.
- Carlson, M. (2018). *Performance: A critical introduction*. Routledge.
- Catelli, N. (2009). La mortificación del yo como estética. relatos autobiográficos en las artes contemporáneas. *Exit*, 70-76.
- Catelli, N. (1991). *El espacio autobiográfico*. Lumen.
- Caro Baroja, J. (1990). Localización, personificación y personalización de las leyendas. *Gaceta de antropología*, 7(1), 1-14
- Case, S.E. (1988). *Feminism and theatre*. Methuen.
- Chevrier, J.F. (1987). “The image of the Other” en Lingwood, J. (ed.) (1987) *Staging the self: Self-portrait Photography. 1840s-1980s*. Plymouth Arts Center.

- Chevrier, J.F., Borja-Villel, M. y Pijollet, E. (2013). *Formas biográficas. Construcción y mitología individual*. Museo Reina Sofía y Siruela.
- Cixous, H. (1998). *La risa de la medusa*. Antropos, Editorial de la Universidad de Puerto Rico.
- Cotter, S. (2005). "Preface" en Godfrey, M., Cotter, S. y Tan, F. (2005) *Countenance*. Modern art Oxford.
- Cumplido Muñoz, J. R. (2015). *El vídeo como espejo de la performance: un análisis a través de los medios audiovisuales*. Universitat Politècnica de València. Tesis doctoral.
- Curiger, B., Durham, J., Olowaska, P., Marten, H., Ortega, D., & Thomas, M. (Eds.). (2013). *Jimmie Durham, Paulina Olowaska, Helen Marten, Damián Ortega*. Parkett-Verl.
- De Diego, E. (2011). *No soy yo: Autobiografía, performance y los nuevos espectadores*. Ediciones Siruela.
- Deleuze, G. (1995). *Negotiations: 1972-1990*. Columbia University Press.
- Deleuze, G. y Guattari, F. (2002). *Mil mesetas: Capitalismo y esquizofrenia (5. ed)*. Pre-Textos.
- De Man, P. (1991). La autobiografía como desfiguración. *Anthropos* 29, 113-118.
- De Man, P. (2006). "La autobiografía como desfiguración" en Rubira, S., Herráez, B. y Anderson, L. (2007) *En primera persona: la autobiografía*. XII Jornadas de estudio de la imagen de la Comunidad de Madrid. Consejería de cultura y turismo.
- Derrida, J. (1997). *Mal de archivo*. Trotta.
- Dewey, J. (2008). *El arte como experiencia*. Paidós estética.
- Didi-Huberman, G. (2009). *La imagen superviviente: historia del arte y tiempo de los fantasmas según Aby Warburg*. Abada Editores.
- Didi-Huberman, G. (2014). *Lo que vemos lo que nos mira*. Manantial.
- Didi-Huberman, G. (2015). *Ante el tiempo: Historia del arte y anacronismo de las imágenes*. Adriana Hidalgo.
- Eakin, J. (1985). *Fictions in autobiography: studies in the art of self invention*. Princeton University

Press.

- Eisestein, S.M. (2001). *Hacia una teoría del montaje. Voll.* Paidós Ibérica.
- Eco, U. (1996). *Seis paseos por los bosques narrativos.* Harvard University.
- Eco, U. y Calabrese, O. (1987). *El tiempo en la pintura.* A. Mondadori España.
- Edmonds, E. y Candy, L. (2010). Relating Theory, Practice and Evaluation in Practitioner Research. *Leonardo*, 43 (5), 470-476.
- Estella, I. (2012). *Fluxus.* Nerea.
- Erickson, J. (1990). Appropriation and Transgression in Contemporary American *Performance.* *Theatre Journal*, 42, 235.
- Fanon, F. (1967). *Piel Negra, mascararas blancas.* Grove Press.
- Fernández López, O. (2015). “El cuerpo muerto del arte. El objeto-acción en la obra de Javier Núñez”, en Albarrán Diego, J. y Estella Noriega, I. (Eds.) (2015) *Llámalo performance: historia, disciplina y recepción.* Brumaria.
- Fischer-Lichte, E. (2008). *The transformative power of performance: A new aesthetics.* Routledge.
- Fischer-Lichte, E. (2017). *Estética de lo performativo.* Abada.
- Foucault, M. (1991). *Historia de la sexualidad.* Siglo XXI de España.
- Foucault, M. (2001). *El sujeto y el poder.* Nueva visión.
- Forti, S. (1994). Thoughts on ‘To be continued’. *Contact Quarterly*, 19(1), 14-21.
- Fried, M. (1967). *Art and Objecthood.* The university of Chicago Press.
- Garbayo Maeztu, M. (2016). *Cuerpos que aparecen: Performance y feminismos en el tardofranquismo (Primera edición).* Consonni.
- García Gual, C. (2004). *Diccionario de mitos.* Siglo Veintiuno.
- García Gual, C. (2008). Mitología y literatura en el mundo griego en Amaltea. *Revista de mitocrítica*, 1-11. <https://revistas.ucm.es/index.php/AMAL/article/view/AMAL0808110005A>

- García Gutiérrez, J. (2011). El tópico de la personificación de un río. *Revista de estudios extremeños*. 67 (1), 35-46
- Goffman, E. (2009). *Presentación de la persona en la vida cotidiana*. Amorrortu Editores.
- González de Zárate, J.M. (2012). *Mitología e historia del arte: de Caos y su herencia. Los Uránidas. Tomo I. Encuentro*.
- Genette, G. (1997). *La obra de arte*. Lumen.
- Gianetti, C. (1995). “Metaformance: El cuerpo-proyecto” en VV. AA (2000) *Luces, cámara, acción (...) ¡Corten! Videoacción: el cuerpo y sus fronteras*. IVAM Centre Julio González.
- Glusberg, J. (1986). *El arte de la performance*. Ediciones de Arte Gaglianone.
- Goldberg, R. (1979). *Performance: Live art, 1909 to the present*. H.N. Abrams.
- Godard, H. (2007). El gesto y su percepción. *Estudis escènics: quaderns de l'Institut del Teatre de la Diputació de Barcelona*, 32, 335-344.
- Gómez-Peña, G. (2005). En defensa del arte de performance. *Horizontes Antropológicos*, 24, 199–226.
- González Díaz, M., Ruiz Molina, E. (2018). (Con)Tacto: el diseño de *wearables* como herramienta interactiva en la escena de la danza. *Revista Sonda. Investigación en Artes y Letras*, 7, 103-114
- González Varela, S., (2016). Imagen y personificación animal: hacia una antropología de los devenires. *Nueva Antropología*, XXIX (85), 126-144.
- Goyarrola Olano, E. (2015). *Autorreferencialidad en la fotografía contemporánea*. Francesca Woodman, Antoine d’Agata y Alberto García-Alix. UPF. Departamento de humanidades. Universitat Pompeu Fabra. Tesis doctoral inédita.
- Grosz, E. A. (1994). *Volatile bodies: Toward a corporeal feminism*. Indiana University Press.
- Guasch, A.M. (2009). *Autobiografías visuales: del archivo al índice*. Siruela.
- Gusdorf, G. (1991). Condiciones y límites de la autobiografía. *Anthropos*, 29, 9-18.

- Havelock, E. (2008). *La musa aprende a escribir: reflexiones sobre oralidad y escritura desde la Antigüedad hasta el presente*. Paidós.
- Havelock, E. (1994). *Prefacio a Platón*. Visor.
- Haverty Rugg, L. (1997). *Picturing ourselves: Photography and Autobiography*. The University of Chicago Press.
- Hinojosa, L. (2015). “Objetualizar la experiencia, historiar la ausencia. Notas sobre performance y museos” en Albarrán Diego, J. y Estella Noriega, I. (Eds.) (2015) *Llámalo performance: historia, disciplina y recepción*. Brumaria.
- Horn, R. (1997). *Rebecca Horn: the glance of infinity*. Scale.
- Hutcheon, L. (2002). *The politics of postmodernism*. Routledge.
- Irigaray, L. (2010). *Ética de la diferencia sexual*. Ellago.
- Jonas, J. y Schmidt, J-K. (Ed.) (2001). *Joan Jonas: performance, video, installation 1968-2000*. Hatje Cantz.
- Jones, A. (1997). ‘Presence’ in Absentia. *Art Journal*, 56 (4), 11-18.
- Jones, A. y Hearthfield, A. (2012). *Perform, Repeat, Record: Live Art in History*. Intellect.
- Jones, A. (1999). *Performing the body/performing the text*. Routledge.
- Jones, A. (2011). “Posmodernismo, subjetividad y arte corporal”, en Taylor, D. (2015) *Estudios avanzados de performance*. Fondo de cultura económica.
- Jones, A. (2002). The eternal Return: Self Portrait Photography as a Technology of Embodiment. *Journal of women in culture and society*, vol 27(4), 947-978.
- Jones, A., y Warr, T. (2012). *The artist's body*. Phaidon.
- Jung, C.G. (2009). *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Paidós.
- Kelly, A. (2008). Self Image. Personal is political. *Camerawork*, 12, 410-416.
- Kelly, M. (1981). “Reviewing Modern Criticism”. En Wallis, B. (1984) *Art after Modernism; Rethinking Representation*, New Museum of Contemporary Art y Boston.

- Kérenyi, K. y Jung, C.G. (1983). *Introducción a la esencia de la mitología*. Siruela.
- Kirk, G. S. (2006). *El Mito: Su significado y funciones en la Antigüedad y otras culturas*. Paidós.
- Krauss, R. (1979). “La escultura en el campo expandido” en Foster, H. (2002) *La posmodernidad*. Kairós.
- Kunst, B. (2013). “Danza y trabajo: el potencial político y estético de la danza” en Naverán, I. (2013) *Lecturas sobre danza y coreografía*. Artea.
- Leigh Foster, S. (1986). *Reading Dancing: Bodies and Subjects in Contemporary American Dance*. University of California Press.
- Lejeune, P. (1994). *El pacto autobiográfico y otros estudios*. Megaluz.
- Lévi-Strauss, C. (2011). *Antropología estructural*. Paidós.
- Lévi-Strauss, C., & Arruabarrena, H. (2012). *Mito y significado*. Alianza Editorial.
- Lipovetsky, G., Pendaux, M., & Vinyoli, J. (1992). *La era del vacío: Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*. Anagrama.
- Lipovetsky, G. y Serroy, J. (2009). *La estetización del mundo: Vivir en la época del capitalismo artístico*. Anagrama.
- Lipovetsky, G. y Serroy, J. (2013). *La pantalla global: Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Anagrama.
- Lepecki, A. (2009). *Agotar la danza: Performance y política del movimiento*. Centro Coreográfico Galego; Mercat de les Flors ; Aula de Danza Estrella Casero. Universidad de Alcalá de Henares.
- Lepecki, A. (2012). *Dance (I. publ)*. Whitechapel Gallery.
- Lepecki, A. (2013). “El cuerpo como archivo: el deseo de recreación y las supervivencias de las danzas” en Naverán, I. (2012). *Lecturas sobre danza y coreografía*. Artea.
- Lippard, L. (2004). *Seis años: la desmaterialización del objeto artístico de 1966 a 1972*. Akal.
- Loupe, L. (2011). *Poética de la danza contemporánea*. Ediciones Universidad de Salamanca.

- Loupe, L., Holmes, B., & Carrier, P. (1994). *Traces of dance: Drawings and notations of choreographers*. Dis voir.
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Paidós comunicación.
- Marsh, A. (2008). Performance art and its documentation: a photo/video essay. *Performance*, 8, 15-29.
- Martin, J. (2004). *The modern dance*. Princeton Book Co.
- Medeiros, (2000). *Fotografía e narcisismo: o auto-retrato contemporáneo*. Assírio & Alvim.
- Merleau-Ponty, M. (2010). *Lo visible y lo invisible*. Nueva Visión.
- Montalvo, B. (2003). *La narración espacial: una propuesta para el studio de los lenguajes narrativos en el arte multimedia*. Universidad politecnica de Valencia. Departamento de escultura. Tesis doctoral inédita.
- Montalvo, B. (2022). Estado de movimiento permanente: la narración espacial. ANIAV- Revista de Investigación en Artes Visuales, 10, p.31-41. Doi: <https://doi.org/10.4995/aniav.2020.17294>
- Morey, M. (1988). *El orden de los acontecimientos: sobre el saber narrativo*. Península
- Morris, R. (1966). "Notes on sculpture" en Battcock, G. (Ed.) (1968) *Minimal Art: A Critical Anthology*. E.P. Dutton.
- Muñoz, J. E. (1996). Ephemera as Evidence: Introductory Notes to Queer Acts. *Women & Performance: A Journal of Feminist Theory*, 5-16.
- Muñoz, J.E. (2023). *El sentido de lo marrón: Performance y experiencia racializada del mundo*. Caja negra.
- Mulvey, L. (1975). Visual Pleasure and Narrative Cinema. *Screen*, 16 (3), 6-18.
- Nancy, J.-L. (2000). *Being singular plural*. Stanford University Press.
- Nancy, J.-L. (2010). *Corpus*. Arena Libros.
- Naverán, I. de. (2010). *Hacer historia: Reflexiones desde la práctica de la danza*. Centro



coreográfico galego.

Naverán, I. de, y Écija, A. (2013). *Lecturas sobre danza y coreografía*. Artea.

Olhagaray, N. (2014). *Sobre vídeo y artes mediales*. Metales pesados.

Olowaska, P. (2013). *Jimmie Durham, Paulina Olowaska, Helen Marten, Damián Ortega*. Parkett-Verl.

Pérez, V. (2010). “Replantear la historia de la danza desde el cuerpo” en Naverán, I. (2010) *Hacer Historia*. Centro coreográfico galego.

Perret, M.-T., Bovier, L., University of Michigan, Museum of Art, & Musée d’art moderne et contemporain. (2011). *Mai-Thu Perret*. JRP Ringier.

Phelan, P. (1993). *Unmarked: the politics of performance*. Routledge.

Puelles Romero, L. (2005). *El desorden necesario*. Cendeac.

RAE. (2022). Improvisar. En el *Diccionario de la Real Academia Española*. Recuperado el 1 de septiembre, 2022, en <https://www.rae.es/drae2001/improvisar>

Ranciére, J. (2012). *El malestar en la estética*. Clave intelectual.

Reid Kelley, M. (10 de noviembre de 2017). Modern Classicisms Intervention 3: Mary Reid Kelley and Patrick Kelley, The Thong of Dionysus. King’s Arts & Humanities.  
<https://www.youtube.com/watch?v=i0ZztZ2fnDU>

Ricoeur, P. (2009). *Tiempo y narración III*. Siglo Veintiuno

Ricoeur, P. (2004). *Tiempo y narración I*. siglo Veintiuno.

Roger, A. (2013). *Breve tratado del paisaje*. Biblioteca Nueva.

Rogers, B. (2016). Bunny Rogers: Columbine Cafeteria. Société.

<https://societeberlin.com/zh/exhibitions/bunny-rogers-columbine-cafeteria/>

Riviere, J. (1979). *La Femeinidad como máscara*. Tusquets Editores.

Rodríguez López (2017). Personificación del mar: evolución y transformaciones iconográficas del mundo clásico al medioevo. *Revista digital de iconografía medieval*, 9 (17), 125-140.

- Ruiz de Almirón, C. (2022). Autorrepresentación en el arte en tiempos de extimidad. *Estudios sobre Arte Actual*, 10, 75-89.
- Salabert, P., & Antúnez, M. (2009). *El cuerpo es el sueño de la razón y la inspiración una serpiente enfurecida: Marcellí Antúnez: cara y contracara*. CENDEAC.
- Sánchez, J. A., y Abellan, J. (Eds.). (2006). *Artes de la escena y de la acción en España, 1978-2002 (1a. ed)*. Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- Sanmartín Cava, J.F. (2020) “Poder y opinion pública. Mediación y mediatización a través del mito y sus arquetipos” en Esteve Martín, A. (2020) *Estudios filosóficos y culturales sobre la mitología en el cine*. Dykinson.
- Santamaría Fernández, A.E. (2015). “El arte y el ritmo del bosque: un camino de retorno” en De Bobadilla, A., Ibáñez, P. y Fernández del Campo, E. (Ed.) (2015) *Ritmo: el pulso del arte y de la vida*. Abada Editores.
- Santone, J. (2008). “Marina Abramovic’s Seven Easy Pieces: Critical Documentation Strategies for Preserving Art’s History”, *Leonardo*, 41 (2), 147-152.
- Sanzo San Martín, I. (2020). “Itziar Okariz y Dora García: repetir repitiendo. Performance liberada, proceso permanente”, *Sin Objeto*, 2, 52-67.
- Sassen, S. (2014). *Expulsions: Brutality and complexity in the global economy*. The Belknap Press of Harvard University Press.
- Scarry, E. (1985). *The body in pain: The making and Unmaking of the World*. Oxford University Press.
- Schechner, R. (2000). *Performance: Teoría y prácticas interculturales*. Universidad de Buenos Aires, Secretaría de Extensión Universitaria y Bienestar Estudiantil.
- Schelle, K. G., López Silvestre, F., & Hernández, I. (2013). *El arte de pasear*. Díaz & Pons.
- Schimmel, P. y Quintana Crellis, E. (2012). *Campos de acción: Entre el performace y el objeto, 1949-1979*. Alias/Fusil.

- Schneider, R. (2005). "Solo solo solo" en Butt, G. (Ed.) *After Criticism: New Responses to Art and Performance*. Blackwell.
- Schneider, R. (1997). *The explicit body in performance*. Routledge.
- Schneider, R. (2010). "Los restos de lo escénico (reelaboración)", en Naverán, I. (Coord.) (2010) *Hacer historia: reflexiones desde la práctica de la danza*, Centro coreográfico Galego.
- Sennet, R. (2009). *El artesano*. Anagrama.
- Serres, M. (2011). *Variaciones sobre el cuerpo*. Fondo de Cultura Económica.
- Sloterdijk, P. (2000). *Normas para el parque humano*. Editorial Siruela.
- Smith, C. (2011). *Enacting Others: politics of identity in Eleanor Antin, Nikki S. Lee, Adrian Piper and Anna Deavere Smith*. Duke University Press.
- Smith, R. (1995). *Derrida and autobiography*. Cambridge University Press.
- Smith, S. (1991). Hacia una poética de la autobiografía por mujeres. *Anthropos*, 29, 93-105.
- Srinivasan, A. (2022). *El derecho al sexo*. Anagrama.
- Steedman, C. (2001). *Dust: The Archive and Cultural History*. Rutgers University Press.
- Steyerl, H. (2014). *Los condenados a la pantalla*. Caja negra.
- Stiles, K. (2012). "Alegría incólume", en Schimmel, P. y Quintana Crellis, E. (2012). *Campos de acción. Vol 3. Entre el performace y el objeto, 1949-1979*. Alias/Fusil.
- Suárez, O. y Fontaneda, E. (2007). *Lo[s] cinético[s]*. Museo Nacional Centro de arte Reina Sofía.
- Sullivan, G. (2005). *Art practice as research: inquiry in the visual arts*. Sage Publications.
- Suryodarmo, M. (2000). *Exergie-butter dance*. Melati Suryodarmo.
- [https://www.melatisuryodarmo.com/works\\_Exergie\\_Butter\\_Dance.html](https://www.melatisuryodarmo.com/works_Exergie_Butter_Dance.html)
- Tan, F. (2012). *Nellie*. Fiona Tan. <https://fionatan.nl/project/nellie/>
- Taylor, C. (2006). *Las fuentes del yo: la construcción de la identidad moderna*. Paidós.
- Taylor, D. (2015). *Performance*. Asunto Impreso Eds.
- Taylor, D. (2015). *El archivo y el repertorio: El cuerpo y la memoria cultural en Las Américas*.

Ediciones Universidad Alberto Hurtado.

Taylor, D. (2011). *Estudios avanzados de performance*. Fondo de cultura económica de México.

Thoreau, H. D. (2019). *Walden*. Errata Naturae.

Turner, V. (1967). *La selva de los símbolos: Aspectos del ritual Ndembu*. Siglo XXI.

Vallaure, J. (1996). No hay acción sin document certificado. *Revista Laboluz*, 4, 1-6.

Volk, G. (2007). “Joan Jonas: cosas del campo” en VV. AA (2007) *Joan Jonas: Timelines*. Museo de arte contemporáneo de Barcelona.

Walder, P. (2004). El cuerpo fragmentado. *Polis, Revista Latinoamericana*, 2(7), 0.

Watling, L. (2012, Agosto). *Rebecca Horn: white body fan*. TATE.

<https://www.tate.org.uk/art/artworks/horn-white-body-fan-t07844>

Warr, T. y Jones, A. (Eds.). (2000). *The artist's body*. Phaidon.

Wigman, M. (2002). *El Lenguaje de la danza*. Ediciones del Aguazul.

Wood, C. (2018). *Performance in contemporary art*. Tate Publishing.

Zarza, C. (2014). *Espacios de intimidad. Materiales y modos autobiográficos en las prácticas visibles en el panorama artístico euroamericano de la década de 1990*. Facultad de Geografía e Historia, Universidad Complutense de Madrid. Tesis doctoral inédita.



