

COLOR RGB

Rojo: 210

Verde: 35

Azul: 42

# TFG

---

## **INTROSPECCIÓN.** PERFORMANCE Y VÍDEO-ACCIÓN

**Presentado por Fran Rubio Portolés**  
**Tutor: Pepe Romero Gómez**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles**  
**Grado en Bellas Artes**  
**Curso 2015-2016**



**UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA**



**FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

*“He querido establecer el derecho a atreverme a todo” Paul Gauguin.*

## RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

La idea de TFG es recopilar en 5 acciones y 6 vídeo-acciones una deriva personal, oscilando entre la identidad, el sujeto y el prejuicio.

Se presenta la vida cotidiana desde el punto de vista del rechazado, del prejuicio.

Mediante un diálogo basado en el absurdo con el objeto cotidiano, se explora el problema de la identidad desde una perspectiva autobiográfica.

Me interesa el instante, la acción y el resto o huella que esta deja en el espacio. La memoria de lo que ha sido.

Se expondrán los restos objetuales de cada acción a modo de obra.

IDENTIDAD

REPETICIÓN

CUERPO

ARTE DE ACCIÓN

PREJUICIO

OBJETO

RESTO

## SUMMARY AND KEYWORDS

The TFG idea is to record in 5 actions and 6 video-actions a drift ranging between identity and subject, from the point of view of the rejected. Of prejudice.

Through a dialogue based on the absurd with the daily object, I'll explore the identity issues from an autobiographical perspective.

I'm interested in the instant, the action and the remain or footprints what this leave into the space. The memory of what has been.

I'll expose an object from each action.

IDENTITY

REPETITION

BODY

ACTION-ART

PREJUDICE

OBJECT

REMAIN

A mi madre, Carmen, por apoyarme en cada decisión, por su paciencia.

A mi hermana, Verónica, por animarme a continuar y creer en mí.

A Pepe Romero y a Bartolomé Ferrando, por su tiempo y confianza depositados en este proyecto.

# ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	7
1.1. INTROSPECCIÓN.....	9
1.2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.....	10
1. 2.1. PROCESO Y EXPERIMENTACIÓN. ARTE Y VIDA.....	10
1. 2.2. OBJETIVOS.....	11
2. MARCO CONCEPTUAL .....	14
2.1. ARTE DE ACCIÓN.....	14
2.1.1. GRUPO GUTAI.....	15
2.1.2. MOVIMIENTO FLUXUS.....	16
2.1.3. ACCIONISMO VIENÉS.....	17
2.2. PERFORMANCE.....	18
2.2.1. LA PRESENCIA: CUERPO, OBJETO Y ESPACIO.....	19
2.2.2. SOBRE EL DELIRIO Y LA FRAGILIDAD.....	23
2.3. LA IDENTIDAD.....	25
2.3.1. LA IDENTIDAD DE GÉNERO.....	26
2.3.1.1. ROSTRO E IDENTIDAD.....	26
2.3.1.2. ROSTRO: EL GESTO Y LA MIRADA.....	28
2.3.1.3. FRANKSTEIN Y LA ESTÉTICA DEL FRAGMENTO.....	29
2.3.2. PREJUICIO E IDENTIDAD.....	29
3. CÓMO DOCUMENTAR LA PERFORMANCE.....	31
4. REFERENTES.....	32
5. ACCIONES.....	36
5.1. VIDEO-ACCIONES.....	44
6. CONCLUSIONES.....	51

# 1. INTRODUCCIÓN

Me interesa la praxis artística como herramienta comunicativa, como lenguaje que activa y pone ideas en circulación. El vínculo entre la idea y la acción directa, el diálogo con el objeto cotidiano y el uso del cuerpo como medio para ejecutar la acción, concibiendo el objeto como una extensión del cuerpo y viceversa, unificando ambos en uno solo, este es el punto de partida a partir del cual surge la creación del trabajo presentado en este proyecto.

La Performance es efímera, se refiere siempre al momento presente, se disuelve en el tiempo una vez ejecutada. Se dirige al espectador dejando su estela en la memoria del espectador.

La idea del TFG *Introspección* surge de la necesidad del autor por transmitir ideas personales y una visión particular del mundo.

La repetición de ciertos patrones de conducta en nuestra vida cotidiana, nuestras relaciones interpersonales, el modo de movernos por la ciudad, el bombardeo diario de imágenes avalado por los medios de masas, las ideas e ideales culturales, la memoria, el rechazo, el delirio y el prejuicio son algunos factores que inician este relato, y que influyen en los rasgos que define la identidad del ciudadano.

Por un lado, en este trabajo se presentan 5 acciones grabadas en vídeo. En este segundo caso, la cámara registra la acción de manera objetiva y no se incorpora a las mismas como un elemento activo, ocupa pues el papel de herramienta documental.

Las acciones fueron registradas en un espacio neutro (plató de fotografía y vídeo) y en el entorno urbano, por lo que la relación espacio/acción, tan importante en muchas acciones, aquí pierde relevancia. He documentado en fotografía y vídeo el proceso de 5 acciones individuales con objeto, que oscilan entre 5 y 15 minutos, en las que, con la ayuda de un técnico de cámara, grabé las acciones dentro de un espacio neutro.

Utilicé de 1 a 5 objetos cotidianos por acción, alejándome de todo vínculo o utilidad a la que se suelen asociar estos objetos, basándome en un diálogo absurdo entre el cuerpo y el objeto, presentando el vínculo entre la identidad y el prejuicio social de un modo autobiográfico.

Por otro lado, se presentan las 6 video-acciones individuales. Vídeos de una duración que oscila entre 3 y 5 minutos en los que se registraron una serie de patrones personales.

Los vídeos exhiben únicamente el rostro en plano detalle (o una parte de este) y un gesto o expresión personal en cada vídeo, se repite la grabación a modo de bucle. Se presenta el gesto cotidiano de un modo exagerado, grotesco. Se abstrae la identidad personal mediante la reproducción reiterativa del gesto cotidiano, aludiendo así a la saturación de imágenes producidas por los medios.

La cámara se usa en estas video-acciones no como una herramienta documental, sino como un vínculo entre la acción, el cuerpo y el espectador, capaz de señalar al espectador del mismo modo que los medios de masas.

Se trata pues de la saturación de imágenes de los media (TV, publicidad, etc.) como algo que incide en nuestra percepción y como parte de la identidad colectiva.

*“¿Acaso la mejor subversión no es la de alterar los códigos en lugar de destruirlos?”<sup>1</sup>*

El trabajo se presenta de forma telemática a través de mi canal de YouTube, en modo privado.

Este TFG presenta un proyecto expositivo basado en el resto que dejan las acciones y vídeo-acciones, concibiendo este resto como una parte más del proceso de la Performance (partiendo de la referencia a la obra de Joseph Beuys). Culminará con la exposición de un objeto usado en cada una de las acciones a modo de obra.

---

<sup>1</sup>. BARTHES, R. (2000). *A.F.R.I.K.A. Manual de Guerrilla de la comunicación*. Madrid: Virus Editorial.



## 1.1. INTROSPECCIÓN

Según estudios realizados a finales del XIX por el Doctor Alfred Binet, el método introspectivo designa una auto-exploración que realiza el sujeto sobre sí mismo. Una búsqueda de consciencia sobre su cuerpo y su estado mental basada en reflexión. Una suerte de percepción interna en la que el sujeto puede llegar a ser consciente de forma inmediata de sus propios estados emocionales mediante su capacidad reflexiva. Cuando esta capacidad reflexiva aparece en forma de recuerdos pasados, apelando la memoria, hablamos de *introspección retrospectiva*.

En el *mentalismo clásico* (tanto el de la filosofía moderna como el científico) se ha utilizado como el método idóneo para acceder al universo emocional y psíquico. El *psicoanálisis* de Sigmund Freud sería un método de introspección retrospectiva, y la psicología experimental de uno de sus maestros, el psiquiatra e hipnotista Wilhelm Wundt quien define la *introspección* como medio reflexivo de autoconocimiento para explicar la etiología de las vivencias actuales.

Una vez presentado el método introspectivo, podríamos afirmar que ambas definiciones sobre la *introspección*, presentan la búsqueda de consciencia del sujeto como resultado de un proceso reflexivo mediante una auto-exploración del sujeto genera sobre su cuerpo, su estado anímico y su memoria (recuerdo, trauma).

El TFG *Introspección* muestra un trabajo cuyo protagonista es la performance, medio en el que la presencia del cuerpo, la relación con el espacio y los objetos que intervienen en la acción cobran protagonismo (tal y como se analiza en el capítulo 1º del mismo). Así como una breve contextualización del medio que nos ocupa.

En el capítulo 2º, se cita a los autores que han inspirado este trabajo (referentes), y se analizan los aspectos y particularidades de mi obra que han precedido y están relacionados con el trabajo presentado.

En el capítulo 3º, se describe y analiza pormenorizadamente cada una de las obras que componen el TFG *Introspección*.

En el capítulo 4º y último, se presentan las conclusiones que he podido extraer del proceso de producción e investigación llevado a cabo para la resolución de este TFG, junto con un anexo donde se incluye una selección de imágenes información suplementaria.

Veo en la performance y en las acciones con objeto, la herramienta idónea para generar consciencia sobre mi cuerpo, mediante la búsqueda de la relación

entre cuerpo y objeto, su vínculo. Donde el *performer* no transforma su cuerpo en una obra, " *lleva a cabo procesos de corporización en los que el cuerpo deviene otro. Se transforma, se recrea, se acontece.*"<sup>2</sup>

En el de las 7 video-acciones, se presenta la auto-exploración del cuerpo y los límites entre consciencia y delirio, una reflexión sobre el recuerdo, la memoria y su impacto emocional, así como el trauma que el prejuicio social puede generar en la identidad del sujeto.

## 1.2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

### 1.2.1. Proceso y experimentación. Arte y vida

Un día cualquiera, mi madre dijo una frase que se me grabó a fuego en la memoria: "*qué rápido pasan los días. No me entero de la vida*". Me sonó durísimo, pero me hizo pensar, cuestionarme en qué gestionaba mi tiempo, mi vida. Si verdaderamente estaba haciendo lo que quería o vivía una vida vacía, construida, un *alter ego*.

Desde ese momento sentía la necesidad de conocerme de verdad, de explorar mis propios deseos, miedos y aspiraciones. De cuestionar la naturaleza semiológica de cada rasgo de mi identidad.

¿Dónde acaba el protocolo, *la máscara*? ¿dónde empiezo yo?, en algunos casos, ser natural, parece la más difícil de las poses.

A estos interrogantes se añadía mi preocupación por la unión entre vida y arte. Propongo una concepción de arte horizontal, sin elitismo, cercano al espectador, dirigido a este.

Un tipo de arte capaz de generar ideas, de transmitir las al espectador y ponerlas en circulación, reajustando así el concepto de espectador pasivo por otro que, sí que forme parte de la experiencia plástica, que lo complete y se integre en la sociedad.

La naturaleza de este trabajo presenta el proceso de identificación del sujeto con el otro y con su contexto inmediato, la sumisión frente al prejuicio y los estragos que este genera en el comportamiento del sujeto. Abstrayendo mi identidad mediante la fragmentación, y haciendo hincapié en el proceso de experimentación en el terreno de la *performance* y en la interacción entre el cuerpo y el objeto, experimentando y denunciando los efectos que el prejuicio causa sobre el sujeto.

---

<sup>2</sup>. FISCHER, E. (2012). *Estética de lo performativo*. Madrid: ABADA editores, p.190.

Estableciendo una relación de proximidad con el espectador se fija la mirada en él, como podemos ver en las *video-acciones*, trabajando con el cuerpo, la energía, el espacio y la cámara como medio de difusión masiva. Se designa la idea de retrato social generado desde mi propio autorretrato en las acciones. Buscando la unión arte-vida.

### 1.2.2. *objetivos*

Dada la naturaleza experimental de este proyecto podríamos hablar de un objetivo relacionado con el proceso de experimentación, ya que lo que prima en la *performance* es el proceso de experimentación, la noción de espacio y la consciencia corporal para llegar a generar un lenguaje personal a través del cuerpo y el espectador.

Cuando hablamos de *performance*, hablamos de la acción del *performer* dentro de un marco espacio-tiempo, de un acontecimiento efímero basado en el instante y la energía corporal del *performer* capaz de generar un discurso puro.

Los objetivos a abordar serían los siguientes:

- Agudizar la percepción sensorial frente a distintos estímulos externos, mediante diversas prácticas de observación, tales como *la deriva*<sup>3</sup> y los ejercicios prácticos con objeto a golpe de Gong impartidos por Bartolomé Ferrando en clase de *Performance*.
- Romper con la idea de *artista ermitaño*<sup>4</sup>, perder el miedo al contacto personal y apostar por el trabajo en equipo formando *TAK*, un colectivo de acción formado por los compañeros de clase de *Performance*, desarrollando distintas acciones colectivas en festivales, inauguraciones e intervenciones en el espacio público.
- Reivindicar el uso del espacio público como espacio creativo donde poder intervenir con nuestras acciones. Integrarlo a estas.
- Invitar a reflexionar sobre los prejuicios y su impacto en la vida cotidiana y en la identidad del sujeto.
- Citar la vanguardia de guerrilla de los 60 y su lucha por unificar el arte con la vida cotidiana.

- Iniciarme en el arte de acción y hacer uso de mi propio cuerpo como herramienta productora y generadora de ideas.
- Experimentar campos como la fotografía y vídeo como herramienta de documentación de las acciones.
- Presentar como obra artística los objetos utilizados en las acciones. Exponer los restos a modo de obra.
- Trabajar el cuerpo a modo de instrumento, abarcando un amplio espectro: cuerpo-espacio, cuerpo-tiempo, cuerpo-voz, cuerpo-pensamiento, cuerpo-memoria, cuerpo-energía.
- Trabajar mediante una disciplina artística no tradicional donde el sujeto reemplace el objeto como elemento constitutivo de la obra.
- Producir arte basado en el instante, integrando a la obra espacio y tiempo.
- Experimentar las posibilidades y limitaciones expresivas en el arte de acción.
- Presentar en mis acciones instantes basados en la vida cotidiana, en nuestra relación con el otro y con nosotros mismos. Una búsqueda de consciencia sobre el sujeto y sus vivencias y cómo modifica esto su identidad.
- Cuestionar la moralidad del contexto sociopolítico y capitalista en el que nos movemos, así como la atribución de roles, estereotipos y prejuicios que este sistema genera en la relación interpersonal social.

---

<sup>3</sup>. Situacionismo. Una de las tácticas llevadas a cabo por artistas situacionistas para agudizar la percepción sensorial y citada por Debord en su obra *La sociedad del espectáculo*.

<sup>4</sup>. La Internacional Situacionista fue un grupo artístico de vanguardia y por tanto actuaba desde el trabajo cultural. Las estrategias culturales estaban pensadas como instrumentos de transformación radical. La cultura, por tanto, será la crítica y prefiguración de formas organizativas nuevas. Básicamente, las estrategias culturales situacionistas se pueden dividir en dos: la *deriva* y el *détournement* (desvío). La primera es una evolución del deambular surrealista y se define como "técnica de paso ininterrumpido a través de ambientes diversos". Sin embargo, lo que se pretende no es, como en el caso surrealista, la activación del inconsciente que produzca encuentros fortuitos o iluminaciones (como en el caso de Nadja, de Breton), sino plantear una relación subversiva con la vida cotidiana en la ciudad capitalista contemporánea.

***“A fuerza de mirar, uno se olvida de que también puede ser objeto de miradas” Roland Barthes***

## 2. MARCO CONCEPTUAL

### 2.1. ARTE DE ACCIÓN

En los 60 la sociedad respiraba agitación, renovación y conciencia.

A pesar de vivir momentos de crecimiento económico en Europa, gracias al desarrollo industrial y tecnológico, se daba un malestar generalizado. El sector juvenil de la población protestaba contra las estructuras autoritarias de la sociedad industrial; prueba de ello son el movimiento hippie, las diversas formas de contracultura norteamericana y los movimientos estudiantiles de la vieja Europa y el Mayo Francés del 1968, que confluyó con las luchas sindicales de la clase obrera.

Toda esta agitación política y la creciente conciencia social repercutió en el arte. Aunque las motivaciones fueron de toda índole (política, estética, ecológica, estructuralista ...) el resultado común fue un creciente interés por el *contexto*, y la pérdida de unicidad del objeto artístico.

De este contexto revolucionario, nacieron movimientos artísticos que actuaban paralelamente en Europa y América reaccionando contra el concepto tradicional, elitista e individualista que caracterizaba al arte y su sistema de mercantilización, proponiendo un modelo de arte cercano al espectador, una concepción de arte horizontal e integrado en la sociedad. El contexto había cambiado y el arte lo necesitaba.

Aunque el arte de acción haga referencia al conjunto de actividades llevadas a cabo por ciertos colectivos de artistas o por algunos que trabajaron en solitario a lo largo de los 50 y los 60, ya en período de las primeras vanguardias, en las veladas futuristas y dadaístas, se desarrollaban acciones individuales y colectivas que podríamos considerar precursoras del arte de acción y de lo que hoy conocemos como *performance*.

En la primera mitad de los 50, en el *Black Mountain College* de Carolina del Norte, el músico John Cage y el coreógrafo Merce Cunningham generaron algunas de esas acciones que, más tarde, se considerarían auténticos *happenings*. Del mismo modo, en el movimiento expresionista abstracto americano y el nuevo realismo francés, arte de acción de Jackson Pollock en sus *Dripping* y las *Antropometrías* de Yves Klein, haciendo hincapié en el proceso sobre el resultado, podrían considerarse como precedente de aquellos.

Para definir el arte de acción, conviene cambiar la idea de representación por la de acontecimiento o vivencia, donde se establece una estrecha relación entre el arte y la vida.

Una acción escapa a la reproducción, se basa en el instante, no tiene ni un comienzo, ni medio, ni fin estructurados. Su forma es abierta y fluida donde no se persigue nada en concreto, salvo la certidumbre de su existencia en un espacio-tiempo determinados. Sólo se dan una vez y luego desaparecen para siempre; son la más pura expresión del arte efímero.

La aparición del *ready-made* de la mano de Marcel Duchamp en el siglo XX trajo consigo la posibilidad de que cualquier objeto descontextualizado de su funcionalidad pudiera catalogarse como obra artística. Esta descontextualización se verá más tarde en el terreno de la acción, en forma de *Happening* y *Performance*.

Una de las características que se dan en el arte de acción, es la puesta en marcha de acciones que conllevan ciertos aspectos rituales (comparables al arte africano, que generalmente comporta una función ritual).

Su objetivo es captar la atención del espectador, involucrarlo, buscar su participación en el desarrollo creativo y procesual de la acción. Cambiar la noción de espectador pasivo por otro activo que forme parte asistiendo o interviniendo en la acción. Esta forma de arte desencadenó toda una serie de nuevas modalidades artísticas, relacionadas con el *Body-art*, el *Happening* y la *Performance*.

### **2.1.1. Grupo Gutai. Japón**

Por otro lado, Japón, se convirtió en uno de los lugares pioneros del arte de acción con la creación del grupo *Gutai* en 1954, se convirtió en uno de los lugares pioneros del arte de acción, en el que participaron distintos artistas. El fundador del grupo fue Jiro Yoshihara, que había iniciado su trayectoria como pintor surrealista ya en los años 30.

El grupo llevaba a cabo acciones que presentaban distintos intereses, empleando objetos e interactuando con el público en alguna de ellas, algo realmente innovador en el momento.

### 2.1.2. Fluxus. Alemania.

Paralelamente, también en Japón, Europa y América, el movimiento *Fluxus* de la mano de George Maciunas surge en Alemania bajo la influencia de John Cage, extendiendo sus intereses en campos que oscilan desde las artes visuales hasta a la música y la literatura.

*"Fluxus-arte-diversión debe ser simple, entretenido y sin pretensiones, tratar temas triviales, sin necesidad de dominar técnicas especiales ni realizar innumerables ensayos y sin aspirar a tener ningún tipo de valor comercial o institucional". George Maciunas*

*"Antes que todo un estado del espíritu, un modo de vida impregnado de una soberbia libertad de pensar, de expresar y de elegir. De cierta manera Fluxus nunca existió, no sabemos cuándo nació, luego no hay razón para que termine". Robert Filliou.*

Presentando la etapa más lúdica que el arte había vivido, Fluxus reivindicaba la unión entre vida, diversión y arte, este interés por el lenguaje de lo cotidiano, un nuevo planteamiento para el lenguaje que el arte había adoptado hasta el momento. Una propuesta lingüística que escapa a la narración, ampliando materiales y procesos para la creación artística.

Estaba dirigido al público, ligado a su diversión y a la vida cotidiana. Exploraba territorios artísticos complejos en sus conciertos y presentaba ya no una simple relación entre el arte y lo cotidiano, sino algo más parecido a una disolución, a una unión más directa entre arte y vida que la que se pueda dar en el arte conceptual.

Artistas de la talla de Joseph Beuys, Robert Filliou, Yoko Ono, Wolf Vostell, Nam June Paik y Charlotte Moorman, participaron en el movimiento *Fluxus*, donde se encontraban tantas formas de hacer arte como personalidades lo practicaban.

El concierto *Fluxus* se convirtió en una de las aportaciones más innovadoras del movimiento, en los que cualquier objeto se convertía en instrumento.

*Fluxus* se involucra en la sociedad desde el punto de vista sociológico y psicológico y se convierte en un potente elemento de comunicación, donde la experimentación y las aportaciones de los distintos artistas que intervinieron en el fueron enriqueciéndolo y ampliándolo, considerándolo precursor del *video-arte*, el *happening* y la *performance*. Podríamos decir que *Fluxus* fue uno de los movimientos de lucha contra la mercantilización del arte que tuvo más impacto social, produciendo numerosas aportaciones artísticas y revolucionando el arte y el mercado del arte de los 60.



### **2.1.3. Accionismo Vienés. Viena.**

Otro movimiento europeo que sirvió de referencia para la performance fue el accionismo vienés, un movimiento artístico de carácter crítico y trasgresor que apareció en Viena y unos 10 años, de la década de los 60 a los 70. Durante el tiempo que duró, el accionismo vienés no fue considerado como un movimiento ni sus representantes se sentían un grupo. Todo surgió y se desarrolló de manera muy casual, ya que los que luego serían considerados los principales representantes del accionismo vienés fueron artistas austríacos que se expresaron de la misma forma y reivindicando las mismas ideas, pero sin ponerse de acuerdo entre ellos.

Rudolf Schwarzkogler, Günter Brus, Otto Mühl y Hermann Nitsch participaron en el movimiento, artistas vanguardistas que acabaron denunciados y hasta llevados presos que representaban un arte transgresor y extremadamente y agresivo.

Se desarrolló durante la postguerra, y los accionistas de Viena reivindicaron en sus obras el descontento con la situación de la Europa de la época. Se autodefinían como el “anti arte”.

Los accionistas comenzaron a usar su cuerpo en las acciones a modo de obra, presentando situaciones generalmente ligadas a los desastres de la guerra.

El cuerpo del artista junto con otros elementos, se convertía en el medio de expresión, en la herramienta con la que recreaban situaciones destructivas, recreando muerte, miseria y mutilación, trabajando con materiales sobre este e incluso propiciándose mutilaciones reales. Recreaban estas escenas trasgresoras y violentas delante de un público, en un intento de impacto directo sobre este, sumergiéndolo en una atmosfera de guerra y mutilación.

El arte de los accionistas presentaba acciones en distintos espacios, tanto individuales como colectivas, en las que utilizaban materiales pictóricos, objetuales, residuales y orgánicos (pintura, animales muertos y sangre entre otros). Su modo de ejecución era explícito y grotesco, predominaba un lenguaje crítico hacia el contexto de posguerra, la pasividad y al arte conceptual en general.

## 2.2. PERFORMANCE

Ciertos movimientos de guerrilla desarrollados en Europa y América en la década de los 60 tales como los *yippies*, los *provos*, el *accionismo vienés*, el *dadaísmo*, plantearon la integración del cuerpo como medio de expresión y la reivindicación (y ocupación) del espacio público como lugar de encuentro, lúdico y con posibilidades de intervención.

Incluye todas las corrientes de acción y usa el cuerpo del *performer* como su instrumento principal de producción artística, convirtiendo al espectador en testigo de un acontecimiento puro y personal, debido a su propia fuerza interna. Es una propuesta en relación IDEA-ACCIÓN que evita el ejercicio narrativo.

La *performance* da la oportunidad al artista de articular un lenguaje desde su instrumental más accesible, su cuerpo, convirtiéndose a su vez en un proceso de experimentación y aprendizaje sobre sí mismo y sobre los límites y posibilidades expresivas de este. Hace al público partícipe de un acontecimiento íntimo, "*el espectador siente la fuerza, el instante presente en una experiencia intensa*"<sup>5</sup>. Eso es lo que busco en mis acciones, presentar cuestiones íntimas a través de mi cuerpo. Transmitir acontecimientos intensos compartiéndolos con el espectador. La acción se vuelve una suerte de copresencia entre *performer* y espectador, estableciendo una interconexión mental mediante el cuerpo del *performer*.

Comenzó a conocerse como tal, a partir de los años 70, para designar las acciones públicas que realizaban distintos artistas frente a un público (artistas influenciados por el *Action painting*, Dada, Futurismo, Accionismo Vienés, Fluxus, Body-art, etc.).

Heredera directa de las diferentes corrientes de arte de acción ya nombradas anteriormente, la Performance subraya la importancia de la presencia física del artista.

La performance da un giro al concepto tradicional del arte donde el objeto constituye la obra y el artista solo interviene en su proceso, aquí el cuerpo del artista cobra relevancia. Su presencia física constituye la obra, y los objetos utilizados se conciben como una extensión del cuerpo, una suerte de fusión.

---

<sup>5</sup>. FISCHER, E. (2012). *Estética de lo performativo*. Madrid: ABADA editores, p.198, 203, 204 y 205.

Los *happenings* de Cage, realizados en Estados Unidos y en Europa, así como los *events* de Fluxus, constituyen la fuente referencial más directa al arte de la performance. La performance, a diferencia del teatro, no busca la representación basada en un guion concreto, esta pues, relacionada con el cuerpo del artista, la preparación de este y la presentación de un momento o acontecimiento único e irrepetible ante un público en un espacio/tiempo concreto.

Retomando la comparación entre el teatro clásico (a la italiana) y la performance, cabe citar el particular modo de hacer teatro de Antonin Artaud, quien establece un claro paralelismo con el ejercicio de la performance.

Según Artaud en *el teatro de la crueldad*<sup>6</sup>: "*la conjunción de trance y gestos fijos, despersonalizados, expresaba el automatismo del inconsciente liberado. Los actores quedan poseídos*". Proponía un teatro donde predominaba el subconsciente, una suerte de teatro surrealista donde los actores y actrices solo podían llegar a adquirir la inspiración mediante la alienación y el desequilibrio emocional, era un teatro donde predominaba el subconsciente, algo que se puede relacionar con la función ritual y delirante que experimenta el cuerpo de algunos *performers* durante sus *performances*.

### **2.2.1. La presencia: cuerpo, objeto y espacio**

En este apartado, he recopilado una serie de citas de varios autores que aportan su particular visión sobre el concepto de "presencia" en el ejercicio performativo.

- "*La esencia no recoge la cosa, sino el hecho de la presencia*<sup>7</sup>". Trata procesos energéticos entre personas. En la Performance, la copresencia entre el *performer* y su público es indispensable para poder llevar a cabo la acción. El cuerpo es el medio a partir del cual esta se desarrolla.

-En la *performance* la idea (qué) queda subordinada a su ejecución directa mediante la acción (como), y la presencia del *performer* en la acción presenta una transmisión de energía entre este y el espectador, donde ambos se necesitan unívocamente.

---

<sup>6</sup>. *El teatro de la crueldad* es un movimiento teatral heterogéneo, inspirado en las ideas del escritor francés Antonin Artaud, expuestas en su libro *El teatro y su doble* en 1938. La base en la que se inspira este movimiento teatral es la de sorprender e impresionar a los espectadores, mediante situaciones impactantes e inesperadas. Con esto se pretende dejar una huella en el espectador; es decir, que la obra lo marque.

<sup>7</sup>. CARRERA, F. (1996). *L'art envie*. Bélgica: Bruxelles editorial, p.156.

-En el caso de las video-acciones, Falcón, las define como tele-presencia, una forma indirecta de interactuar con el espectador, usando la cámara como elemento conector.

-Cuando se trata la presencia en el campo de la acción, se trata a modo de actitud mental, una conexión mental con el otro (espectador) mediante el cuerpo. *“El objeto de la presencia consiste en generar energía en el acto, para transmitirla al espectador”*<sup>8</sup>.

- *“La presencia del otro (espectador), incita a la creación de un espacio relacional entre el espectador y el performer”*<sup>9</sup>, una suerte de retroalimentación de energía entre ambos en la acción.

- *“Durante el proceso performativo, el espectador siente la fuerza que proviene del performer”*<sup>10</sup>. Se crea un vínculo, una copresencia, ambos forman parte de una vivencia efímera, única.

-En la *performance* el cuerpo del *performer* es la herramienta comunicativa. El cuerpo habla, su presencia participa en un acontecimiento único, efímero e irrepetible.

- *“La presencia del performer confiere una fuerza al espectador, aunque no lo somete, lo hace partícipe de un acontecimiento. Le hace sentir el instante presente en una experiencia intensa”*<sup>11</sup>. La *performance* se basa en el momento, en la unicidad del instante y en la energía que emerge del vínculo entre performer-espectador.

-La *performer* donostiarra Esther Ferrer declara, *“en la performance, el espectador siempre participa, aunque no intervenga. Su presencia forma parte de un instante intenso, irrepetible”*.

-Allan Kaprow (uno de los fundadores del Happening junto con Vostell), ya invitaba a participar al espectador en las acciones. Afirmaba que el Happening producía un gran impacto emocional en el espectador.

---

<sup>8</sup> FISCHER, E. (2012). *Estética de lo performativo*. Madrid: ABADA editores, p.237.

<sup>9</sup>. *Ibid.*, p.201.

<sup>10</sup>. THIES LEHMANN, H. (2002). *Le theatre postdramatique*, Paris, L'Arche editorial, p.218-219.

<sup>11</sup>. FISCHER, E. (2012). *Estética de lo performativo*. Madrid: ABADA editores, p.198.

- *“El espectador siente la presencia del performer, y su propia presencia en el acontecimiento”*<sup>12</sup>. Haciendo del espacio habitado u ocupado, un nexo de unión entre el *performer* y el espectador donde la energía se transmite.
- *“Mediante la presencia, la energía circula por toda la sala, afectando tanto al performer como al espectador”*<sup>13</sup>. En la *performance*, el cuerpo del *performer* funciona como canalizador de energía, energía que transmite al espectador y al propio espacio en el que se desarrolla la acción.
- *“La presencia está en relación con el intervalo, con la intensidad”*<sup>14</sup>. En la *performance*, la presencia del sujeto lleva consigo cierta energía, esta energía se puede manifestar de diversos modos, incluso la “no acción” (*performer* pasivo dentro de un espacio) manifiesta su propia energía.
- La presencia del *performer* en el proceso de la acción, nos hace anhelar el sentido por el instante presente en nuestras vidas. *“Experimenta a los demás y a uno mismo como presentes”*<sup>15</sup>.
- Tadeusz Kantor en sus obras de teatro, actúa como presencia, *“para derribar las barreras invisibles que separan al espectador del actor”*<sup>16</sup>, acortando la distancia con el espectador, interactuando con este.
- *“Si aplicamos la presencia a la cotidianeidad, la experiencia se vuelve extraordinaria”*<sup>17</sup>. Me ha interesado esta cita para mi TFG por su particular ahínco en la importancia de redescubrir nuestra cotidianeidad, nuestros patrones de conducta y nuestra rutina, quizá, estimulando nuestra perfección, podamos llegar a acercarnos más a nuestro propio “yo”.
- El ejercicio de la *Performance* se desarrolla en un marco espacio-tiempo concreto. Podemos distinguir dos tipos de espacio: el espacio objetivo, medido en m<sup>2</sup> y el espacio perceptivo, subjetivo, se trata de un terreno experimental basado en lo empírico que las acciones acarrearán.

---

<sup>12</sup>. *Ibíd.*, p. 198, 203, 204 y 205.

<sup>13</sup>. *Ibíd.*, p.204.

<sup>14</sup>. *Ibíd.*, p.201.

<sup>15</sup>. *Índice de lo performativo* (1997), Vol. 1. Canadá: Performance Canadá, p. 26.

<sup>16</sup>. FISCHER, E. (2012). *Estética de lo performativo*. Madrid: ABADA editores., p.199, 205.

<sup>17</sup>. KANTOR, T. (2002). *La clase muerta*. Murcia: E.P.R. Murcia Cultural editores, p. 50-51.

- Cada espacio trae consigo unas connotaciones, una poética. Según Abramovich, el mejor espacio es aquel que hable por sí solo, con recorridos muy marcados, como cárceles, monasterios y prisiones.
- *“Un árbol y un bosque ocupan un mismo tiempo, pero no un mismo espacio”* M. Merz.
- R. Long estaba fascinado por el movimiento de los cuerpos en el espacio, cada cuerpo tiene su propia velocidad, su propio movimiento.
- La acción es algo procesual, que ocupa distintos espacios. *“El estado de no intención, es constitutivo del espacio”*. J. Cage.
- En la obra de artistas como José Abajo Izquierdo y Ana Mendieta, podemos ver una mimesis con el espacio que ocupan, cómo integran el cuerpo en el paisaje.
- Oteiza, en su obra, estudia las posibilidades del espacio vacío como cuerpo volumétrico. *“Habría que reconocer el vacío”* H. Michaux.
- *“El cuerpo se mueve en el espacio, con una transformación continua en el tiempo”* Giovanni Fontana.
- Gina Pane, ve en la mutilación corporal y el dolor, un modo de entender su propio cuerpo, afirma que mediante el dolor *“el cuerpo material habla”*.
- Gina Pane, exploraba en sus performances la vulnerabilidad del cuerpo ante el dolor, sus límites ante este y la herida como lenguaje corporal, afirmaba que La Performance es el medio para recuperar el lenguaje del cuerpo. *“Debemos romper los cerrojos”* Gina Pane.
- El teórico P. Virilio, en sus estudios sobre antropología cultural y social, afirma que se da un desconocimiento sobre nuestro propio cuerpo, sobre nuestros patrones y señas de identidad, *“La negación del cuerpo está en los orígenes de la civilización”*.

---

<sup>18</sup>. BLANCHOT, M. (1970). *El diálogo inconcluso*. Ávila: Monte Ávila Editores, p. 115, 342-34.

<sup>19</sup>. SONTAG, S. (2014). *Estilos radicales*. Madrid: Contemporánea editorial, p.106.

### 2.2.2. Sobre el delirio y la fragilidad

-En este TFG, he tratado el delirio desde la perspectiva de un sujeto sometido al prejuicio social. El prejuicio provoca en el sujeto acciones absurdas vinculadas al delirio, acciones que culminan con una transformación-deformación en el rostro de este (identidad).

-Tanto la interpretación, como el ejercicio performativo y la danza, están relacionadas con el estado de delirio. Entramos en el delirio cuando salimos del ejercicio de hábito rutinario, de la repetición, de la "normalidad" del día a día.

Cuando se hace un uso común de la acción, el *performer* queda sumido en un efecto tranquilizador, placentero.

-Cuando se trata el delirio en la acción, se habla de la relación ilógica o no común dentro de esta. La práctica artística ayuda a escapar al sujeto de una vida lógica, rutinaria.

-El delirio evade al sujeto de la repetición rutinaria, no obstante, puede llegar a desestructurar al sujeto, a desequilibrarlo, convirtiéndose en perjudicial para este.

*"Algo Frágil, podría explicar la verdadera sustancia del cuerpo"* Gina Pane

-La fragilidad es la cualidad intrínseca del sujeto que manifiesta su vulnerabilidad frente a los problemas cotidianos y su desarrollo en sociedad.

Los géneros de rol, han atribuido esta cualidad a la mujer, y creado un prejuicio estrictamente superficial hacia el hombre que la manifieste, convirtiendo este en objeto de discriminación y rechazo social.

- *"La persona está expuesta, con toda su vulnerabilidad y fragilidad"*<sup>18</sup>

- *"Emil Cioran afirma, que nada es más frágil que la sutileza"*<sup>19</sup>

- El artista experimental y escultor Nacho Criado, hace uso de la fragilidad mediante el material utilizado en su obra, utilizando cristal entre otros.

- De modo similar, la artista conceptual Teresa Cebrián trabaja sobre el concepto de la fragilidad, incorporando a su obra materiales como agua, cera y algodón.

- Beuys muestra la fragilidad del elemento vital en su obra. Relacionando de modo directo el material empleado en esta con conceptos y vivencias personales. Podemos ver este uso del material en su obra *Olivestone*.

*“Desearía ver artistas como productores de modos de vida, no de objetos”Filliou.*



### 2.3. LA IDENTIDAD

*“La identidad es el cuerpo modelado por fenómenos sociales” Platón*

La identidad se ha convertido en uno de los enigmas más explorados por diversos movimientos artísticos y sociales del siglo XXI.

De un modo objetivo podría definirse como el conjunto de rasgos y vivencias propias de un individuo o una comunidad, que caracterizan y posicionan al sujeto o a la colectividad frente a la sociedad.

La identidad se relaciona con la conciencia que el sujeto tiene sobre sí mismo, una suerte de auto-conocimiento de sus propios rasgos de identidad.

Aunque muchos de los rasgos conforman nuestra identidad son hereditarios o innatos, el entorno influye en la conformación de la especificidad de cada sujeto. En este sentido, la idea de identidad se vincula con algo propio, una realidad interior que puede transformarse mediante ciertas actitudes o comportamientos que no encajan con nuestra personalidad.

El concepto de identidad sexual hace referencia a cómo percibe cada persona su propia sexualidad, qué concepto tiene sobre esta, lo cual resulta determinante a la hora de relacionarse con el resto de la sociedad. La noción vincula la dimensión biológica del ser humano con el aspecto cultural y la libertad de elección.

La identidad pertenece al grupo de conceptos que suelen generar controversia cuando se mezclan con la religión, la política, sexualidad y la serie de prejuicios y clichés que estos generan. Puede entenderse de dos modos opuestos, uno relacionado con la libertad, los rasgos personales de cada individuo y el propio bagaje de este en su vida cotidiana en sociedad, el otro, con la asunción de un rol social determinado por la sociedad.

Es importante aclarar que la identidad sexual no tiene relación con la orientación sexual: la primera se refiere al género que una persona siente que la representa o que le corresponde; la segunda, en cambio, se refiere al género hacia el cual se siente atraída. Ambos casos, sin embargo, escapan a la voluntad, por lo cual es también incorrecto hablar de “elección”. Asimismo, pueden darse simultáneamente en un mismo individuo; al respecto, el porcentaje de personas transexuales que, a su vez, son homosexuales es mucho mayor que el de personas homosexuales que no han cambiado de género.

La identidad nacional, por su parte, es una condición social, cultural y espacial; se trata de rasgos que tienen una relación con un entorno político ya que, por

lo general, las naciones están asociadas a un Estado (aunque no siempre sea así).

Retomando el concepto puro de identidad, es importante resaltar que uno de sus matices fundamentales es la visión que una persona tiene sobre sus propias características, cómo cree que los demás la perciben cuando la ven, cuando la escuchan, cuando tratan con ella. Nuestra identidad se basa en nuestras vivencias, relaciones y experiencias.

### **2.3.1. La identidad de género**

Cuando nacemos somos clasificados en dos grupos: niños y niñas. Cuando crecemos, al mismo tiempo que desarrollamos la conciencia de ser un individuo distinto de los demás, el denominado *self-existencial*, adquirimos el *self-sexual*, la auto-categorización como hombre o mujer, y junto con éste el *self-gender*.

La división biológica que traemos conlleva diferencias reproductivas, pero no actitudinales, normativas, conductuales o de rol. Todo ello es producto de la asignación social. La identidad de género *es la auto-clasificación como hombre o mujer sobre la base de lo que culturalmente se entiende por hombre o mujer* (López, 1988a). *Es el conjunto de sentimientos y pensamientos que tiene una persona en cuanto miembro de una categoría de género* (Carver, Yunger y Perry, 2003). *El proceso de construcción del self de género acontece a nivel interindividual, pero se desarrolla en interacción con el aprendizaje de roles, estereotipos y conductas* (Barberá, 1998). Esto no implica la asunción de los roles y actitudes de género que la sociedad nos asigna, puesto *que cada persona desarrolla su propio sentido de masculinidad y feminidad* (Spence, 1993; Koestner y Aube, 1995). Sobre cómo se produce dicha construcción e interacción hay múltiples explicaciones. Tradicionalmente se han adoptado dos líneas argumentales: por un lado está aquella que se centra en los procesos internos al sujeto, su autoconocimiento, por otro lado, la que estudia la interacción entre los procesos psicológicos básicos y los factores sociales y situacionales a los que se somete el individuo en sus experiencias durante el transcurso de su vida.

#### **2.3.1.1. Rostro e identidad**

*Otto Dörr: "...el negar la propia identidad tapándose el rostro es un verdadero atentado a la condición humana, tanto de la propia como de la del otro, y también una regresión a un mundo donde impera lo anónimo..."*

El psiquiatra chileno Otto Dörr, afirma que no existen dos sujetos idénticos. Ni siquiera dos gemelos, porque la vida va marcando en el rostro las diferentes experiencias que vive cada sujeto. Esta evolución hacia lo único e irrepetible continúa, más allá de la naturaleza humana, en la cultura. Así, es la originalidad lo que da el valor a una obra de arte.

El filósofo francés Paul Ricoeur y su discípula chilena Ana Escribar distinguen dos formas de identidad: la *mismidad* y la *ipseidad*. La primera se refiere a lo que cada ser humano trae como dado: raza, tamaño, temperamento, inteligencia, en último término, en mayor o menor medida determinado genéticamente. La *ipseidad*, en cambio, es el producto de la auto-construcción. El sujeto completa su identidad procesualmente, a través de sus proyectos, decisiones y experiencias, pero al mismo tiempo, debe ser capaz de evaluarse, de conocerse a sí mismo. La *ipseidad* es una forma de identidad fundamentalmente ética y personal, dota de unicidad al sujeto.

Las relaciones que establece el sujeto a lo largo de este proceso generan una personalidad única que fortalece su identidad.

Culturalmente, el rostro representa nuestra identidad, se convierte metonímicamente en la “parte” que representa a nuestro “todo”.

Para el filósofo lituano-francés Emmanuel Lévinas, “*el rostro del otro es la trascendencia personalizada, porque a través suyo, se muestra la vulnerabilidad social*”.

Subraya la cualidad ética del rostro para generar empatía en las relaciones interpersonales, mediante la expresión y la gestualidad facial. Desde esta perspectiva, el negar la propia identidad ocultando el rostro es una manifestación del sujeto (voluntaria o involuntaria) de anonimato, una elipsis de la parte más cargada de identidad de nuestro cuerpo, en términos socioculturales.

Existen estudios de semiología gestual que avalan la capacidad comunicativa y expresiva del rostro a la hora de establecer relaciones sociales, una suerte de lenguaje corporal innato que prescinde de palabras.

### 2.3.1.2. Rostro: El gesto y la mirada

En nuestra cotidianeidad cientos de imágenes tratan de describirnos una historia, un lugar, sus costumbres. Tratan de introducirnos en una cultura, en un espacio, lo que el tiempo ha hecho en determinado lugar y lo que lo rodea.

La identidad de un sujeto la crea su relación con los otros y la convivencia consigo mismo. La fotografía y el imaginario personal puede ayudar a formar esa identidad, a matizarla y a ordenarla. Se podría decir por ello, que la fotografía es una herramienta que permite al sujeto, gracias a su relación con los demás, y mediatizada por esa relación, la construcción de la identidad corporal.

La construcción de la identidad propia es un asunto complejo que requiere de toda una serie de habilidades psicológicas que van desde las perceptivas y atencionales (cognitivas), hasta las socio-emocionales y lingüísticas. La construcción de esa identidad pasa en primer lugar e indiscutiblemente por la comprensión y asimilación del propio cuerpo (destacando el rostro).

Actualmente en nuestra sociedad tan mediatizada, los medios de comunicación y las redes sociales son testigos de esa identidad que a muchos les urge mostrar a través de sus mejores retratos. Subimos en la red las mejores fotos, pero esas imágenes en las que afirmemos la identidad que queremos dar, y desde allí los demás nos reconocen, esa foto es la que voluntariamente al compartirla, ese rostro que mostramos es la identidad que ya ha sido aprobada por nosotros.

En la historia del arte, desde *al Fayum*, el género del retrato ha asignado al rostro (y especialmente a la mirada) todo el peso de la identidad del sujeto. El retrato mira, no hace más que eso, su mirada se vincula al espectador, busca dejar huella.

La mirada y el gesto son el puente que nos involucra e invita a observar, a preguntar, a identificar. Los gestos son movimientos del cuerpo que expresan una intención comunicativa, voluntaria o de forma innata.

Es en el rostro y especialmente en la mirada donde se concentra una mayor parte de nuestra identidad. A partir de la mirada y nuestra imagen personal nos comunicamos, construimos una identidad basada en una apariencia, decidimos qué imagen queremos que nos represente, que nos defina, de qué modo queremos ser percibidos por el otro.

### 2.3.1.3. Frankenstein y la estética del fragmento

El monstruo *de Frankenstein*, un personaje de ficción que apareció por primera vez en la novela de Mary Shelley, *Frankenstein o el moderno Prometeo*. Se trata de un ser creado a partir de partes diversas de cadáveres diseccionados, al cual le es otorgada la vida cuando es reanimado por el Dr. Víctor Frankenstein (su creador) durante un experimento. Este personaje de ficción, representa una alegoría social, formada por pedazos o fragmentos de distintas vivencias que dejan huella en nuestra identidad, que la modifican.

Muchos artistas contemporáneos han basado su obra en el fragmento, se han centrado en la parte por el todo en su obra, de un modo similar al que el rostro es la parte que sustituye al total de nuestra identidad.

Rober Gober, Kiki Smith y Teresa Cebrián entre otros, han optado por la poética del fragmento en su obra, especialmente el fragmento corporal.

El sujeto como tal es una construcción social, se manifiesta como un fragmento. Fragmentos que se convierten en signos de la memoria que dejan huella en nuestra identidad, una acumulación de instantes plasmada en el cuerpo del sujeto.

En sociedad el cuerpo se mueve dentro de un espacio limitado, sometido a roles y prejuicios. Gober, en gran parte de su obra, muestra el cuerpo de un modo escatológico, un cuerpo roto y frágil, abyecto y sumiso al rol y al prejuicio social.

El arte está condicionado por su contexto inmediato, y nos movemos en un contexto de caos. Quizá sea este el motivo por el que el arte contemporáneo parece ininteligible y caótico para mucha gente.

### 2.3.2. Prejuicio e identidad

En nuestra vida cotidiana estamos expuestos a la sociedad y a la valoración y/o aprobación que esta hace continuamente sobre nosotros, estamos sometidos un *escáner social*.

Como he comentado anteriormente, nuestra identidad queda sometida a los roles de género, a los estereotipos y etiquetas y a una valoración (superficial) social. Roles que generan desigualdad y discriminación entre los individuos de la sociedad, con la finalidad de crear un perfil basado en una idea preconcebida sobre un sujeto anónimo.

Siempre que se habla de idea preconcebida y recae sobre alguien, entra en juego el prejuicio, que divide en grupos a la sociedad mediante una

clasificación superficial basada en la cultura, el sexo, el poder adquisitivo, etnia, religión, etc.

Como ya señalaba Debord en *La sociedad del espectáculo*, estamos destinados cultural, geográfica y urbanísticamente a desarrollarnos como seres individuales, ocupados en la rutina cotidiana, sin tiempo para nosotros mismos ni mucho menos para los demás. Enfrentados en un juego de supervivencia.

Valoramos a las personas superficialmente, las encasillamos en un rol, las juzgamos por su apariencia y las aceptamos o rechazamos en base a la idea que nos hacemos sobre ellos, llegando esta valoración a ser en algunos casos destructiva para la otra persona, producto de marginación, rechazo y violencia.

Por parte de los medios, sufrimos constantemente un bombardeo de imágenes publicitarias que nos incitan al consumismo, que nos venden una imagen a seguir, convirtiéndonos en discípulos de modas y estereotipos, sometiendo a la sociedad una imagen vacía basada en el ideal consumista.

Este ideal creado dicta como debemos ser, como ha de ser nuestra imagen y qué apariencia debemos tener para estar “bien”, se nos vende una identidad que aparte de alimentar el sistema y de alejarnos de nuestra propia identidad, crea todavía más diferencias y prejuicios entre los individuos de la sociedad.

En este trabajo de fin de grado, presentaré mediante una serie de acciones y video-acciones, la transformación del rostro del individuo, aludiendo a figuras retóricas como la metáfora y la elipsis, a través de la cual el rostro (la identidad) del individuo sufre transformaciones e incluso la pérdida completa de su identidad, al haber sido este previamente sometido al prejuicio social.

Presentaré el prejuicio como causa directa de esta transformación en el rostro del sujeto (identidad), de cómo afecta esta valoración superficial a la vida del sujeto, de la pérdida de su identidad.

### 3. CÓMO DOCUMENTAR LA PERFORMANCE

La performance se basa en el instante efímero, cuando nos referimos a los límites de la documentación partimos de la premisa de que el registro de la performance tiene un carácter autónomo que poco tiene que ver con la performance en sí misma; un asunto estudiado por Peggy Phelan en su ensayo acerca de la ontología de la performance.

En la performance, se procura evidenciar cómo la documentación ocupa un segundo plano ya que resulta inútil registrar una acción marcada por su espontaneidad, no en su conceptualización, sino en su realización y puesta en término. Desde nuestro punto de vista la performance o el arte de acción es un acontecimiento que se transforma y construye en la medida en que la artista y el público interactúan. Esa construcción parte de la experiencia, de la vivencia, por tanto, no puede ser documentada de manera objetiva. La experiencia entre el artista y el público se mueve en el campo de la subjetividad;

*“El ser humano tiene un cuerpo que puede manipular e instrumentalizar como cualquier objeto. Al mismo tiempo, sin embargo, es ese cuerpo, es un sujeto-cuerpo.”<sup>20</sup>*

El público, como parte indispensable de esta experiencia artística, en un intento de registrar en la memoria el carácter efímero de esta, la registra en fotografías y vídeos.

En un acontecimiento con las características de la performance, el público representa el entorno. Por tanto, el comportamiento del público es un reflejo de la realidad social o el contexto en que se enmarca la performance, y del que esta se retroalimenta en la interacción entre el público y el *performer* dentro de un acontecimiento efímero y enérgico.

## 4. REFERENTES

### 4.1. EL OBJETO RESIDUAL Y JOSEPH BEUYS

*"todo ser humano es un artista. Cada acción una obra de arte"* Joseph Beuys.

Las obras de arte eran para Beuys tan efímeras como la vida. Por ello nunca quiso crear obras para la eternidad, sino dar impulsos para la reflexión.

Sus materiales predominantes fueron la grasa y el fieltro, debido a un accidente de avión en Crimea en el año 1943 que casi le cuesta la vida, y del cual fue rescatado por un grupo de nómadas tártaros y envuelto entre fieltro y grasas animales para protegerlo del frío, una experiencia que para Beuys marcaría el resto de su vida y obra artística.

En 1962 comenzó sus actividades en *Fluxus*, y un año más tarde, sus acciones, ese mismo año, dio el primer concierto de Fluxus, con una "Composición para dos músicos" y la "Sinfonía siberiana, primer tiempo", durante la que presentó una acción, en la cual cubrió su rostro de miel y pan de oro, y llevando consigo una liebre muerta agarrada con los brazos del mismo modo que un bebé, le hablaba sobre su obra. Acción en la que Beuys asumía el papel de Chamán con potestad de curar a una sociedad a la que él consideraba muerta, enferma.

Esta obra provocó la sorpresa e incluso el rechazo por parte del público.

Beuys repite muchos objetos utilizados en su obra, objetos que difieren de los *ready-made* de Marcel Duchamp, no por su naturaleza efímera, sino por ser parte de la vida del propio Beuys que los "ha puesto ahí" tras convivir con ellos, usarlos en sus acciones y haberles dejado su huella, objetos que mantienen con Beuys una relación autobiográfica, como la miel, la grasa y el fieltro utilizado por los tártaros que le salvaron la vida en el accidente de avión. Realizando su propio Traje de fieltro y muchos otros trabajos en los que reflejaba su agradecimiento de por vida a quienes le salvaron.

Joseph Beuys cuestionará la posibilidad de documentar performance, en la que el acto artístico, inmediatamente consumible, sólo puede ser registrado mediante el vídeo, la fotografía y la memoria del espectador.

Beuys, además, se planteó la posibilidad de apropiarse de los objetos utilizados en sus acciones a modo de obra, las exponía como tal después de haberlas usado, fue el primer artista en considerar esta posibilidad, dotando además estos objetos de una función ritual al haber accionado con estos previamente.

En la práctica de la performance, el artista puede presentar diversos conceptos o ideas a través de su cuerpo.



<sup>1</sup>. BEUYS, J. (1976). *Cómo explicarle imágenes a una liebre muerta*. Fotografía tomada durante la acción.



<sup>2</sup>. BEUYS, J. (1969). *Trineo*. Trineo de madera, manta de fieltro, cinturón, linterna y escultura de grasa animal; 35x90x35cm. Obra extraída de objetos utilizados por el artista durante sus acciones.



Las posibilidades temáticas son tan diversas como las personalidades de quienes la practican: sobre la provocación, el delirio, la consciencia, el absurdo, el juego, la ocupación espacial, el cuerpo sonoro, el dolor, la presencia, la improvisación, la transformación, el instante, las ideas, la energía, etc.

Esta aportación de Beuys, en la que se apropia de los objetos usados en sus acciones y los expone como obra artística deja entrever la función ritual en la performance, función que más tarde, artistas como Marina Abramovich practicarán en sus ejercicios de limpieza y preparación corporal para la realización de acciones como los *Cleaning the house* en los que se somete el cuerpo a distintos procesos de depuración y técnicas de relajación a modo preparatorio.



<sup>3</sup>. NAUMAN, B. (1997). *Make-up*. Fotograma original extraído de la serie de vídeo-acciones *Make me Think me*.

## 4.2. BRUCE NAUMAN Y LA VIDEO-ACCIÓN

*“Los límites de mi lenguaje son los límites de mi mundo”* Bruce Nauman.

Artista multimedia estadounidense, cuyas esculturas, vídeos, obra gráfica y performances han ayudado a diversificar y extender la escultura a partir de la década de 1960. Sus inquietantes obras de arte hacen hincapié en la naturaleza conceptual del arte y del proceso de creación. Su prioridad es la idea y proceso creativo sobre el resultado final, su arte recurre a la utilización de una increíble variedad de materiales, y en especial a su propio cuerpo. Uno de los más innovadores y provocadores artistas contemporáneos estadounidenses.

Nauman comenzó a trabajar en el cine con Robert Nelson y William Allen, y produjo sus primeras cintas de vídeo en 1968, las colaboraciones con otros artistas, como Eva Hesse, Richard Serra y Joël Shapiro, con los que realizó varias exposiciones en Nueva York, como *Anti-Illusion: Procedures/Materials*, organizada en el Whitney Museum of American Art de Nueva York donde presenta su Performance *Corridor*, su primera instalación *“de pasillo”*. En las que el artista utilizó una gran variedad de materiales e, incluso, su propio cuerpo, no solo con tatuajes y maquillaje, sino también con posturas y movimientos, siendo una herramienta más de su creación. Es el llamado *body-art* dentro del cual realiza Posturas pared-suelo, donde movía su cuerpo de forma que creara un ángulo entre el suelo y la pared, representación que realizó en 1968 para la Universidad de California y donde trabaja únicamente con su cuerpo, sin ningún otro objeto material, creando su propio lenguaje, como ocurre con su serie *Art Make-up*.

*“En mis grabaciones, trabajaba sobre la idea de un modo experimental. Alquilaba el equipo de grabación durante varios días, y en ese tiempo*



<sup>4</sup>. NAUMAN, B. (1970). *Self-portrait has a fountain*. Fotograma original extraído de la serie de acciones *Make me Think me*.

*encontraba una idea más concreta de qué hacer en mis grabaciones. Hacía pruebas y las revisaba continuamente, las reproducía en un monitor y me veía en él, grababa cintas de prueba y las comparaba entre sí, hasta que saliera la definitiva, sin ediciones, pero eso sí, repitiendo la grabación las veces necesarias hasta quedarme satisfecho, hasta que me gustase".* Bruce Nauman.

Hacía uso de su cuerpo para explorar los límites entre la acción cotidiana y los mecanismos de control social, exploró el vídeo como escenario teatral y la cámara como un dispositivo de vigilancia dentro del contexto de la instalación, influenciado por el trabajo experimental de Merce Cunningham, Meredith Monk, La Monte Young, Steve Reich y Philip Glass.

Nauman (junto con Acconci), en sus video-acciones, en las que se grababa a sí mismos y señalaba al espectador desde un monitor, se ha convertido en un referente imprescindible para la ejecución de mi TFG, especialmente en las grabaciones de la serie *Art make up*, en las que se grababa a sí mismo maquillando su identidad hasta hacerla desaparecer.

### 4.3. VITO ACCONCI Y LA VIDEO-ACCIÓN

Por su análisis exhaustivo del individuo y su interés por lo cotidiano, Acconci se ha convertido en otro de los referentes principales para la elaboración de las vídeo-acciones de este TFG.

Busca el valor estético de la experiencia cotidiana, en acciones como correr, hablar o respirar, y mediante la descontextualización de estas acciones.

Interesado por la Performance y el vídeo, y llevando la abstracción de lo cotidiano a un nivel extremo, comenzó a experimentar el vídeo a principios de los 70.

Experimentó el terreno de la video-acción grabándose a sí mismo en una serie de vídeos en primer plano, donde reproducía acciones cotidianas tales como respirar, hablar, susurrar, mirar, etc.

En la mayor parte de sus vídeos, el artista señala de un modo directo al espectador, trata de implicarlo en la performance a través de sus palabras, de su mirada directa; así, los espectadores se convierten en cómplices de sus murmullos, de su presencia.

En sus video-acciones el cuerpo es el punto de partida para la búsqueda física y psicológica de sí mismo. En sus primeros planos y su mirada fija en la cámara, Acconci genera una conexión íntima entre él y el espectador, un cara a cara



<sup>5</sup>. ACCONCI, V. (1971). *Centers*.  
Fotograma original extraído de su serie de vídeo-acciones.



<sup>6</sup>. ACCONCI, V. (1976). *Theme song*.  
Fotograma original extraído de su serie de acciones.

con el espectador, en unas performances profundamente íntimas, exhibicionistas en algunos casos.

En sus videos, Acconci registra a tiempo real sus performances frente a la cámara, para ser retransmitidos al público por un televisor, conectando así sus acciones privadas con la esfera pública, imponiendo su identidad a esta, convirtiendo al público en *voyeur*.

En estas acciones, exploraba los límites entre la consciencia corporal y la manipulación de los medios y la sociedad. En esta búsqueda de su “yo” reflejado en su cotidianidad presente y en un diálogo directo con el público.

#### 4.4. OLIVIER DE SAGAZAN Y LA TRANSFORMACIÓN FACIAL

“El sueño de la razón produce monstruos” Goya



7. DE SAGAZAN, O. (2014). *Transfiguration*. Fotograma original extraído de la serie de video-acciones *Transfiguration*.

La transformación con objetos es otra de las posibilidades que nos permite la *performance*, y este artista ha sido un claro referente para las transformaciones que he abordado en este TFG.

La obra de Olivier de Sagazan surge a partir de un proceso performativo de transfiguración facial, en el que el artista evoca sus propios miedos e interpretaciones de la mortalidad, creando un monstruo de sí mismo.

Partiendo de performance, el artista graba en video su transformación a tiempo real, en la que hace uso de distintos elementos, escayola y pigmento entre otros, para crear así un monstruo que posteriormente pinta en un lienzo.

Según el artista, el “cuerpo del arte” reside en uno mismo, donde las profundidades del ser buscan ser reveladas para darle forma a la expresión más desinhibida.

---

<sup>20</sup>. BEUYS, J. (2003). *Olivestone*. Los Ángeles (California): Gingko press editores, p.12.

## 5. DESARROLLO PRÁCTICO

### 5.1. ACCIONES

En las acciones, con una duración que oscila entre 15-40 minutos, se presenta la transformación del individuo debido al peso que el prejuicio social ejerce sobre nuestra identidad, en particular sobre nuestro rostro.

Desarrolladas en el plató de fotografía de la facultad de Bellas Artes de la Universitat Politècnica de València, y en espacios de la vía pública de la ciudad de Valencia y registradas con una cámara de vídeo Panasonic 2k HD en alta definición.

Como he comentado anteriormente en el apartado de introducción del TFG, lo que diferencia las acciones de las video-acciones (a pesar de estar las dos grabadas en vídeo), es el uso de la cámara, en este caso, la cámara se ha usado únicamente como medio de registro, en cambio, en las video-acciones se ha integrado la cámara en el proceso de la acción, se ha integrado en la acción como recurso.

A pesar de haberse usado la cámara únicamente como herramienta de registro de la *performance*, en alguna de las acciones de transformación se ha editado la iluminación del vídeo con el fin de fusionar el blanco de fondo y el vestuario del *performer* y así mimetizar a este con el fondo blanco.



<sup>8</sup>. RUBIO, F. (2016). *Acción con tinta*.  
Fotograma original extraído de la serie de acciones para el TFG *Introspección*.

#### 5.1.1. Acción con tinta

En esta acción, se presenta la pérdida de identidad que sufre el sujeto tras la acumulación de su huella dactilar (signo de identidad) entintada y plasmada sobre su rostro.

Esta repetición de identidades superpuestas sobre otro signo de identidad, el rostro, conlleva a la pérdida de la misma de un modo particular, no se suprime ningún signo en la identidad del sujeto, se acumulan signos de esta (en forma de huella dactilar) por todo el rostro hasta cubrirse por completo y ocultarlo.

Duración: 27:45min.

Espacio de grabación: Plató de fotografía de la facultad de Bellas Artes de la Universitat Politècnica de València.

## Conceptos:

- Identidad
- Documento de identidad
- Rostro
- Mecanismo de control
- Acumulación
- Repetición
- Introspección



9. *Ibid.*

## Referentes:

- Acción con tipografía Zang Huang.
- Acción *pederastia*, Abel Azcona (acumulación de hostias consagradas)
- Acción con liebre y pan de oro, Joseph Beuys
- Acción mordiscos Vito Acconci (video-acciones)
- Video-acción *make-up*, Bruce Nauman (video-acciones)
- Happening. Yves Klein *antropometrías*

## Objetos/materiales:

- Bote de tinta azul

## Descripción:

Sentarse en el suelo, abrir el estuche de tinta y colocarlo en el suelo frente el sujeto.

Extender el dedo índice de la mano derecha, presionar sobre la tinta y plasmarlo sobre el rostro. Todo a un tempo lento.

Repetir la misma acción en diferentes puntos del rostro, a un ritmo regular, hasta cubrirlo por completo.



<sup>10</sup>. RUBIO, F. (2016). *Acción deformación*.  
Fotograma original extraído de la serie de acciones para el TFG *Introspección*.

Link de visualización de la acción en YouTube:

<https://www.youtube.com/watch?v=J47H-7PqVck>

### 5.1.2. Acción deformación

En esta acción, se aborda el tema de la transformación del sujeto mediante la superposición de distintos elementos sobre el rostro.

La deformación facial que estos elementos comportan sobre el rostro del *performer* metaforizan la máscara, formada por capas de vivencias, relaciones y experiencias a lo largo de nuestra consolidación como individuos.

El monstruo que el prejuicio social y la presión que este implica ha ido generando en nosotros, forjando así una capa superficial sobre nuestra identidad, a modo de muro.

En el ámbito literario he extraído varias referencias. Una de ellas Valle Inclán en su obra *Luces de bohemia*, invitaba al lector a ver la sociedad como un reflejo proyectado en un espejo cóncavo que deformaba la imagen, distorsionaba la realidad, lo que el bautizó como *el esperpento*.

Otro ejemplo lo encontramos en Kafka en su obra *La metamorfosis*, en la cual, un día corriente su personaje Gregorio Samsa, amanece convertido en un insecto, a quien, juzgado por su aspecto y/o apariencia, la sociedad repudia.

He querido trasladar el este concepto de transformación o metamorfosis a mi TFG, comparando la sociedad con un mero reflejo, una ilusión, y el prejuicio con ese espejo cóncavo que a modo de filtro distorsiona la realidad.

¿Nuestra experiencia y nuestras relaciones establecidas hasta día de hoy nos creemos serlo? Debemos escapar de la valoración superficial y ampliar nuestro conocimiento, nuestras experiencias, porque quien conoce más opciones tiene realmente la libertad de decidir sus preferencias, y como afirma Cortázar, *“la cultura es el ejercicio profundo de la identidad”*.

Duración: 16:04min.

Espacio de grabación: Plató de fotografía de la facultad de Bellas artes de la Universitat Politècnica de València.

Conceptos:

-Identidad	-Transformación	-Rechazo
-Prejuicio	-Metamorfosis	-Introspección
-Máscara	-Miedo	



11. *Ibíd.*



<sup>12</sup>. RUBIO, F. (2016). *Acción detritus*.  
Fotograma original extraído de la serie  
de acciones para el TFG *Introspección*.

Referentes:

- Olivier de Sagazan en sus transfiguraciones.
- Francis Bacon (pintor), retratos distorsionados.

Objetos/materiales:

- 1 paquete de harina
- Agua (1 botella de 1l.)
- Pintura acrílica rojo cadmio

Descripción:

Se forma sobre el rostro una masa con la que se generan distintas transformaciones sobre este. Se va añadiendo cada vez más masa sobre el rostro generando una especie de máscara cada vez más inestable. Finalmente, se extiende el dedo, y untado en pintura acrílica roja se traza una línea sobre la máscara de masa a modo de sonrisa.

<https://www.youtube.com/watch?v=MhYUM24cILQ&spfreload=10>

### **5.1.3. Acción detritus (DNI)**



<sup>13</sup>. *Ibid.*

El nuevo realismo francés presentaba la sociedad de consumo, basándose en la parte más oscura de la sociedad, en la guerra, la desolación y la barbarie que había sacudido a Europa tiempo atrás.

Amasijos de chatarra y la acumulación de detritus fueron materiales utilizados por artistas de este movimiento. En esta cara poco complaciente del arte se basa la siguiente acción.

En esta acción presentaré el sujeto como parte de la sociedad de consumo, sometido a un bombardeo de imágenes a diario, más imágenes que en ningún otro tiempo. Los medios de masas, la publicidad y el consumismo nos envuelve, nos define.

Producimos y consumimos constantemente productos que quedarán obsoletos, reducidos a detritus. En cierto modo aquello que consumimos nos define.

14. *Ibid.*

Esta acción presenta al sujeto mimetizado con su detritus, sustituyendo su rostro por restos, envases y objetos acumulados en el contenedor de su domicilio, que su propio consumo ha acumulado: envases, restos de comida, etc., creando así un autorretrato basado en el resto.

Duración: 6:39 min.

Referentes:

-Cuerpo estatológico: Rober Gober, Kiki Smith.

-Piero Manzoni, *Mierda de artista*.

-*Acumulaciones* de Arman (Nuevo realismo francés).

-*Máquinas imposibles* (restos industriales), Jean Tinguely. Nuevo realismo.

-*Assemblages* de Daniel Spoerri. (Nuevo realismo)

-*Acumulaciones* de Carmen Calvo

Conceptos:

-Introspección                      -Identidad                      -Cuerpo escatológico

-Autorretrato                      -Rostro                      -Resto

-Identidad                      -Crítica                      -Consumo

-Acumulación                      -Detritus

Objetos/materiales:

-Restos de comida, envases y objetos de la basura.

-Bolsa de plástico

Descripción:

Se envuelve el rostro con papel film, se sostiene una bolsa llena de basura sobre las piernas y se introduce la mano en la bolsa. Se extrae uno a uno cada resto de la bolsa y se va colocando cada resto en el interior del papel film previamente colocado sobre el rostro, hasta vaciar por completo la bolsa.

Link para la visualización de la acción en YouTube:

<https://www.youtube.com/watch?v=Jlp6LHx2liU&feature=youtu.be>



15. RUBIO, F. (2016). *Acción con pan*.  
Fotograma original extraído de la serie de acciones para el TFG *Introspección*.



#### 5.1.4. Acción con pan

En esta acción, se presenta la identidad del sujeto como parte de un conjunto, del tejido social.

Nuestra identidad parte de la vivencia en sociedad, de una suerte de retroalimentación basada en nuestras relaciones en sociedad y nuestro reflejo e impacto en esta.

En esta acción se establece una toma de contacto directo entre el *performer* y el espectador y se desarrolla en el espacio público, reivindicando su ocupación para la práctica artística y como espacio común para establecer relaciones sociales. En esta acción entra en juego el factor sorpresa, ya que se realiza en un espacio céntrico y concurrido de la ciudad y se invade este espacio público, y el azar, porque la acción se basa en alimentar a las palomas de la plaza (comparándolas con la sociedad) de una máscara de pan duro que oculta mi rostro (mi imagen/ identidad).

Duración: 7:07 min.



<sup>16</sup>. *Ibid.*

Referentes (imágenes en anexo):

- Esther Ferrer, acciones con objetos personales (sobre la cabeza).
- Sara Mapelli, "la reina abeja", *danza y meditación con 12.000 abejas*.
- Greta Alfaro, *in ictu oculi*, Arco 2010. Video-acción con buitres y comida sobre una mesa.

Conceptos:

- Identidad
- Imagen
- Comida
- Rostro
- Prejuicio

Objetos/ materiales:

- Pan redondo
- Silla
- Cordón blanco (para sostener el pan en la cabeza, como una máscara)

Descripción:



Sentado en una silla, se pone la “máscara de pan”, y se va rascando, poco a poco, toda la máscara, hasta que esta comienza a deshacerse.

Se va desconchando poco a poco la corteza de pan duro y lanzando al suelo, convirtiéndose en alimento para las palomas de la plaza, y se alimenta a estas de la máscara que cubre mi cara, hasta que esta desaparece por completo.

En esta acción se emplea la metáfora en las palomas de la plaza, que simbolizan cómo la sociedad, agrupada, se alimenta de la imagen ajena, de la debilidad para sentirse más fuerte, devorando sin compasión al diferente, por la simple aprobación de un grupo.

Las palomas se alimentarán de la máscara del miedo y de la inseguridad que cubre mi rostro, hasta que esta desaparezca por completo.

Link de visualización de la acción en YouTube:

<https://www.youtube.com/watch?v=7YmoFckCr-I>

#### 5.1.5. *Trans-acción*

En esta acción se presenta la identidad de género desde el punto de vista del trans-género, un término global que define a personas cuya identidad de género, expresión de género o conducta no se ajusta a aquella generalmente asociada con el sexo que se les asignó al nacer.

Un colectivo que en la actualidad está generando mucho debate ya que se está normalizando, y como en opinión propia tenemos el derecho fundamental de ser quien queramos ser, aquí apporto mi granito de arena a la visibilidad y aceptación de este colectivo.

En esta acción me afeitaré, maquillaré y travestiré ante la cámara creando mi *alter-ego* femenino, Carmen, haciendo un guiño a una mujer que me ha apoyado en cada decisión, en cada cambio y en mi homosexualidad sin ningún tipo de prejuicio, mediante una educación basada en el cariño, sin necesidad alguna de roles ni estereotipos.

*Trans-acción*, presenta también una fuerte crítica contra el estereotipo en la imagen de la mujer y la industria cosmética que le absorbe, así como las exigencias estéticas y cánones de belleza que a esta se somete en su cotidianeidad (publicidad, diseño, industria cosmética e incluso en ciertos puestos laborales).

Así pues, en esta acción, se presenta una identidad cambiante, modelable (de hombre a mujer) pero, sometida al estereotipo, al lastre que la mujer todavía

17. RUBIO, FRAN, (2016). *Trans-acción*.  
Fotograma original de la acción de la serie  
para TFG *Introspección*.



18. *Ibid.*

carga sobre sus espaldas, tanto es así, que la acción finaliza con el uso del maquillaje a modo delirante, sexual, mostrando el deseo hacia él, hasta que este cubre por completo el rostro.

Referentes:

- Catherine Opie, *Fotografía documental de colectivos LGTB*
- David LaChapelle, Spot de maquillaje *Vuélvete loca*
- Marcel Duchamp, *alter ego Rose Sélavy*
- Ana Mendieta, *acción con bigote*



<sup>19</sup>. *Ibíd.*

Conceptos:

- LGTB
- Transformación
- Identidad
- Rostro
- Mujer
- Estereotipo
- Imagen
- Maquillaje

Objetos/materiales:

- Estuche de maquillaje
- Sujetador
- Espejo
- Peluca
- Cigarro

Descripción:

Se sienta en la silla, se comienza a maquillar con el maquillaje del estuche, mirándose al espejo.

Se coloca el sujetador y coge el pintalabios, se pinta los labios y cada vez más rápido se sale de estos hasta abarcar todo el rostro con la pintura de labios, hasta ocultarlo tras el color rojo.

Duración: 32:00 min.

Link de visualización de la acción en YouTube:

<https://www.youtube.com/watch?v=4CQbygsSutw>



<sup>20</sup>. *Ibíd.*



<sup>21</sup>. *Ibíd.*

## 5.2. VIDEO-ACCIONES

En las video-acciones, se presenta parte de mi identidad fragmentada en 7 video-acciones. Mis gestos y signos cotidianos se abstraen en acciones cortas y se graban en video en plano detalle, mostrándose en estos únicamente el rostro, o partes concretas del cuerpo por acción, y formando un total de siete vídeos, donde se repite la misma acción en bucle.

Las acciones se han auto-registrado en blanco y negro y con poca luminosidad (al contrario que en las acciones, con alta luminosidad) para resaltar la cualidad perecedera del instante registrado en el video, de la unicidad del instante presente, de una identidad que se transforma, que se registra en imágenes y vídeos unívocamente para el recuerdo, como señala Barthes en su ensayo sobre la fotografía *La cámara lúcida: "la esencia de la fotografía está ligada a la muerte. Es la impresión de un momento irrepetible"*.

El uso del blanco y negro y la incorporación del desenfoque en las video-acciones crean una atmósfera íntima con el espectador, presentando acciones

personales, en una actitud cercana y empática hacia el espectador, integrando la mirada en la cámara, señalando a este en un diálogo directo e íntimo.

La elección del espacio expositivo no fue azarosa, se ocuparon espacios (interiores y exteriores) vinculados con mi rutina, con mis derivas y trayectos, lugares ligados al recuerdo.

Las video-acciones se diferencian de las acciones en que en estas la cámara se integra como un elemento u objeto más, con el que el *performer* interactúa, integra una mirada sincera y se conecta con el espectador entrando por sus pantallas.

Las video-acciones no necesariamente integran objeto, solo en alguna de las acciones, y su duración es corta, oscilan entre los 30 segundos y los dos minutos.

En las video-acciones se imponen rasgos íntimos de mi identidad de un modo directo al espectador, fijando la mirada en él a través de la pantalla y haciéndole testigo de un instante único e íntimo, una suerte de confesión personal.

Los objetos que se han utilizado en parte de las video-acciones parten de mi experiencia cotidiana en el día a día (Pintalabios y maquillaje de mi madre, pasteles, cigarrillos, etc.), objetos y acciones que se relacionan con la memoria, con la experiencia y la propia identidad.

Las video-acciones comportan una fuerte carga psicológica por parte del autor, son fruto de un proceso de experimentación e investigación de los límites sensoriales como mecanismo capaz de transmitir un lenguaje carente de palabras, únicamente basado en el cuerpo, la energía y el vínculo que surge del contacto directo con el espectador, del diálogo. En ellas se abstrae la identidad del individuo (concretamente del rostro) a partir de la fragmentación de sus partes dentro del rostro, signos y gestos alienados de un total, en primerísimo plano que presentan un cuerpo escatológico, hacen de lo cotidiano algo grotesco, interaccionando con el objeto de un modo inusual, basándose en el diálogo absurdo y delirante (*fluxus*) interacción basada en el absurdo y el delirio entre el cuerpo, la energía y el objeto.

Para crear una atmósfera delirante e íntima, se ha editado el vídeo para que cada vídeo-acción sea repetida en bucle a la hora de su reproducción, y así se cree una comparación entre la identidad del sujeto, los medios de producción de masas y los mecanismos de control social impuestos por el sistema, donde algo tan puro como la identidad, se convierte en un producto más.

He establecido, también, un paralelismo entre la presencia física del sujeto (con todo lo que esta conlleva) y su reproducción en una pantalla,

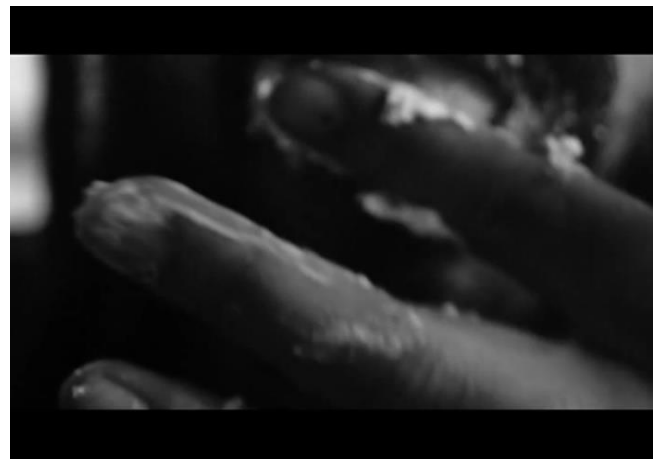
diferenciando entre la identidad y su reproducción, señalando constantemente al espectador con la mirada, captando su atención, y aludiendo de nuevo al bombardeo constante de imágenes por parte de los medios y su poder de absorción y alienación social.

### 5.2.1. Serie de vídeo-acciones

#### 5.2.1.1. Vídeo-acción con pastel (con música)



<sup>22</sup>. RUBIO, FRAN, (2016). *Vídeo-acción con pastel*. Fotograma original de la vídeo-acción de la serie para TFG *Introspección*.



<sup>23</sup>. *Ibíd.*

-La comida aparece en distintas vídeo-acciones de la serie a modo de metáfora, comparada con la comunicación y el diálogo.

-La música aparece solamente en esta vídeo-acción, a modo de metáfora del caos. Se trata de Jazz experimental de principios de los 70 que experimentaba nuevas formas de música partiendo del sonido caótico de las grandes urbes.

Link para la visualización de la vídeo-acción en YouTube:

[https://www.youtube.com/edit?o=U&video\\_id=7Fe5ojPW6E](https://www.youtube.com/edit?o=U&video_id=7Fe5ojPW6E)

## 5.2.1.2. Vídeo-acción con huevo



<sup>24</sup>. RUBIO, FRAN, (2016). *Vídeo-acción con huevo*. Fotograma original de la vídeo-acción de la serie para TFG *Introspección*.



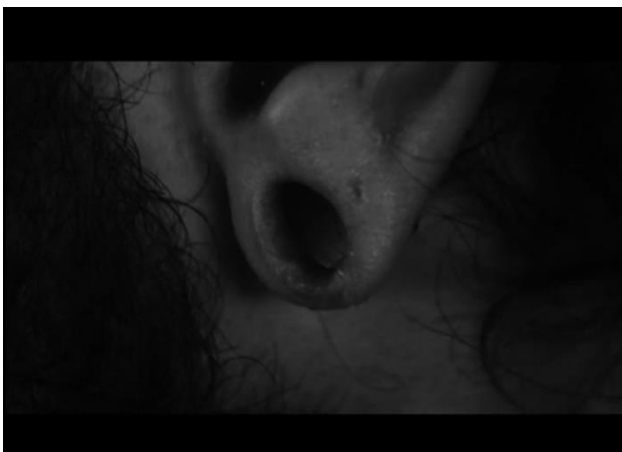
<sup>25</sup>. *Ibíd.*

-El hábito de reunirse para comer, puede concebirse a modo de rito cultural, como excusa para reunirse, comunicarse y sociabilizar. Durante el acto de comer se genera conversación, diálogo.

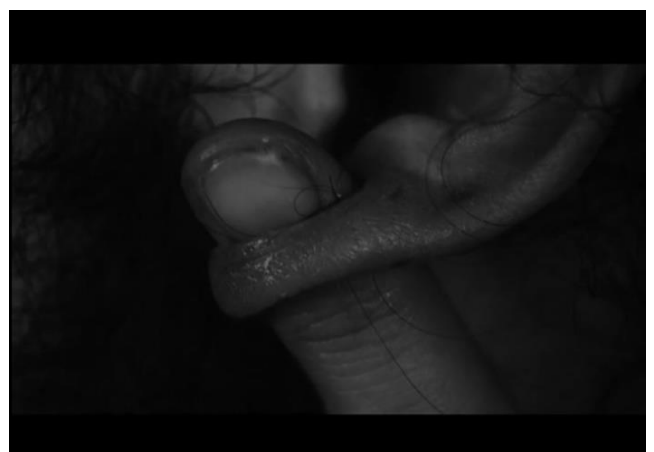
Link para la visualización de la vídeo-acción:

[https://www.youtube.com/edit?o=U&video\\_id=VL8rQPIx0iU](https://www.youtube.com/edit?o=U&video_id=VL8rQPIx0iU)

## 5.2.1.3. Vídeo-acción. Dedo y lóbulo



<sup>26</sup>. RUBIO, FRAN, (2016). *Vídeo-acción. Dedo y lóbulo*. Fotograma original de la vídeo-acción de la serie para TFG *Introspección*.



<sup>27</sup>. *Ibíd.*

-En esta vídeo-acción, se presenta el cuerpo fragmentado en partes, alienado en planos individuales. Mediante el uso de primeros planos, se invita al espectador a un acontecimiento íntimo y grotesco, en la que el *performer* interviene su cuerpo en acciones cortas.

La proximidad de la cámara al *performer*, el desenfoco manual y la repetición en bucle de la misma grabación, convierte el cuerpo (la identidad) de este en fragmentos abyectos del mismo, en la imposición de una identidad en la que el cuerpo se vuelve obscuro y escatológico.

Mediante la fragmentación de la imagen y la proximidad de cámara, las acciones se descontextualizan, adquieren doble sentido.

Podemos ver acciones cotidianas llevadas a lo obscuro, grotesco o violento jugando con su descontextualización.

Link para la visualización de la vídeo-acción en YouTube:

<https://www.youtube.com/watch?v=c9ZGnnvVi7k>

#### 5.2.1.4. Vídeo acción. Manos y lengua



<sup>28</sup>. RUBIO, FRAN, (2016). *Vídeo-acción*. *Manos y lengua*. Fotograma original de la vídeo-acción de la serie para TFG.



<sup>29</sup>. *Ibid.*

-En la serie de vídeo-acciones se presenta la violación de la intimidad del sujeto, permitiendo al espectador ser testigo de un acontecimiento personal, privado, el acontecimiento de nuestros gestos, de nuestro cuerpo, la descomposición de nuestra identidad.



Link de visualización de la vídeo-acción en YouTube:

<https://www.youtube.com/watch?v=qrCZcTe4RNg>

5.2.1.5. Vídeo-acción. Voyeur. Ojos y manos.



<sup>30</sup>. RUBIO, FRAN, (2016). *Vídeo-acción. Voyeur. Ojos y manos*. Fotograma original de la vídeo-acción de la serie para TFG *Introspección*.

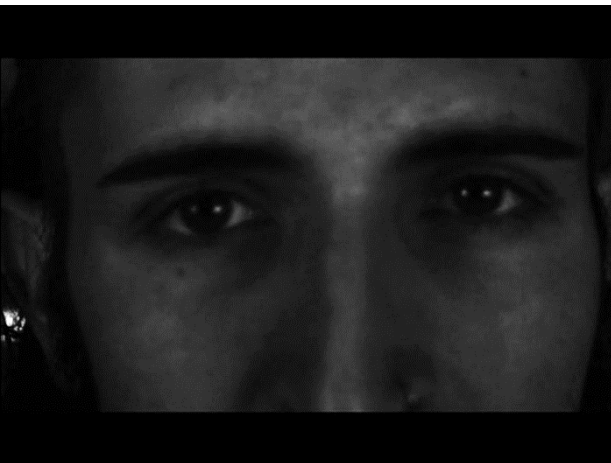


<sup>31</sup>. *Ibíd.*

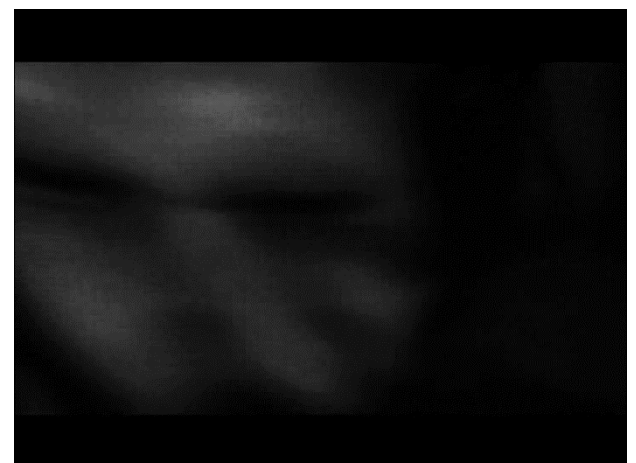
Link para visualizar la vídeo-acción en YouTube:

<https://www.youtube.com/watch?v=kSwfO-3oEMA>

5.2.1.6. Vídeo-acción. Evanescencia, movimiento.



<sup>32</sup>. RUBIO, FRAN, (2016). *Vídeo-acción. Evanescencia. Movimiento*. Fotograma original de la vídeo-acción de la serie para TFG *Introspección*.



<sup>33</sup>. *Ibíd.*

-Las acciones se han grabado en blanco y negro para subrayar la cualidad efímera del instante, el paso del tiempo y la memoria vinculada al recuerdo. La cámara ha interactuado con el sujeto en un momento en concreto, en un instante efímero y pasajero. Solo queda su recuerdo, repetido en bucle durante 30´.

Link para la visualización de la vídeo-acción en YouTube:

<https://www.youtube.com/watch?v=1XfmmJCEli8&feature=youtu.be>

## 6. ÍNDICE DE IMÁGENES

1. BEUYS, J. (1976). *Cómo explicarle imágenes a una liebre muerta*. Fotografía tomada durante la acción, p.32,
2. BEUYS, J. (1969). *Trineo*. Trineo de madera, manta de fieltro, cinturón, linterna y escultura de grasa animal; 35x90x35cm. Obra extraída de objetos utilizados por el artista durante sus acciones, p.32.
3. NAUMAN, B. (1997). *Make- up*. Fotograma original extraído de la serie de vídeo-acciones *Make me Think me*, p.33.
4. NAUMAN, B. (1970). *Self-portrait has a fountain*. Fotograma original extraído de la serie de acciones *Make me Think me*, p.33.
5. ACCONCI, V. (1971). *Centers*. Fotograma original extraído de su serie de vídeo-acciones, p. 34
6. ACCONCI, V. (1976). *Theme song*. Fotograma original extraído de su serie de acciones, p.34.
7. DE SAGAZAN, O. (2014). *Transfiguration*. Fotograma original extraído de la serie de vídeo-acciones *Transfiguration*, p.35.
8. RUBIO, F. (2016). *Acción con tinta*. Fotograma original extraído de la serie de acciones para el TFG *Introspección*, p.36.
9. *Ibíd*, p.37.
10. RUBIO, F. (2016). *Acción deformación*. Fotograma original extraído de la serie de acciones para el TFG *Introspección*, p.37.
11. *Ibíd*, p.38.
12. RUBIO, F. (2016). *Acción detritus*. Fotograma original extraído de la serie de acciones para el TFG *Introspección*.
13. *Ibid*

<sup>14</sup>.Ibid

<sup>15</sup>. RUBIO, F. (2016). *Acción con pan*. Fotograma original extraído de la serie de acciones para el TFG *Introspección*, p.41.

<sup>16</sup>. *Ibid*, p.41.

<sup>17</sup>. RUBIO, FRAN, (2016). *Trans-acción*. Fotograma original de la acción de la serie para TFG *Introspección*, p.42.

<sup>18</sup>. *Ibid*, p.43.

<sup>19</sup>. *Ibid*, p.43.

<sup>20</sup>. *Ibid*, p.44.

<sup>21</sup>. *Ibid*, p.44.

<sup>22</sup>. RUBIO, FRAN, (2016). *Vídeo-acción con pastel*. Fotograma original de la vídeo-acción de la serie para TFG *Introspección*, p.46.

<sup>23</sup>. *Ibid*.

<sup>24</sup>. RUBIO, FRAN, (2016). *Vídeo-acción con huevo*. Fotograma original de la vídeo-acción de la serie para TFG *Introspección*, p.47.

<sup>25</sup>. *Ibid*.

<sup>26</sup>. RUBIO, FRAN, (2016). *Vídeo-acción. Dedo y lóbulo*. Fotograma original de la vídeo-acción de la serie para TFG *Introspección*, p.47.

<sup>27</sup>. *Ibid*.

<sup>28</sup>. RUBIO, FRAN, (2016). *Vídeo-acción. Manos y lengua*. Fotograma original de la vídeo-acción de la serie para TFG, p.48.

<sup>29</sup>. *Ibid*.

<sup>30</sup>. RUBIO, FRAN, (2016). *Vídeo-acción. Voyeur. Ojos y manos*. Fotograma original de la vídeo-acción de la serie para TFG *Introspección*, p.49.

<sup>31</sup>. *Ibid*.

<sup>32</sup>. RUBIO, FRAN, (2016). *Vídeo-acción. Evanesencia. Movimiento*. Fotograma original de la vídeo-acción de la serie para TFG *Introspección*, p.49.

<sup>33</sup>. *Ibid*.

## 7. CONCLUSIONES

En el proceso de este Trabajo de Fin de Grado, se estableció el punto de partida en la investigación de la identidad del sujeto y en la continua transformación que este experimenta a través de la mirada/ valoración social.

Llegado a este punto de mi proyecto, he deducido que esta investigación/ experiencia no ha hecho más que empezar, ha abierto paso a un paradigma de posibilidades en el terreno del retrato social, de un arte generado por un contexto concreto, ligado a la emoción.

Durante el proceso creativo y experimental en el terreno del arte de acción, (una disciplina nueva para mí) he incorporado la improvisación, el cuerpo y el contacto con el público a mi metodología de trabajo y producción de obra propia, ampliando así el abanico de posibilidades expresivas/ comunicativas del arte y del propio cuerpo del artista.

## 7. BIBLIOGRAFÍA

- BEUYS, J. (2003). *Olivestone*. Los Ángeles (California): Gingko press editores.
- SONTAG, S. (2014). *Estilos radicales*. Madrid: Contemporánea editorial
- BLANCHOT, M. (1970). *El diálogo inconcluso*. Ávila: Monte Ávila Editores.
- Índice de lo performativo (1997), Vol. 1. Canadá: Performance Canadá
- FISCHER, E. (2012). *Estética de lo performativo*. Madrid: ABADA editores
- KANTOR, T. (2002). *La clase muerta*. Murcia: E.P.R. Murcia Cultural editores
- BARTHES, R. (2002). *La cámara lúcida: nota sobre fotografía*. Paidós Comunicación editorial.
- THIES LEHMANN, H. (2002). *Le theatre postdramatique*, Paris, L'Arche editorial, p.218-219.
- CARRERA, F. (1996). *L'art envie*. Bélgica: Bruxelles editorial, p.156.
- BARTHES, R. (2000). *A.F.R.I.K.A. Manual de Guerrilla de la comunicación*. Madrid: Virus Editorial.

## 7.1. FUENTES REFERENCIALES. ENLACES WEB

- [Performance. Abel Azcona]

<http://www.elhueco.org/abel-azcona-uno-de-los-artistas-mas-transgresores-del-mundo-trae-al-el-hueco-su-performance-the-shadow/> [Consulta: 10 de abril de 2016].

- [Performance. Abel Azcona]

<http://www.vice.com/es/read/abel-azcona-hostias-performance-666> [Consulta: 10 de abril de 2016].

- [Performance. Ana Mendieta]

<https://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero33/laberint.html> [Consulta: 13 de abril de 2016].

- [Fotografía/ documental: Catherine Opie]

<http://www.cadadiaunfotografo.com/2012/04/catherine-opie.html>

<http://museemagazine.com/culture/art-out/catherine-opie-at-lehmann-maupinchrystie-street/>

<http://www.elcultural.com/revista/arte/Catherine-Opie/4976>

<http://www.revistaojosrojos.com/catherine-opie-douglas-gordon/>

<http://www.stephenfriedman.com/artists/catherine-opie/> [Consulta: 13 de abril de 2016].

- [Espacio/ instalación: Juan Muñoz]

<http://www.alejandradeargos.com/index.php/es/completas/32-artistas/303-juan-munoz-biografia-obras-y-exposiciones> [Consulta: 20 de abril de 2016].

- [Cuerpo escatológico: Kiki Smith]

<http://www.artdiscover.com/es/artistas/kiki-smith-id58>

<http://www.elcalamo.com/kiki.html>

<http://cacmalaga.eu/2014/08/01/kiki-smith/> [Consulta: 20 de abril de 2016]

- [Performance/ arte de acción: Olivier de Sagazan]

<http://macabregallery.com/es/olivier-de-sagazan/>

<http://culturacolectiva.com/olivier-de-sagazan-el-cuerpo-del-arte-reside-en-uno/> [20 de abril de 2016].

- [Teoría Queer: Paul B. Preciado]

[http://elpais.com/elpais/2016/01/27/eps/1453910313\\_124066.html](http://elpais.com/elpais/2016/01/27/eps/1453910313_124066.html)

[20 de abril de 2016].

- [Cuerpo mutilado: Rober Gober]

<http://culturacolectiva.com/robert-gober-esculturas-de-la-sexualidad-fragmentada/>

<http://www.museoreinasofia.es/exposiciones/robert-gober>

<http://eldadodelarte.blogspot.com.es/2010/04/robert-gober.html>

<http://lamonomagazine.com/sculpture-robert-gober/#.VrInbjbSnIU>

[20 de abril de 2016].

- [Cuerpo fragmentado: Concha Cebrián]

<http://www.rosasantos.net/artista/teresa-cebrian/>

[http://www.diccionariodeartistas.org/index.php?option=com\\_content&task=view&id=191&Itemid=263](http://www.diccionariodeartistas.org/index.php?option=com_content&task=view&id=191&Itemid=263)

[http://www.arte10.com/a10tv/teresa-cebrian\\_i216\\_c3.html](http://www.arte10.com/a10tv/teresa-cebrian_i216_c3.html)

[22 de abril de 2016].

- [Vídeo-acciones: Vito Acconci]

<http://www.moma.org/collection/artists/53&prev=search>

<http://interartive.org/2013/02/vito-acconci-obra/>

[22 de abril de 2016].

*“El cariño es cosa de niños”* Quentin Tarantino