



FAD UNAM
FACULTAD DE
ARTES Y DISEÑO

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

REALIDAD, CUERPO Y VIRTUALIDAD
“LA IMAGEN DIGITAL EN EL
ARTE ACCIÓN”

TESIS
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE :
LICENCIADA EN ARTES VISUALES

PRESENTA:
ANA ESTEFANÍA CUREÑO RAMÍREZ

DIRECTOR DE TESIS
LICENCIADO ALVARO ORTIZ ALTAMIRANO

XOCHIMILCO, CDMX., 2017



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

*A
Maria Ofelia Campos Alcaya*

Juana Ramírez Campos,

*y a mi familia,
por su apoyo, amor y tiempo.*

GRACIAS

Familia por invertir y creer que el conocimiento es y seguirá siendo una herramienta para la vida.

Alvaro Ortiz Altamirano, Pedro Alayón, Antonio Isaac Gómez, Carlos Cardoso, Mario Silva y Fernando Aroche por su orientación y sugerencias.

Sandra Real, Pancho López, Lizeth Trinidad, CM Colectivo, Cecilia Padilla, Patricia de la Mora Carrasco, profesores, amigos y colegas por su colaboración, y energía en el proceso de ésta investigación.

Dirección General de Orientación y Atención Educativa de la UNAM por el apoyo brindado.

ÍNDICE

Realidad, Cuerpo y Virtualidad “La Imagen Digital en el Arte Acción”

	Introducción	11
1	Arte del cuerpo	17
	Hacia un arte corporal	19
	Antecedentes del Arte Acción	33
	Arte acción en México	47
2	En el cuerpo	57
	Concepciones contemporáneas del cuerpo	59
	El cuerpo del artista en el siglo XXI	65
	La imagen digital en el Arte Acción	73
	Cuerpo real · Cuerpo virtual	83
3	Propuesta	101
	Paraíso Virtual	103
	Conclusiones	115
	Fuentes de consulta	123

Introducción

Cada día asistimos a una realidad con múltiples puertas alternas por las cuales ingresar a experiencias que hagan de la existencia un asunto el cual llevar a cabo con el mayor de los asombros, la curiosidad y el asombro son dos grandes responsables de que ésta investigación de tesis tenga lugar. Parte importante para entender mi acercamiento a esta investigación tiene que ver claramente con mi formación visual, a partir del diseño escenográfico y museográfico aunado con la práctica escénica teatral dirijo mi interés a los territorios del arte acción en relación con la imagen digital.

11

Mi primer acercamiento al arte acción fue mediante la investigación práctica que lleve a cabo con Colectivo CM, indagar en el arte acción me permitió entender que existen diversas maneras de expresar más allá del objeto (obra de arte) y más allá de la puesta en escena, el arte de acción es una expresión que permite explorar diversas realidades sin que éstas se supediten a la ficción, debido a éste y otros entendimientos desde la práctica de acción logré generar experiencia de primera mano a través de mi cuerpo en relación con el espacio y con aquellos otros cuerpos.

Este documento, es el resultado de una investigación que se enuncia desde la necesidad de ahondar en la relación que vincula al arte corporal de acción con la imagen digital, ya que considero, cada uno de estos elementos atraviesan y transforman los conceptos de realidad y virtualidad al momento de emerger como un evento artístico visual por un lado, y por otro corporal.

La intención de configurar esta tesis en torno a los conceptos clave que refiere el título se basa en la inquietud de escrutar las cualidades de la realidad y la virtualidad en relación a la imagen digital en el arte acción puesto que el cuerpo es el lugar en donde estos fenómenos se hacen presentes.

La hipótesis que une cada capítulo es que si el cuerpo humano extiende su estructura física y natural a las tecnologías que crea, el arte de acción tiene un rango de posibilidades inagotables de creación, la imagen digital es un elemento que seguirá siendo explorada desde el arte, puesto que los medios digitales han y seguirán transformando las maneras de concebir y formar realidades, por lo cual el arte de acción seguirá soportándose a partir del cuerpo físico, pero más adelante, con el aceleramiento de la utilización de los medios digitales, se podrán establecer relaciones cada vez más cercanas y difusas, es decir, el cuerpo seguirá siendo utilizado y problematizado desde los medios tecnológicos digitales. El panorama de la relación que juega el cuerpo del artista en la creación de contenido con el espacio digital se incrementará hasta fusionarse, haciendo de la utilización de la imagen digital una extensión corporal más, en la cual realidad y virtualidad digital conformen un mismo espacio, provocando un campo de percepción extendido.

Cabe mencionar que ésta investigación artística no sólo se sumerge en el análisis conceptual, sino también en la

exploración y la reflexión de la acción, en donde el cuerpo y la imagen digital dialogan para complementarse. Adelanto que mi intención no es el de presentar ideas herméticas sino que mis asimilaciones y reflexiones se exponen a modo de argumentos abiertos a la discusión con base en distintos autores y artistas.

Invito al lector ha adentrarse a la relación que une virtualidad, realidad y cuerpo, conceptos que están íntimamente ligados con la imagen digital en el arte acción actual, cada vez más entremezclado con el espacio cibernético que nos extienden los aparatos electrónicos. Mi más sincero deseo es que este documento pueda servir a toda aquella y aquel interesado en conocer y reflejarse en el espejo de la condición humana que se presenta aquí para un mayor conocimiento de la misma.

Esta tesis esta constituida por cuatro secciones la histórica-contextual, la teórica-reflexiva, la práctica-experimental y la sección de conclusiones, en la primera parte: *Arte del cuerpo* se extiende la revisión de las concepciones y el proceso que desencadenó que el cuerpo jugara un papel central en la creación y exposición de ideas a través de sí mismo en el arte, en esa misma sección se expone la primacía que ésta manifestación creativa le otorga a la utilización del cuerpo como principal soporte, así también se revisan las obras del performance de Europa, y México, aclaro que los hechos que recojo en la sección de antecedentes están seleccionados como ejemplificaciones de los aspectos que considero caracterizan al arte de acción y por lo tanto no son todos los que existen, pero sí los mas relevantes para esta investigación. En un pequeño paréntesis, creo necesario aclarar que como parte de los procesos que el arte académico requiere para su reflexión y expresión, es necesario saber que a lo largo de esta investigación haré hincapié en referirme como arte acción, a la práctica humana de cuestionar, comunicar y habitar el

cuerpo, ya que es *en* y *a través* del cuerpo donde emerge la necesidad de accionar, es decir, de hacer, de entender y de expresar en el sentido más natural y primario la existencia.

Más adelante, en la sección teórica-reflexiva titulada *En el cuerpo* se encuentra el desarrollo conceptual de distintas concepciones contemporáneas sobre el cuerpo como fenómeno social, el papel del artista en el siglo XXI, los retos que enfrenta y las herramientas con las que cuenta, se revisa también la inserción de la imagen digital y su utilización en el panorama artístico del arte acción actualmente, por último se extiende un análisis sobre el cuerpo real y el cuerpo virtual, así como sus características, y como éstas son reflejadas, ocupadas y pensadas en obras artísticas. Enseguida hay un análisis de obras de artistas interdisciplinarios mexicanos en el panorama del arte actual del siglo XXI, con el objetivo de visualizar la utilización de la imagen digital en el arte acción emergente.

En el apartado práctico-experimental se extiende la propuesta visual, en la cual se presentan asimilaciones entorno a la relación que se han gestado a partir de las tecnologías digitales, el cuerpo que habitamos en la realidad física y el cuerpo virtual proporcionado por la estructura informática con la que contamos hoy en día, (internet, red inalámbrica, dispositivos electrónicos digitales, etc.) la propuesta aborda el entrecruce del cuerpo físico con el cuerpo virtual a partir de una de las plataformas digitales populares de comunicación: Facebook, se describe la acción así como se desglosa un análisis de la yuxtaposición de los conceptos realidad, cuerpo y virtualidad, dando cuenta de las posibilidades expresivas de la imagen digital con la potencia del uso del cuerpo en tiempo espacio real y virtual.

En el último apartado se encuentran las “conclusiones” que más que aseveraciones son entendimientos que reflejan el resultado de la actividad y la práctica experimental reflexiva que conlleva el proceso de la investigación artística, arrojando nuevas inquietudes y terrenos por explorar.

1 ARTE DEL CUERPO

Hacia un arte corporal

Nosotros no pensamos a pesar del cuerpo, sino con el cuerpo.
Umberto Eco

En cualquier proceso de entendimiento humano, es necesario servirnos de clasificaciones que nos orienten mediante el ejercicio de la conceptualización sobre la información que recabamos de todo lo que nos rodea y todo cuando experimentamos, pero para que esto suceda es necesario percibir, descubrir a través del cuerpo, para después comprender y comunicar. El arte es una actividad humana que mediante procesos de abstracción y reflexión recoge la información de todo aquello externo y sensible mediante una traducción-expresión a través de las posibilidades de distintos y diversos medios, en esta sección reviso como es que el cuerpo ha llegado a convertirse en uno de esos medios de traducción artística desde las artes visuales, primeramente como entendimiento desde la representación en la imagen pictórica y después como soporte.

19

Evidentemente, el cuerpo ha sido el instrumento principal con el que la humanidad ha contado para traducir la información que recaba del entorno y en consecuencia desarrollar paralelamente cultura¹, Don Ihde categoriza a esta manera de ser corporal, activa y perceptiva que se manifiesta

¹ Cultura entendida como un sistema históricamente derivado de explícitos e implícitos conocimientos y comportamientos que tienden a ser ejecutados por todos los miembros de un grupo entre seres humanos, Véase Abbagnano, Nicola, (1963), Diccionario de Filosofía, México-Barcelona: Fondo de Cultura Económica, p. 277. El antropólogo y sociólogo francés David Le Breton menciona que “*el primer saber del cuerpo es cultural y que es a través de la cultura donde al cuerpo se le otorga sentido y espesor de su carne*” Véase Le Breton, David, (2002). *Antropología del cuerpo y modernidad*. 1ra Edición, Buenos Aires: Nueva visión, p.13.

primeramente a través de la acción: “*Cuerpo Uno*”.² Si bien, el cuerpo ha existido como un medio desde los inicios de la humanidad, es importante apuntar que al tiempo en que las sociedades se desarrollan, la cultura define las características y los modos de ser del cuerpo, es decir, “*la sociedad impone normas que delimitan a los cuerpos y por ende limitan sus formas de actuar*”,³ por tanto, el cuerpo es un material físico y simbólico altamente flexible, lo cual permite que sea moldeado respecto a su contexto.

No hay que olvidar que el cuerpo además de medio es un ente social, es decir el cuerpo es también una construcción social, un espacio de significación cultural o bien lo que Ihde llama el “*Cuerpo Dos*”, si bien, es posible distinguir el cuerpo físico del cuerpo social es claro que los dos están íntimamente ligados pues el cuerpo social limita y crea al cuerpo físico, por consiguiente es necesario considerar que a lo largo de la historia de la humanidad y por tanto del arte, existen diversas concepciones sobre el cuerpo, estas pueden ser sagradas, espirituales, sexuales, científicas y un largo etcétera, todas éstas construcciones por supuesto simbólicas son resultado de orientaciones técnicas del uso del *Cuerpo Uno*.

Toda idea del cuerpo es al igual que la cultura, un terreno fértil en expansión y por lo tanto cambiante, el sociólogo Le Breton David apunta que la construcción simbólica del cuerpo a través de la construcción de la realidad social, se afianza en la relación corporal con los otros. Así como la sociología, la antropología y otras disciplinas han puesto especial atención en el estudio del cuerpo, el arte visual por

² Véase Ihde, Don. (2004). *Los cuerpos en la tecnología, Nuevas tecnologías: nuevas ideas acerca de nuestro cuerpo*, Colección Nuevas tecnologías y Sociedad. Barcelona: Editorial UOC. pp. 13-21.

³ Marcel Mauss (1872-1950) pionero en el análisis socio-antropológico del cuerpo, en su investigación «Técnicas y movimientos corporales» menciona que el cuerpo es el medio técnico más normal de la humanidad y éste al estar implicado en una relación social es participe de aprendizajes corporales que varían según el sexo y la edad. Véase Mauss Marcel. (1979). *Sociología y Antropología*, 4.a edición, Madrid: Editorial Tecnos. p. 337.

su parte, ha tenido un lugar relevante en la producción de la cultura de cualquier sociedad ya que es un recurso que legitima los diversos parámetros en torno al cuerpo debido a su potencial de creación de imágenes, objetos y experiencias, pues el arte valiéndose de la pintura, la escultura y otras formas de producción le otorga al cuerpo identidad respecto a la idealización en turno del sistema de pensamientos y juicios de la sociedad en la que esta inmerso, es decir los sistemas de pensamientos entre ellos el del arte le atribuyen al cuerpo características y formas específicas a través de su estudio, representación y socialización, así como lo hacen las diferentes prácticas y saberes científicos, económicos y políticos, todos estos aglutinados en la dinámicas sociales.

El estudio y representación del cuerpo a través de la imagen en el arte constituye una forma específica de entendimiento de la realidad, y es en este capítulo el tema central; según Vilém Flusser después de que la humanidad observa y comprende los objetos del mundo, de su entorno y se contrapone a ellos, es decir los manipula y los utiliza en favor de su supervivencia, la humanidad consigue apropiarse de la dimensión abstracta que comprende la imaginación a través de imágenes bidimensionales⁴ ejemplo de ello son los petroglifos y las pictografías que representan circunstancias del entorno, vivencias, signos y creencias, este acto de observar y comprender a través de la imagen denota una muestra de entendimiento del funcionamiento del cuerpo con un comportamiento mágico-ritual, para Flusser la humanidad aprende mientras modifica el medio ambiente desde las imágenes y esta acción la considera una manipulación de índole mágica.⁵

⁴ Véase Flusser, Vilém. (2011). *Hacia el universo de las imágenes técnicas*, Traducción de Fernando Zamora Águila, México: UNAM, Escuela Nacional de Artes Plásticas. pp.12-16.

⁵ *Ibidem*.



Fig. 1. Cueva de Las manos, Argentina.
Pictografía de manos humanas.
Ejecutada entre 10,000 aC y 700 dc. *

En la cueva de las manos en el Río de las Pinturas en Argentina (fig. 1) es posible visualizar las impresiones de manos en negativo y otros pictogramas de animales y escenas de caza dan cuenta de la utilización del cuerpo, así como la necesidad de plasmar partes de él para la posteridad, formalmente la composición es profusa, se utilizan pigmentos naturales obtenidos de la preparación de sustancias minerales, animales y vegetales.

Más adelante las imágenes están acompañadas de narraciones mediante símbolos, la presencia del cuerpo humano se híbrida con animales, los ejemplos de esta etapa pueden verse en la cultura Egipcia y Mesoamericana (fig.2) con escenas complejas de figuras cargadas de simbología socio-espiritual⁶ de carácter ritual-mágico, en donde la espiritualidad estaba designada pero no institucionalizada.

Respecto al uso de la imagen, en esta etapa, Flusser menciona que es a partir de la representaciones con las que consecuentemente la humanidad aprende y actúa, “dichas representaciones tienen un comportamiento circular, una de ellas obtiene su significado de las demás y a la vez otorga significado a las demás”,⁷ por tanto lo relevante de las

* Botiva Contreras, Alvaro. (2004). *Manual de arte rupestre de Cundinamarca*, 2da Edición, Colombia: Instituto Colombiano de Antropología e Historia. p.25. Disponible en: <https://books.google.com.mx/books>, Recuperado el 9 de Agosto 2017.

⁶ Ottelli, Giovanni. (2008). *5000 años de historia, 500 de descubrimiento, 100 de mito*. pp.34-44. Recuperado el día 12 de Agosto del 2017. Disponible en <https://books.google.com.mx/>

⁷ Véase Flusser, Vilém. (2011). *Hacia el universo de las imágenes técnicas*, Traducción de Fernando Zamora Aguila, México: UNAM, Escuela Nacional de Artes Plásticas. p.12-16.



Fig. 2. Comparación en escritura glífica Egipcia y Azteca
 Arriba: Parte de la tabla del periodo del Rey Narmer
 Abajo: Momento de Historia Azteca *

imágenes del arte primitivo no es en sí el objeto representado, sino lo que éste producía en los cuerpos que la contemplaban, es decir lo importante era la transmisión de la información sintetizada, contenida en ellas.

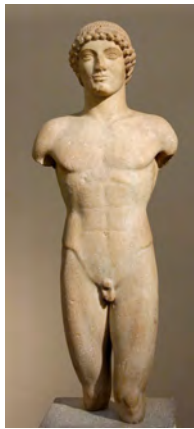


Fig. 3. *Kuros de Anafi*
 Escultura tipo kuros que data del año 500 a. C. - 490 a. C. **

* Ottelli, Giovanni. (2008). *5000 años de historia, 500 de descubrimiento, 100 de mito*. Recuperado el día 12 de Agosto del 2017. p.23. Disponible en: <https://books.google.com.mx/>.

** Soler, Coral, Jose Luis. *Forma es vacío, vacío es forma*. Recuperado el 10 de Agosto del 2017. Disponible en: <http://vacioesformaformaesvacio.blogspot.mx/2013/09/kuros-escultura-griega-arcaica.html>

Con el desarrollo de la capacidad de crear imágenes mediante la imaginación, o el poder de la abstracción de la realidad, la representación del cuerpo en la cultura griega fue la de un cuerpo idealizado, que buscaba una visión de expresión perfecta y equilibrada haciendo uso de los conceptos de belleza y proporción desarrollados por la racionalidad de las matemáticas y la estética, las esculturas griegas representan una imagen divina, poderosa e ideal, las esculturas griegas debían producir placer al contemplarlas (fig.3), lo que arroja que la utilización de la imagen en este tiempo no era sólo la de representar sino además, para causar un goce visual.

El arte del siglo XII, que básicamente será el arte cristiano y el Bizantino menciona Alejandro Sanmartín “prioriza las significaciones simbólicas, excluye a propósito las reglas anatómicas y la perspectiva”⁸ ejemplificando con ello un cuerpo rígido, plano y sacralizado (fig. 4). En el siglo XV y XVI, en la transición del arte sacro a el renacimiento como apunta Denisse Taborn el cuerpo va a ser concebido como “*un reflejo de divinidad, una representación de del cuerpo espiritual (...) un ser perfecto en su anatomía y en sus proporciones, pero (...) vaciado de todo órgano o líquido vital, que no sangra ni sufre*”⁹, es decir en esta época la representación del cuerpo es básicamente inherente a la religión, en el arte medieval y cristiano se muestra una imagen del cuerpo expresivamente trágica, la presencia divina se materializa a través de imágenes y en el arte renacentista los postulados estéticos adquieren una representación más humana, aunque todavía con una perspectiva teológica con inicios de un antropocentrismo logocéntrico, en esta época conciben la idea de un cuerpo perfecto, simétrico y estéticamente bello, en el renacimiento

⁸ Sanmartín Arévalo, Fabián Alejandro. (2014), *Estéticas de la hibridación. Del cuerpo transhumano al cuerpo posthumano*. Tesis de Maestría de la Universidad de Cuenca, Ecuador: Facultad de Artes. p. 17. Recuperado el día 24 Julio del 2017. Disponible en: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/5487/1/tm4av34.pdf>

⁹ Taborn Espejel, Denisse. (2013) *Un estudio del cuerpo en el arte contemporáneo: de la plástica a la carne real*, p.14.



Fig. 4. *La Madonna de Cambrai*, Notre-Dame, Francia. 1340. *



Fig. 5. Leonardo Da Vinci ,
Santa Ana, la virgen y el niño, (1510-1513), **

**La Madonna de Cambrai*, Notre-Dame. [Pintura] (1340). [Pintura]. Recuperado de: <http://www.arkiplus.com/arte-bizantino>

** Leonardo Da Vinci , *Santa Ana, la virgen y el niño*. [Pintura]. (1510-1513). Recuperado de: http://temasycomentariosartepaeg.blogspot.mx/p/blog-page_616.html

todo cuanto existe en el mundo gira alrededor del hombre, dicho de otro modo como lo expresa Jorge Juanes *“el hombre es el referente, el pensar se convierte en la figura privilegiada de acceso a la especialidad del universo, la naturaleza obedece a la racionalidad”*¹⁰. Por tanto el entendimiento del cuerpo en este tiempo va a estar supeditado a la racionalidad y lo va a estar durante siglos más adelante.

Para pensar el cuerpo, es necesario experimentarlo, si bien los artistas renacentistas sólo ocupaban su cuerpo como un elemento de traducción a través del pensamiento, lo relevante que las obras renacentistas regalan a la historia del arte es que escrutan más allá de sólo una perspectiva mística y simbolizan ideales a través del estudio del cuerpo, es decir poco a poco van sustituyendo el mito por el pensamiento científico que se refleja en el arte debido a que retoman como referencia a las culturas griegas y romanas antiguas (fig. 5).

Por su parte el barroco (siglo XVII), asienta el estudio del cuerpo como objeto de observación y contenedor de carne, sangre y huesos, las representaciones de cuerpo en éste siglo se tornan humanistas ya que el artista toma consciencia de la carnalidad al desprenderse de una visión mística dirigida principalmente por la religión y apostando por un realismo en el que se pudiese percibir un cuerpo expuesto, con movimiento, para así conmover al espectador, en la pintura abunda el erotismo, la sangre y la gestualidad de los cuerpos (fig. 6).

Un ejemplo de artistas que manejaron esta concepción de cuerpo en el siglo XVII son: Michelangelo Merisi da Caravaggio, Rembrandt Van Rijn, Diego Velázquez, El Greco entre muchos otros artistas que a través de la escenificación plástica pictórica otorgan a la representación del cuerpo

¹⁰ Jorge Juanes, (2010) *Territorio del arte contemporáneo, del arte cristiano al arte sin fronteras*, México: Editorial Itaca p. 114.



Fig. 6. Michelangelo Merisi da Caravaggio,
Judit y Holofernes, 1599. *

humano músculos, sangre y sensualidad con una carga de luz y sombras marcadas.

Seguidamente y como una reacción del tratamiento corporal representado en el arte de la ilustración con el neoclasicismo, en el Siglo XVIII debido a el paradigma central del mundo

27



Fig. 7. Caspar David Friedrich, *El caminante sobre el mar de nubes*, 1818**

* Michelangelo Merisi da Caravaggio, *Judit y Holofernes*. [Pintura] .1599 Recuperado de: <http://4.bp.blogspot.com/-SNWcK94YYto/T1pRA7Z33qI/AAAAAAAAABQY/3BKgD2P8tL8/s1600/JudithHolofernes.png>

** Caspar David Friedrich, *El caminante sobre el mar de nubes*. [Pintura] 1818 Recuperado de: <http://www.arteselecto.es/romanticismo/el-caminante-sobre-el-mar-de-nubes-david-friedrich/>

moderno: el principio de razón, sustituyó el papel de la religión como sistema de pensamiento que regía la existencia de la época, por ende los artistas del siglo XIX van a buscar una relación de pertenencia entre naturaleza y sociedad, van a rechazar el racionalismo de la época creando a un individuo solitario en la lucha contra el sistema y van a prestar atención a la alteridad, la otredad, exaltando la subjetividad, el instinto y las formas emocionales en las que el cuerpo tiene la posibilidad de expresar sus angustias y sensaciones, revelándose a una concepción del cuerpo fragmentada y rutinaria propia de las nuevas sociedades industriales, tal es el caso de *El caminante sobre el mar de nubes* (fig. 7) donde se presenta la figura de un hombre con un paisaje vasto, extendido e inasible, revelando la potencia de la naturaleza sobre la contemplación humana.

Es así que, a lo largo de los siglos que han precedido el arte del siglo XXI, los artistas mediante la rebeldía y reflexión de su contexto, han de introducir el cuerpo en el campo de las artes visuales, a través su utilización como principal medio de expresión en un largo proceso de reflexión, observación y crítica; el uso del cuerpo como medio de expresión se llevará a la práctica propiamente a finales del siglo XX, después de que el arte pase por varias dimensiones de reconocimiento de representación de la realidad, para después abandonar su representación plástica y conjuntar la experiencia artística con la corporal.

Una de las últimas dimensiones por la que los artistas modernos transitan antes de romper con la objetualidad y pasar a ocupar principalmente el cuerpo como medio, son las transiciones mediante las inquietudes técnicas y filosóficas sobre el realismo y el naturalismo, etapas en la que se exploran la fidelidad del objeto representado y sus cualidades, a partir de estas ideas, en el siglo XX, los pintores de la vanguardia,



Fig. 8. Pablo Picasso, *Las mujeres de Argel según Delacroix*, 1954. *



Fig. 9. Salvador Dalí, *Composición blanda con judías hervidas (Premonición de la Guerra Civil)*, 1936. **

* Pablo Picasso, *Las mujeres de Argel según Delacroix*. [Pintura]. 1954. Recuperado de: http://mblogthumb2.phinf.naver.net/20150818_245/jrkimceo_1439895226293mPS04_JPEG/Picasso.jpg?type=w2

** Salvador Dalí, *Composición blanda con judías hervidas (Premonición de la Guerra Civil)*. [Pintura]. 1936. Recuperado de: <http://5artis.blogspot.mx/2014/12/>



Fig. 10. Egon Schiele, *La familia*, 1918. *

tienen la necesidad de recoger elementos reales de la vida cotidiana en sus obras, hecho que va a romper con las técnicas tradicionales y van a crear nuevas como el collage, la instalación, etc. (Figuras 8, 9, 10).

A partir de estas exploraciones, donde procesualmente el cuerpo se desplaza de la mera representación pictórica al uso y la traslación del cuerpo para insertarse en la realidad, como bien lo expresa la historiadora de arte Denisse Taborn:

“Cuando los artistas hubieron agotado todos sus materiales para dotar de vida al cuerpo de la pintura, no les quedó más que recurrir a su propio cuerpo y al cuerpo del otro: se rebelarán de nuevo contra el cansancio de los cánones y buscarán los aspectos más sagrados y los más inquietantes de la vida en la vida misma. El cuerpo transitará entre la idealización y la exhibición más pornográfica de su carnalidad, para dotar al arte de ese pulso vital que tanto tiempo exigió: el cuadro vivo ya no será suficiente, ahora será necesario hacer hablar a la propia carne.”¹¹

es por eso que los artistas de las vanguardias serán la base

* Egon Schiele, *La familia*. [Pintura] 1918. Recuperado de: <http://www.egon-schiele.com/the-family.jsp/>

¹¹ Taborn Espejel, Denisse. (2013) *Un estudio del cuerpo en el arte contemporáneo: de la plástica a la carne real*, p.23.

del arte acción ya que estos mediante la exploración y la yuxtaposición de elementos como la imagen, sonido y el cuerpo prepararán el terreno hacia un arte del cuerpo.

Cuando el cuerpo transita de la obra objetual al espacio y tiempo real, el artista moderno de finales del siglo XX siente la necesidad de abandonar los discursos teóricos estéticos ya que reconoce las limitaciones del objeto y la representación figurativa puesto que éstas ya no le alcanzan para expresar sus inquietudes y por lo tanto su época, Clemente Padín menciona que *“eliminando el objeto de arte, el arte se transporta al punto del cual nunca debió salir, la unidad, la sinapsis pensamiento/acción”*¹², de acuerdo con esto el artista cansado de las representaciones, técnicas y parámetros, se manifiesta frente a un contexto plagado de ironías e injusticias a través de la utilización de su propio cuerpo, surgiendo así las primeras exploraciones, hacia lo que después se conceptualizará como performance o arte de acción.

31

A partir de el cuestionamiento del arte académico y el dominio logocéntrico tecnocientífico propio de la época moderna, el arte se vuelve vehículo de subversión, se aleja de su pedestal y se posiciona en todos los aspectos de la vida, ubicándose en un camino en donde la obra se aleja de la importancia de la objetualidad para dar relevancia a los procesos de investigación y al acontecimiento efímero de la actividad corporal en donde la carne, el sonido y el movimiento se unen para provocar situaciones transgresoras que cuestionen la vida cotidiana.

¹² Clemente Padín, (1973) *Hacia un Lenguaje de la Acción*, citado por Luis Manuel González-Victoria, en: *Artes de acción: re-significación del cuerpo y el espacio urbano*, Revista nodo No 10, Vol. 5, Año 5: 55-72. Enero-Junio 2011.

Antecedentes del Arte Acción

Para disipar una duda, cualquiera que sea, se necesita una acción.
Thomas Carlyle

El arte acción, también conocido como arte corporal, arte vivo, arte del cuerpo ó *performance art*, es una actividad que comprende esencialmente la utilización del tiempo, el espacio y el cuerpo, entendido esto, es importante aclarar que a lo largo de ésta investigación me referiré al concepto de arte acción como la serie de prácticas que se han acuñado imperantemente bajo el nombre de *performance*, esto porque considero que por cuestiones de traducción y coherencia tal concepto manifiesta adecuadamente la connotación de llevar a cabo una acción mediante el cuerpo con el fin de penetrar en la realidad para modificarla mediante intensiones poéticas.

33

Muchos son los autores que al incursionar en el análisis de una práctica que rompe constantemente con los paradigmas sobre la concepción del cuerpo y que al mismo tiempo cuestiona su propio sentido han optado por el concepto *performance*, ya que proviene del lenguaje inglés y significa una larga lista de palabras referentes a la actuación, representación, ó desempeño, hoy día se ha vuelto en México y en otros países del sur del continente americano un neologismo, pero por ser un arte en el que esencialmente se práctica la acción del cuerpo, es decir la actividad principal de esta expresión se da mediante el comportamiento y la actitud, considero que la etiqueta *arte acción* es coherente y por ello comparto su utilización.

En esta revisión de los antecedentes del arte acción existen tres clasificaciones que Richard Martel (*Trucos y procedimientos*, 1988) propone en sus estudios, tres fases que describen los periodos de desarrollo del arte acción y que considero son un trazo relevante para comprenderlo históricamente: el *emergente*, en donde se encuentran los movimientos de arte de la primera mitad del siglo XX en Europa, el segundo de *consolidación* en la cual se agrupan todos los artistas de los años cincuenta y sesenta en Europa y Estados Unidos y México, los cuales afirman y expanden las propuestas de las líneas estilísticas de los artistas de las vanguardias y por último, la fase de *afirmación* que concibe la justificación teórica y el anclaje del arte acción en instituciones, validando las experiencias y conocimientos en torno a esta práctica artística.

Ya que “*El arte no es un proceso lineal, (sino) un resultado de un conjunto de cuestionamientos*”,¹³ las prácticas desarrolladas que tuvieron lugar en el tiempo y en distintos lugares se revisan en esta sección como antecedentes de la practica de arte acción aunque aclaro que no es mi objetivo hacer un recuento exhaustivo de los registros que la aglutinan y forman, pero si lo es el abordar los hechos que considero resaltan la importancia del uso del cuerpo en el terrero de las artes visuales, para comprender que el arte acción es un práctica que conjunta procesos de distintos lugares de conocimiento pues como ya lo expresa Nicolas Bourriaud puesto que “*el arte es un ejercicio de índole relacional*”¹⁴.

Cabe mencionar también que este capítulo es un entramado de hechos históricos reflejados en hechos artísticos, en esta sección se extiende el panorama de un contexto histórico

¹³ Martel, Richard, (2008). *Arte acción*. México: UAM, Unidad Xochimilco. p.49.

¹⁴ Borriaud menciona que “*la actividad artística es un juego en donde las formas, las modalidades y las funciones evolucionan según las épocas y contextos sociales*”; y que por lo tanto no tiene una esencia inmutable. Véase Nicolas Bourriaud. (2006). *Estética relacional*, Traducción de Cecilia Becerro y Sergio Delgado. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora. p. 9.

y teórico para comprender los inicios de un arte que se manifiesta en un terreno altamente volátil y diverso, la revisión de los antecedentes es la base de ésta investigación ya que permite entender consecuentemente la situación de el y la artista del siglo XXI así como las producciones de arte acción en entorno a la imagen digital.

Para comenzar, el ser humano encuentra que en su experiencia en el mundo el lenguaje es necesario, sin cuerpo en principio, no hay lenguaje, a través de la acción se lleva a cabo la percepción, si no hay acción, por ende no hay lenguaje, y si no hay lenguaje no hay comunicación, ni interacción con el otro que puede sustentar lo percibido.

Valentin Torrens sitúa los antecedentes del arte acción, antes de la dinámica de los grupos tribales con los chamanes (actos considerados de índole ritual), Torrens menciona que existieron periodos prelingüísticos de la humanidad mucho antes de la jerarquización grupal, ya que para este tipo de organización se necesitaba previamente una actividad exploratoria de la expresividad con intención comunicacional¹⁵, los periodos prelingüísticos, son precedentes para entender el comportamiento del accionar de la humanidad y por ende referentes para comprender las necesidades expresivas del arte acción puesto que dan cuenta de los procesos sociales que el arte acción no puede dejar de lado.

El arte acción en su actividad creadora, propone esencialmente la transición del contenido artístico al cuerpo y le da peso a la interacción con el medio y con los otros; expresiones artísticas como los *ismos* (*vanguardias artísticas*), el *action painting* (pintura de acción como la de Jackson Pollock), (fig. 11) el *no arte dadaísta* y las *esculturas vivientes* de Piero Manzoni, son creaciones precursoras del arte acción en Occidente,

¹⁵ Véase, Valentin Torrens Otín. (2007). *Pedagogía de la Performance, programa de cursos y talleres*, Edición: Huesca: Diputación Provincial de Huesca, pp. 11-25.

pero si bien es cierto que estos hechos proponen un nuevo trayecto técnico y conceptual del arte desde la disciplina de las artes plásticas, también es necesario considerar que existe una serie de transiciones y acciones que van a desarrollarse durante la segunda mitad del siglo XX que van a generarse desde el trabajo en conjunto con otras disciplinas como la música, la poesía y el teatro, estas colaboraciones van a repercutir en el siguiente siglo y van a generar lo que después se llamará arte multidisciplinario, es importante agregar que estos hechos van a estar ligados a un desarrollo social en donde imperarán la racionalidad y la lógica contrastados con un nivel de desilusión y crítica.



Fig. 11. *Jackson Pollock works in his Long Island studio, 1949.**

El siglo XX, es un tiempo altamente dramático, no solo por las guerras, revueltas y revoluciones ocurridas, sino también por las consecuencias de estos sucesos, ya que, básicamente se desplomaron mitos como el progreso y la civilización ¹⁶, los conflictos de este siglo se originan en un contexto donde se desarrollan procesos de industrialización, políticas expansionistas y aumentos demográficos, los artistas de éste siglo, al igual que la población se encuentran

* Jackson Pollock works in his Long Island studio. [Fotografía]. 1949.*

¹⁶ Gallo T. Miguel Ángel. (2009). *Historia Universal Contemporánea siglos XX y XXI*. México: Ediciones Quinto Sol. p 64.

en reconstrucción, y análisis de lo ocurrido, éstos hechos mediante la crítica y la renovación de paradigmas van a sentar bases para la segunda mitad del siglo XX.

La inserción de los atrevidos artistas al siglo XX bajo lo que se denomina en la historia del arte como: vanguardias, se da fuera de las instituciones mediante experiencias que cuestionan los espacios que representan el arte, construyendo con su cuerpo nuevas experiencias somáticas para reflexionar sobre la función del arte y del artista en la realidad social, dicho de otro modo, los artistas del siglo XX, básicamente van a desarrollar sus propuestas en torno a la reflexión entre la relación entre el arte y la técnica moderna, entre el arte y la cotidianidad, y el arte y la reflexión conceptual¹⁷, y como consecuencia de la ocupación del cuerpo como principal medio, los y las artistas exploran lo que se considerará después como producciones ínter y multidisciplinares¹⁸.

37

Se ha dicho que las vanguardias artísticas rompen los valores estéticos, pero en tal caso, considero, que dichas expresiones amplían mediante sus propuestas los valores estéticos, si bien cada artista refleja su contexto, los artistas de las vanguardias expresan la inquietud, desolación, y la gran perturbación que la primera y segunda guerra mundial trajeron consigo, el arte de estas manifestaciones, abogan por restituir los supuestos lógicos que la modernidad pretendía defender. Así que, en un proceso de crítica, dadaístas, surrealistas, cubistas, expresionistas etc., mediante sus obras, se deslizan entre fronteras disciplinares como la pintura, escultura, fotografía, teatro, literatura etc, para abrir paso a nuevos diálogos entre disciplinas.

¹⁷ Estos tres principales ejes son los que Jorge Juanes (2010) menciona en su análisis del arte contemporáneo en *Territorio del arte contemporáneo, del arte cristiano al arte sin fronteras*, México: Editorial Itaca. p. 400.

¹⁸ En su análisis de las raíces del arte acción Valentín Torres da ejemplos de estas ínter y multidisciplinares como *Gesamtkunstwerk* (obra de arte total en alemán), propuesto por Richard Wagner que consistía en una síntesis de música, teatro y artes visuales, hoy en día conocida como Ópera. Véase Torrens, Oñín. (2007) *Pedagogía de la Performance, programa de cursos y talleres*, Edición Huesca, Provincial de Huesca. pp. 217-28.

Dadá estaba resueltamente a ser lo contrario que propugnaba el arte, los jóvenes artistas se rebelaron frente a todo supuesto moderno (honor religión, lógica, patria, entre otros), los dadaístas atacan con nihilismo y mediante juegos irreverentes y bizarros al arte académico, el no artista Dadá saca al arte de sus instituciones formales. Por otra parte, el constructivismo se compromete con la vida desde sus objetos elementales de uso cotidiano así como de sus espacios, los artistas “*constructivistas rusos creen que el arte es producto de la vida social*”¹⁹ lo cual empuja a la actividad artística a incidir en los aspectos esenciales de la vida.

Por su parte el arte pop tiene sus orígenes en Inglaterra pero es en Estados Unidos donde tiene mayor repercusión ya que toma las imágenes de los medios masivos de comunicación, y se inserta en las dinámicas comerciales de manera abierta a partir de la figura del artista como promotor de si mismo, cancelando la distancia entre arte y vida, y de paso desacraliza el arte al borrar el aura en torno a la originalidad de la obra mediante la técnica.

Importa resaltar que a principios y durante todo el siglo XX no sólo el arte va a poner atención a la exploración y estudio del cuerpo, sino también otras disciplinas generadoras de conocimiento como la psicología, sociología²⁰ y antropología, lo que hace que precisamente el deslizamiento de disciplinas pueda llevarse a cabo. Muchos serán los artistas que tomarán como material de creación varias de las ideas de dichas ciencias sociales, como es el caso del surrealismo que toma del psicoanálisis ideas para averiguar el subconsciente con una intención clara de transgredir un sistema de pensamiento

¹⁹ Martel, Richard. (2008). *Arte acción*. México: UAM, Unidad Xochimilco. p. 78.

²⁰ El sociólogo Bryan Stanley Turner en su trabajo de investigación se da a la tarea de escudriñar el cuerpo humano y su constitución a partir de cultura de la sociedad, Véase Bryan Turner Stanley. *El cuerpo y la sociedad: Exploraciones en teoría social*; Traducción Eric Herrán Salvati. México: FCE, 1989.

altamente racionalizado por parte de la sociedad europea.

Los cuestionamientos y las reflexiones de los artistas en torno a la inmersión del cuerpo en el arte y su relación con sus sistemas sociales se reflejan en un tipo de arte que rompe con la objetualización de la obra y pasa a enfocarse en la experiencia; para el artista posmoderno, el arte ya no tiene cabida en la imagen objetual, ya que ésta no alcanza para averiguar y presentar la existencia, en las palabras de Borriaud *“las obras ya no tienen como meta formar realidades imaginarias o utópicas, sino constituir modos de existencia o modelos de acción dentro de lo real ya existente, cualquiera que fuera la escala elegida por el artista”*²¹ estos modelos de acción van a involucrar a diversas disciplinas como la literatura, la música, el teatro, creando obras híbridas.

La desestabilización de los supuestos del arte en la época moderna provoca el cuestionamiento del papel del artista, la propiedad intelectual de la obra y la neutralidad estética de los objetos artísticos. Las críticas y reflexiones de los artistas van formando entonces lo que más adelante se posicionará como performance en Estados Unidos y arte acción en varios países centro y sur americanos, como México, una práctica artística corporal capaz de penetrar en la vida cotidiana y aportar mediante el comportamiento y actitud del artista una nueva manera de cuestionar y habitar la realidad.

La distinción entre el arte objetual y el no objetual va estar dada mediante la relevancia del proceso versus el resultado y la interacción del artista-obra-espectador, las artes no objetuales salen de los espacios designados al arte y se extienden con todo lo que encuentran a su paso. Si bien el arte de las vanguardias va a cuestionar la ironía y crueldad

39

²¹ Borriaud menciona que *“la actividad artística es un juego en donde las formas, las modalidades y las funciones evolucionan según las épocas y contextos sociales, y que por lo tanto no tiene una esencia inmutable”*. Véase Nicolas Bourriaud. (2006). *Estética relacional*. Traducción de Cecilia Becerro y Sergio Delgado, Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.

de la época, el arte no objetual va a criticar la racionalidad otorgándole importancia al presente y por lo tanto va a desmaterializar la obra de arte para remplazarla con actos efímeros.

En la segunda mitad del siglo XX los artistas retoman los supuestos de las vanguardias y afianzan la voluntad de unir el arte de la vida, es decir su inquietud se basa en la inmersión del arte en la realidad social, así como la de traspasar fronteras entre la alta y la baja cultura, tal es el caso del arte conceptual²², ya que éste afianza la ruptura del arte técnico objetual y va a dar paso a la relevancia del proceso de desmaterialización del objeto artístico como da cuenta la obra de Marcel Duchamp, en donde mediante el *ready-made* rebasa la frontera entre los objetos artísticos y los objetos cotidianos criticando a un arte que él consideraba altamente retiniano, es decir dirigido por y hacia la vista, criticando al gusto, abogando a una crítica reflexiva y filosófica en vez de una crítica esteta; por su parte el *pop art* va a tomar las imágenes de los medios masivos de comunicación, y se va a insertar en las dinámicas comerciales de manera abierta a partir de la figura del artista como promotor de si mismo, cancelando la distancia entre arte y vida, poniendo en juego la reproducibilidad y mercantilización de la obra (fig. 12).

El *land art* y el *body art* son expresiones artísticas que salen de los espacios determinados para la experiencia estética y critican la mercantilización del arte, los artistas de *body art* encuentran en su propio cuerpo el lugar donde experimentar y transmitir sus aflicciones y reflexiones; el *land art* o arte de la tierra hace frente al mercado del arte mediante obras de temporalidad efímera con la intencionalidad de que la humanidad pudiese regresar a una relación con la naturaleza más cercana.

El *action painting*, desarrolla la abstracción y la importancia

²² Menciona Josefina Alcázar. (2014). *Performance: un arte del yo, autobiografía, cuerpo e identidad*. México, Argentina: Siglo XXI. p.30.

* Disponible en: <http://moovenag.com>

del proceso en el que el cuerpo esta inmerso al pintar, el *happening* y las ambientaciones interactivas van a invitar a el espectador a que éste ya no sea sólo un sujeto que contempla, sino que participe y cree la obra. Los *happenings* menciona Alcázar son “*experiencias vitales (...) interdisciplinarias que yuxtaponen objetos artísticos y materiales tomados de la*



Fig. 12. Robert Rauschenberg, *Signs*, 1970.*

vida cotidiana (...) actividades artísticas con actividades no artísticas. (...) donde los participantes llevan a cabo una serie de acciones efímeras”,²³ Allan Kaprow en 1969 fue uno de sus exponentes, el *happening* básicamente busca la insertar al espectador pasivo a la obra, potencializando con ello sus capacidades sensoriales por medio del guión y el azar, el *happening* integra cuerpo, plástica y música, Jorge Juanes lo caracteriza como: *un collage vivo*.

Otra expresión artística que esta conectada con las inquietudes

²³ Menciona Josefina Alcázar. (2014). *Performance: un arte del yo, autobiografía, cuerpo e identidad*. México, Argentina: Siglo XXI. p.43.

* Robert Rauschenberg, *Signs*. [Pintura]. 1970. Recuperado de: <http://moovemag.com>

del arte acción son las experiencias que los situacionistas van a proponer, en busca de ampliar la percepción, un cambio en el uso convencional de los espacios públicos a través de una postura rebelde frente espectáculo, desarrollaron a partir del concepto de la *deriva*²⁴ acciones que consistían en caminar ininterrumpidamente a través de la ciudad, esto con la finalidad de entregarse al encuentro de las formas y los efectos que el espacio produce al cuerpo, explorando con ello los elementos que componen al lugar transitado y las situaciones que lo atraviesan.

Por su parte, *fluxus* desde el sonido propone experiencias colectivas que desplieguen el cuerpo, su creador fue George Maciunas quien estuvo influenciado por el trabajo y básica de Jonh Cage, el movimiento *fluxus* tuvo la intención al igual que otras expresiones corporales interdisciplinarias de encontrar un arte total, basado en la espontaneidad que permitía la música experimental, abogando por el intercambio entre el arte y la vida involucrando al cuerpo como una escultura viviente como en el caso del *fluxus TV Bra for Living Sculpture*²⁵ de Charlotte Moorman, en 1969 en donde la violonchelista toca con una escultura del artista Nam June Paik que consistía en dos televisiones miniatura que ajustadas servían como sostén, la relación del cuerpo con las dos pantallas de la escultura ligada al sonido del instrumento el cual a través de un procesador establece las imágenes de televisión reproducidas en las pequeñas pantallas, esta pieza además de ser un referente de el arte acción es un trabajo pionero de videoarte y de videoinstalación el cual alude a una hibridación de espacio, cuerpo y sonido.

²⁴ Véase Debord, Guy. (1958). *Teoría de la deriva*, Texto aparecido en el # 2 de Internationale Situationniste. Traducción extraída de Internacional situacionista, vol. I: La realización del arte, Madrid, Literatura Gris, 1999. Recuperado el 9 de agosto de 2017, Disponible en: <http://mediosgroisman.com.ar/documentos/Debord-TeoriaDeLaDeriva.pdf>

²⁵ Véase “*Nam June Paik / Charlotte Moorman - TV Bra for Living Sculpture (1969) and Chamber Music (1969)*”. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=3G3XomkkTPY>



Fig. 13. Charlotte Moorman, *TV Bra for Living Sculpture*, 1969. *

Por otro lado según Valentin Torres menciona que el término arte acción propiamente apareció en el lenguaje de las artes plásticas a partir del accionismo vienés y la poesía de acción, lo que arroja que ya en los años cincuenta y sesenta, mediante la influencia de las vanguardias (para algunos artistas) estuviese ligada la desmaterialización de la obra artística para su acercamiento a la vida cotidiana reforzando la idea de que:

(...) es mayor la importancia de la experiencia artística frente al objeto material. (...) que la esencia y el valor del arte no están en los objetos, sino en la dinámica y la actividad desarrollada, a través de la cual estos artefactos son construidos y percibidos”²⁶

Artistas como Gunter Brus, Valie Export, Hermann Kitsch, y Otto Muehl, a través del cuerpo buscan el estado primitivo

* Charlotte Moorman, *TV Bra for Living Sculpture*. [Fotografía]. 1969. Recuperado de: <http://museumzero.blogspot.mx>

²⁶ Véase, Valentin Torres Otín. (2007). *Pedagogía de la Performance, programa de cursos y talleres*, Edición: Huesca: Diputación Provincial de Huesca, pp. 11-25.

del hombre, abordan temas como libertad sexual, identidad, genero, religión, moral, entre otros consecuencia de la situación de posguerra en países como Alemania y Austria. En respuesta a la segunda guerra mundial, éstos artistas exploran mediante la transgresión y la escenificación experiencias sensibles en las que abogan por la utilización de los fluidos y excrecias corporales,²⁷ en una búsqueda de liberación corporal dejando atrás la representación de la pintura y el teatro, sobrepasando el happening y augurando el arte corporal de acción.

Así bien, hasta aquí podemos decir que los antecedentes del arte acción en las artes plásticas se configuran generalmente en el diálogo con otras expresiones artísticas y es la inquietud y rebeldía la que genera una transgresión las técnicas modernas, y los supuestos de una sociedad racionalista, mercantilista y globalizada.

El recorrido de los hechos que preceden a un arte relativamente joven como el arte acción se ha gestado en poco más de un siglo, el arte acción se ha constituido como una expresión que mediante la transgresión de los postulados de su contexto ha ampliado el territorio del uso del cuerpo como medio de expresión. Sus precedentes son como ya lo apunta Josefina Alcázar múltiples, horizontales y rizomáticos, cada postulado y situación artística conlleva en sí misma los factores de su creación y constatación, el arte acción tiene una gama de expresividad, temática y subjetividad que hacen de él, una actividad desde diversas áreas del conocimiento como el teatro, la música y la literatura.

Los hechos artísticos presentados como antecedentes han sido posibles de observar mediante el archivo fotográfico y escrito que se cuenta de las actividades declaradas aquí como artísticas, el registro configura una parte fundamental de

²⁷ Véase Otto Muehl, "Kardinal", 1967. Disponible en: <http://www.dailymotion.com/video/x35bppf>

un arte efímero como lo es el arte acción²⁸, el registro del pasado permite establecer constataciones de verdad a través del tiempo; la exploración de los artistas citados dan cuenta de ejes premiados por la legitimidad de teóricos y artistas y cabe resaltar aquí que una función del arte desde sus inicios y hasta el día de hoy es el de constatar el conocimiento y la experiencia humana, lo que me lleva a mencionar que si bien los antecedentes del arte acción vienen básicamente de una rebeldía y una transgresión de la objetualidad, es aún imprescindible declarar por medio de testigos (espectadores), registros (fotos, videos, escritos) que el arte acción acción es una actividad humana que se expresa en y mediante el cuerpo y mantiene una relación directa con sus posibilidades.

²⁸ Desde luego la actividad del registro es un elemento contradictorio en un arte que aboga en muchos de los casos a la vivencia, a la no objetualización y a la no retención del acto, sin embargo, para la humanidad aún es eficiente constatar el pasado para poder entender el presente y divisar el futuro. Hay muchos hechos artísticos que no fueron ni serán documentados para su socialización, pero si bien, no se presentarán en documentos y museos, destaco la importancia de todas esas acciones no contempladas aquí como relevantes y contenidas en los cuerpos de quienes las realizaron y de quienes las presenciaron. Aunque creo que sea casi imposible llevar a cabo un completo y definido catálogo que aborde cada acto artístico dirigido al arte acción, es importante reconocer que el trabajo de documentación de los propios artistas de arte acción ha contribuido a esta compleja tarea que vale el esfuerzo y que ésta dirigido a futuras generaciones interesadas en conocer un aspecto más de la condición humana.

Arte acción en México

El arte viene del arte y todo tiene antecedentes, nadie
inventa nada, todo está ahí.
Manuel Felguérez

México es un país con un pasado caracterizado por la imposición y la hibridación de distintas culturas, en esta sección apunto que los antecedentes en el continente europeo han de distinguirse y de ligarse a la cultura mexicana a través de influencias de las vanguardias, y neovanguardias, cabe mencionar que el continente europeo se caracteriza por un racionalismo imperante y México por manejarse con un sistema de pensamiento que no está del todo centrado en el aparato de razón del individuo, sino en su aparato emocional, ritual y mágico, lo cual va a caracterizar los enfoques y tratamientos de las acciones artísticas creadas en este país.

47

En este apartado no sólo me interesa situar hechos artísticos que sustenten un marco histórico sobre el arte acción, sino que también abogo por la reflexión de un arte que ha encontrado terreno fértil a procesos catárticos y críticos debido a un pasado transgredido y a una hibridación de culturas que no termina de mutar.

A través de actividades performativas en muchos casos se han encontrado puntos de incidencia los cuales conforman una realidad en donde el multiculturalismo y la imposición tienen un lugar que determina las relaciones sociales y por tanto también las relaciones artísticas. El hecho de que el territorio mexicano esté marcado por ser un lugar de lucha, contradicciones, despojo e imposición, ha tenido relevancia en la creación de su cultura, ya que como veremos en esta

sección el arte acción mexicano y de hecho el arte acción latinoamericano va a caracterizarse por su crítica y rebeldía frente a sistemas políticos autoritarios.

Los inicios del siglo XX en México estuvieron marcados por conflictos, ya que el país pasaba por un estado de convulsión y violencia debido a el movimiento armado de la Revolución iniciado en 1910, lo cual llevo al arte a establecer una relación cercana con propaganda política a través del movimiento muralista, renovando así técnica y temáticamente el arte de la época, arte influido principalmente por parámetros académicos europeos; el arte de la primera década del siglo XX era un arte pictórico, escultórico, nacionalista y político nacido de la necesidad de encontrar un propio camino, retoma raíces indígenas e influye en la generación de una identidad nacional a los ojos del mundo.

Por su parte, los artistas de la segunda mitad del siglo XX se rebelarán en contra de éste nacionalismo político, como en su tiempo lo hicieron los muralistas y otros pintores de la época en contra de los cánones europeos, para poder renovar los medios de expresión y poder reflejar así las inquietudes y demandas de su tiempo.

Sí, el arte mexicano ha estado influenciado por supuestos del arte europeo, pero también es cierto que el arte mexicano ha encontrado vías de representación que han reflejado su contexto híbrido y mutante por sí mismo.

La generación de la ruptura, nombre que acuño la crítica de arte Teresa del Conde para aglutinar a varios artistas mexicanos y extranjeros residentes en México en la década de los 50's se rebelaron frente al academicismo y al nacionalismo político que imperaba, mediante las artes plásticas. La ruptura rechaza las ideas y posturas de una pintura de contenido nacional, abre las puertas de la percepción cultural al arte de otros continentes, de otros sitios, se renuevan las propuestas

plásticas a partir de la familiaridad con el arte norteamericano y europeo, se interesa en lo personal, más que en lo social al momento de crear. El grupo que conforma la ruptura busca nuevos valores, logra traer el exterior a México y con eso, la crítica, la apertura y espacios distintos para la exhibición de arte, ejemplo de ello es el *Mural Efímero* (fig. 14), que critica la temporalidad de la obra de arte.²⁹



Fig. 14. Jose Luis Cuevas, *Mural Efímero*, 1967.*

Hay que destacar que la vía de encuentro con la necesidad de ocupar el cuerpo para los artistas en México fue mayoritariamente desde las artes plásticas, pero también se presentó en el terreno del teatro, por su parte el artista Melquiades Herrera en un ejercicio reflexivo nos menciona que la traducción más lógica rebelde y poética de *performance*, (término con el que en principio se dió a conocer las prácticas relacionadas a la utilización del cuerpo en las artes plásticas en México) fue *arte acción*, él mismo hace a un lado la palabra

²⁹ Véase José Luis Cuevas, *Mural Efímero*, 1967, Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=5-vcEB38b98>

* Jose Luis Cuevas, *Mural Efímero*. [Fotografía] 1967. Recuperado de: <https://www.pinterest.com.mx/pin/470555861038587953/>

performance después de entender su origen, *performance* en inglés, significa actuación, presentación, entre algunos otros significados referentes a prácticas escénicas³⁰ lo que revela que en el proceso de comprender una práctica híbrida se le asocia con una actividad representacional de índole ficticio, narrativo, del tipo teatral, Herrera menciona que en realidad el arte acción ha estado presente desde las ceremonias madres del teatro, es decir, tiene raíces en estructuras de comunicación simbólica como los entremeses, intermezzos y las fiestas ceremoniales y expresa que “*El performance (ó arte acción) es el papá del teatro*”³¹ ya que estas actividades consistían en principio en improvisaciones alegóricas y servían para transmitir mensajes políticos o religiosos, es decir eran performativas más que teatrales, en un paréntesis hay que aclarar que la performatividad es un concepto que refiere a situaciones en las que se realiza una acción, fue propuesto por John L. Austin y desarrollado por Roland Barthes, Jacques Derrida y Judith Butler, lo performativo puede ser cualquier acción sea escribir, hablar o cualquier otra que tenga la capacidad de transformar la realidad,³² cerrando el paréntesis continuo con una entrevista a Melquiades Herrera en donde menciona que a diferencia del teatro el arte acción presenta en vez de representar y él contempla que México posee elementos que configuran una identidad propia, una expresión nacional mediante influencias internacionales y locales.³³

³⁰ Véase Melquiades Herrera Becerril. (1987). *El performance ¿Tradición, Moda, Publicidad o Arte?*, texto publicado por la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM, Digitalizado por Centro de documentación Externas Arte actual Agosto 2012.

³¹ *Ibidem.*, pp.7-9.

³² Véase, Entrevista a Melquiades Herrera, (1995) por Juan Arturo Brennan. Extracto del programa de televisión del INBA “*Tiempo de Bellas Artes*”, dedicado a Ex Teresa Arte Actual, llamado entonces X´Teresa Arte Alternativo. Este material forma parte del Centro de Documentación Ex Teresa Arte Actual, fue Digitalización 2012. Recuperado el 1 de Agosto del 2017. Disponible en: <https://vimeo.com/72912858>

³³ Véase Valentín Torrens Otín, (2007), *Pedagogía de la Performance, programa de cursos y talleres*, Edición: Huesca: Diputación provincial de Huesca, p.11.

Por otra parte, el arte acción visto como una clasificación del arte es relativamente joven, ya que en su estudio y legitimación, en México se conciben actos artísticos desde 1960, respecto a las semillas del arte acción en el campo de las artes visuales, Maris Bustamante refiere como uno de los principales hechos artísticos el movimiento estridentista de Manuel Maples Arce, en el texto crítico de Bustamante titulado “Árbol genealógico de las formas *pías*”³⁴ ésta estudiosa y artista de performance hace un listado de nuevas formas de pensamiento desde el arte a partir de actos provenientes de Performances, Instalaciones y Ambientaciones (de ahí el nombre “*Pías*”) desarrollados por artistas mexicanos, el recuento histórico de la investigación de Bustamante apoyaron a sentar bases para el entendimiento de la práctica corporal del arte acción, mas de cien mil individuos menciona Bustamante (2011) son los que ella calcula que fungieron como protagonistas en la construcción del arte acción como se lleva a cabo hoy en día.

51

Por otra parte, Josefina Alcázar y Fernando Fuentes en el capítulo “*Arte de los resquicios*” hacen un recuento del pasado del performance en México mencionando que, eventos como el teatro pánico, happenings (improvisaciones en las que los espectadores y los interpretes crean la obra conjuntamente en el espacio y tiempo del evento), acciones en exposiciones de obras plásticas, anticonferencias, murales efímeros, procesos artísticos individuales y colectivos son importantes protoperformances, todos estos, desarrollados en un contexto donde la juventud era un grupo desobediente y subversivo, también mencionan que son parte importante los actos performativos como las protestas políticas, los discursos de merolocos y experimentaciones teatrales multidisciplinares como las del multifacético artista Juan José

³⁴ Véase Maris Bustamante. *Árbol genealógico de las formas pías*, (1998), artículo para la revista Generación, Revisado el 3 de Enero del 2016, disponible online en: <http://artesescenicas.uclm.es/index.php?sec=texto&id=386>

Gurrola, que consistían en crear situaciones en búsqueda de otras formas de realidad en el teatro, influenciado por trabajos de Jonh Cage y Marcel Duchamp, Angélica García menciona que la experimentación escénica de Gurrola se interna en el caos y en la búsqueda de realidades donde el cuerpo juega un papel importante, en sus ejercicios escénicos como “*Los buenos estragos*” (1970) responde a los principios del azar e incertidumbre, así como a un terreno de transición entre el teatro y el acontecimiento escénico.³⁵

Cabe mencionar que una influencia relevante desde la disciplina teatral a la escena del arte mexicano en la segunda mitad del siglo XX fue el teatro de la crueldad con ideas de Antonin Artaud pues el considero que era necesario trascender el texto que define y determina al cuerpo para así romper con los límites impuestos que cultura marca, Artaud cree que no hay formas conclusas con lo cual empuja al cuerpo del actor y al espectador a una zona de riesgo pues el sujeto debe de expulsar parte de sí mismo para poder constituirse, la escritura somática del teatro de la crueldad estimula una comunicación intersomática, o sea, entre un cuerpo y otro.³⁶

Josefina Alcazar contempla a tres artistas que mediante su trabajo interdisciplinario renovaron el arte en México ellos son: Alejandro Jodorowsky con *El Efímero Pánico* confundado por Fernando Arrabal y Roland Topor, *Melodrama Sacramental*³⁷ (1965) presentado el 24 de mayo de 1965 en el Segundo Festival de Expresión Libre de París da cuenta del trabajo de Topor, Arrabal y Alain-Yves Lyaouanc, se pueden observar las influencias del teatro de la crueldad de Artaud ya que este acto conjunta música en vivo, y cuerpos involucrados con

³⁵Véase *La creación del intangible, aproximaciones al epifenómeno* de Angélica García (2014), en *La boîte* de J.J. Gurrola, Varios autores, México: UNAM. pp.71-87.

³⁶ Weisz, Gabriel. (2005). *Cuerpo y Espectros*, Facultad de Filosofía y Letras. México: UNAM. pp. 34-36.

³⁷ Véase “*Melodrama Sacramental - Alejandro Jodorowsky*” (1965). Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=fJlkgB76LY>

elementos como alimentos, vísceras de animales muertos y animales vivos entre otros, en un espacio escénico desnudo, para Jodorowsky fue un sacrificio ritual de sí mismo. Este y otros efímeros pánicos revelan la inquietud de un arte que traspasara las convenciones de un teatro realista en palabras de Alejandro:

“Para mí, ese teatro llamado realista era una expresión vulgar en la que, pretendiendo mostrar algo de lo real, se recreaba la dimensión más aparente y también la más vacua y tosca del mundo tal como es percibido normalmente. Lo que se llama en general «realidad» no es sino una parte, un aspecto de un orden mucho más amplio.”³⁸

Por otra parte, Mathias Goeritz mediante el Grupo de los Hartos expone junto con otros artistas en donde con anteponen una H a su profesión, en ésta exposición se distribuyeron impresos en los que muestran su postura frente al arte de su época en donde mencionan que están “*Hartos, (...), de la atmósfera artificial e histérica del llamado mundo artístico, con sus placeres adulterados, sus salones cursis y su vacío escalofriante.*”³⁹ Lo cual explica el porque la manera de alejarse de ese vacío en las obras presentadas como artísticas fuera la de abandonar la centralidad en la objetualidad y pasar mediante manifestaciones simbólicas rebeldes a un arte no objetual en el que la actividad y presencia del artista anuncia los primeros albores del arte acción en México. Otra fuente de antecedentes la encontramos en las entrevistas de Dulce María de Alvarado Chaparro⁴⁰, a Colectivos y artistas que encabezaron el panorama de arte acción del siglo XX en México como Felipe Ehrenberg , 19 Concreto, Chrysler,

53

³⁸ Alejandro Jodorowsky. (2004). *Psicomagia*, Ediciones Siruela, p. 26. Recuperado el día 17 de agosto del 2017. Disponible en: http://www.ub.edu/procol/sites/default/files/Jodorowski_Alejandro_Psicomagia.pdf

³⁹ *Los hartos (otra vez)*, (2016), Museo El Eco, Disponible en: <http://eleco.unam.mx/eleco/exposicion/los-hartos-otra-vez/>

⁴⁰ Dulce María de Alvarado Chaparro, (2015), *Performance en México, 28 testimonios 1995-2000*, México: Editorial 17.

Miguel Ángel Corona, Armando Cristeto, Roberto Escobar, Manuel Felguérez, Renato González Mello, Melquiades Herrera, entre otros.

El arte desarrollado en la segunda mitad del siglo XX en México es un arte contestatario, entrada la década de los sesenta, las experimentaciones artísticas van a seguir teniendo lugar en espacios no institucionales e institucionales (como en la UNAM por ejemplo), en 1968 el arte se alimenta de una profunda inconformidad y lucha por la libertad de expresión en contra de un gobierno autoritario y se gesta una generación considerada como la generación de los Grupos ⁴¹, que fueron básicamente agrupaciones de artistas de distintas disciplinas artísticas que se expresaban fuera de las instituciones, tomando principalmente espacios públicos, en donde buscan que en espectador un rol activo en la creación y en la crítica del acto creativo.

Más adelante en los años sesenta y setenta México fue un hervidero de jóvenes artistas que a través del trabajo colectivo conectaron el arte con la política y se insertaron en espacios que no eran propiamente los designados para el arte, a partir de este momento en la década de los ochentas se crearon colectivas de trabajo artístico, grupos de artistas feministas como Polvo de Gallina, Bio-Arte y otras, así también los espacios independientes e institucionales dieron cabida al arte de acción, estos espacios independientes en su mayoría son casas de artistas y promotores del arte experimental y los espacios institucionales fueron escuelas, casas de cultura y museos.

Después en los noventa se inicia un proceso de legitimación a través de festivales y exposiciones en espacios institucionales

⁴¹ Algunos de los grupos con actividad en los setentas fueron: Tepito Arte Acá, Peyote, la Cia, (1973), TAI (1974), Proceso Pentagono, SUMA, La Perra Brava, (1976), el No-Grupo, los Pijamas a go go (1979) entre muchos otros. Véase Josefina Alcazár y Fernando Fuentes, “Arte de los resquicios” en *Performance y arte-acción en América Latina*. Exteresa, Ediciones sin nombre, México: Citru. 2005.

y no institucionales, en donde se exhibe y se educa a la siguiente generación de artistas, llamada la Generación T⁴², esta generación, seguirá indagando sobre las posibilidades discursivas del cuerpo (fig.15) y promoverán la práctica performática inclusive en espacios virtuales y digitales como la televisión y la web.

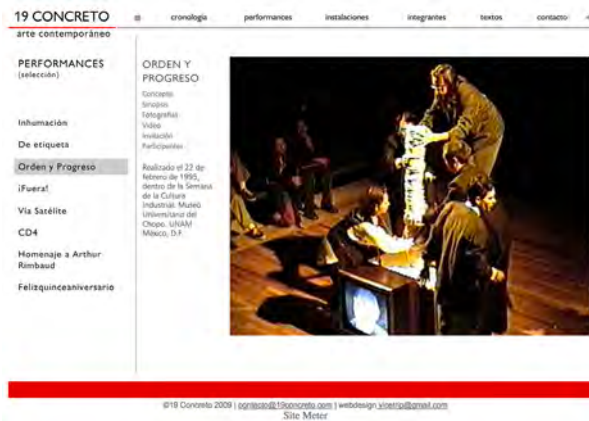


Fig. 15. 19 Concreto, *Orden y Progreso*, 1995.*

Entrado el siglo XXI se crean encuentros de performance nacionales que abogan por documentar, investigar y crear plataformas de interrelación de artistas del performance asentados con artistas emergentes, entre estos encuentros nacionales desatacan Performagia con 7 ediciones en distintos estados de la República Mexicana, Encuentro Internacional de Artes Performativas en Espacios Públicos (Urbe y Cuerpo) en Distrito Federal, Encuentro Nacional de Performance (ENAPE) en Pachuca, Hidalgo, Horas Perdidas en Monterrey y Festival Corpórea en Zacatecas.

⁴² Véase Josefina Alcázar, (2014), *Performance: un arte del yo, autobiografía, cuerpo e identidad*, México, Argentina: Siglo XXI, p. 69.

* Fig. 15. 19 Concreto, *Orden y Progreso*. [Fotografía]. 1995. Recuperado de: <http://www.19concreto.com/>

En una sociedad atenta a la utilización y la investigación del cuerpo, así como el avance de las tecnologías digitales es innegable que los artistas del siglo XX han puesto de sí para que hoy en día sea accesible conocer sobre el arte acción mediante su investigación, producción y gestión de plataformas colaborativas que facilitan la inserción al arte acción en México con el fin de abrir camino para las nuevas generaciones orientado a seguir escrutando las relaciones del cuerpo con las distintas realidades habitables.

Para cerrar este apartado conviene mencionar que es a partir de el trabajo de promotores en su mayoría artistas de arte acción los que con su trabajo van a posicionar al arte corporal de acción como un medio consolidado y reconocido en el terreno de la práctica artística mexicana, así como en el territorio de la educación artística, pero falta camino por recorrer ya que el arte acción es una manifestación volátil y como toda manifestación se transforma y escapa al principio a clasificaciones herméticas en principio pero después por cuestiones académicas e institucionales se les encasilla para su comprensión y para darles visibilidad.

2

EN EL CUERPO

Concepciones contemporáneas del cuerpo

Es cierto que la concepción del cuerpo en la modernidad prepara el terreno de posibilidades en las que el cuerpo del siglo XXI se ve envuelto en consecuencia al avance tecnológico, también es verdad que el cuerpo del siglo XXI tiene más opciones de elegir y construir su apariencia según su posición económica a partir de la transgresión quirúrgica y tratamientos estéticos, esto debido a la idealización corporal consensuada de un cuerpo sano, fuerte y bello que se muestra en el imaginario colectivo y que esta apoyado por el bombardeo de los medios de comunicación.

59

Adrián Escudero (2007) menciona en su artículo *El cuerpo y sus representaciones* que las coordenadas que fijan los procesos de construcción del cuerpo están sentadas en la filosofía posmoderna y toma como parteaguas el fin de las metanarrativas, o por decirlo de otra manera y de un modo más dramático las muertes del sentido de Dios (Nietzsche), del autor (Barthes), del hombre (Foucault), de los discursos (Lyotard) y del arte (Danto), para Escudero, abogan por una constante técnica de la sospecha sobre los sentidos de dichos conceptos, lo cual repercute en los procesos de reconstrucción del pensamiento del cuerpo actual.

Si bien, el proyecto moderno fue criticado por sus ideas de progreso y su conciencia racional imperante, filósofos y artistas de la posmodernidad van a asistir al proceso de un nuevo proyecto en el que la concepción del paradigma anatómico y fisiológico del cuerpo es el punto clave para entender a una sociedad fascinada por los procesos orgánicos que corresponden a la búsqueda de la integridad perdida a través de la sobre preocupación por el cuerpo, éste cuerpo se convierte en un objeto de consumo apoyado por una sociedad centrada en la cultura mediática o lo que Guy Debord (Paris, 1967) llama *sociedad del espectáculo*, en donde la relación social entre personas esta dada a partir de la mediación de imágenes, en palabras de Debord: “*el espectáculo es el momento en el cual la mercancía ha llegado a la ocupación total de la vida social*”⁴³ es decir, lo que caracteriza a la sociedad contemporánea del siglo XXI es su inserción desde hace tiempo en el capitalismo y la globalización, esta sociedad cuenta con el apoyo de los medios de comunicación para seguir cosificando al cuerpo.

La visión corporal del siglo XXI esta fuertemente ligada a los procesos de trabajo y por tanto a la economía de un sistema globalizado y capitalizado en donde la velocidad de la vida en las ciudades incrementa y potencializa un estado de individuación que los medios de comunicación aprovechan; los productos tecnológicos presentados en estos medios de comunicación hacen que cada vez más el individuo abandone la colectividad por la comodidad de su hogar frente ha aparatos digitales. El cuerpo pasó a tomar un lugar más en las dinámicas de consumo en tendencia, al cubrir necesidades básicas de comida, vivienda y vestido, las personas de las ciudades se inclinan a cubrir “*satisfacciones*” de la última tendencia en torno a belleza, salud y comodidad, dejando a un lado la relación inmediata con el otro, para sustituirla

⁴³ Debord, Guy, (1995), *La sociedad del espectáculo*, Ediciones Naufragio, p.24., Disponible en: <http://criticasocial.cl/pdflibro/sociedadespec.pdf>

con horas de navegación web ante proyecciones elevadas de cuerpos estéticos, saludables o interesantes según el mercado, a las cuales acceder para obtener entretenimiento e identidad.

El investigador Jose Luis Brea (2008) menciona que la cultura del siglo XXI no es ya una *cultura de archivo*, sino una *cultura RAM*, una cultura del acontecimiento, con un tiempo distinto al de siglos anteriores; él menciona que estamos asistiendo a una cultura en donde el desprendimiento de la materialidad de los soportes físicos concretos ya no construyen memorias de archivo que guarden el pasado, sino que estas nuevas memorias son de proceso, por lo que cada vez la necesidad de un archivo físico se desvanece frente a la eficiencia de consultar información disponible en línea, trayendo consigo la aceleración de avances tecnológicos digitales y la expansión de los medios de comunicación que invaden todos los campos sociales, lo que ocasiona que cada vez la comunicación digital produzca un espacio nuevo para identificarse y expresarse por medio de una proyección del cuerpo físico, proyección que se vuelve incorpórea, virtual, y que esta mediada por los aparatos como celulares, computadoras entre otros, esto gracias al avance y la socialización de inventos tecnológicos digitales que expanden la explotación de la información lo que atrae consigo la constante promoción del consumismo, y la idea de una vida relacionada básicamente en la buena salud (un buen funcionamiento del cuerpo), una buena, sana y fuerte apariencia así como una movilidad social, proyectada en buenos ingresos y una buena calidad de vida.

61

Por otro lado, y en contraposición a el desplazamiento del cuerpo humano como herramienta útil de trabajo, por la eficiencia y velocidad de la maquina en la modernidad en el siglo XIX y XX, los nuevos avances en los terrenos de las ciencias aportan un nuevo paradigma en el cual, el cuerpo

humano se fusiona con la maquina creando así una nueva tipología de cuerpos; cuerpos protésicos, o lo que se denomina *la nueva carne*, término que en el campo de la literatura y el cine de ciencia ficción, (así como en esferas del tatuaje, el *piercing* y el arte acción, entre otras expresiones donde el cuerpo se modifica), designa la transformación mutante a la que puede ser sometido el cuerpo humano debido a que las nuevas posibilidades que la tecnología ofrecen mediante la transgresión física la construcción de cuerpos más aptos; en estas nuevas tipologías de cuerpos, se desdibujan las fronteras entre el cuerpo real, orgánico y el cuerpo artificial, mecánico, dando lugar a cuerpos contruidos en protesta contra el tiempo y la muerte.

Este ideal del cuerpo máquina, continúa en proceso, aboga a una constitución física del ser humano en pro de su bienestar solucionando enfermedades, vejez y productibilidad, el cuerpo convertido en *cyborg* (organismo con mecanismos orgánicos y con mecanismos artificiales) inaugura una serie de cuestionamientos en torno al beneficio y a los riesgos que este cuerpo trae consigo.

Así, con el aumento de posibilidades de intervenir el cuerpo como lo menciona Shilling en su teoría de realismo corporal (1993), aparece la incertidumbre y miedo, puesto que a partir de la posibilidad de la modificación artificial del cuerpo se desestabilizan los supuestos fijos de lo que un cuerpo es lo cual genera cuestionamientos morales acerca de hasta donde la ciencia debe intervenir, o no en la creación de los imaginarios corporales, e incidir en los cuerpos, o bien para expresarlo de otro modo Gubern Román (*El eros electrónico*, 2000) apunta que frente a nuevos fenómenos, asociados a las nuevas tecnologías (cómo por ejemplo el cuerpo *cyborg*) se dispara una curiosidad neofílica, que es básicamente una inteligencia instintiva previsora o prudencia ante peligros

potenciales, lo cual arroja que el cambio siempre ha sido un fenómeno del cual la especie humana ha resistido en principio y asimilado al final.

Es claro como podemos constatar en el principio de esta investigación que la concepción del cuerpo en el imaginario social repercute en las representaciones del mismo. Si el cuerpo es ya materia de alteraciones, las ideas, los deseos y las capacidades tecnológicas de la época dan forma a su realidad física, es por ello que la imagen digital del siglo XXI ha cobrado un papel importante en la creación de los modos de percibir el cuerpo tanto en los espacios materiales como en los virtuales asociados a espacios digitales interactivos que ofrece hoy en día la tecnología informática.

La humanidad se ha empeñado en entender sus procesos sociales y ocupar sus posibilidades tecnológicas en pro de sus fantasías y deseos más primitivos: el placer, el poder y el reconocimiento. La construcción del imaginario corporal del siglo XXI se encuentra en una dinámica que realza los aspectos deseados a satisfacer, pero si algo caracteriza a la humanidad es la insatisfacción, por ello nunca nada es suficiente lo que detona una constante serie de cambios tecnológicos en pro de la obtención de todo aquello que abogue por suprimir el dolor, la vejez, y todo aquel aspecto negativo de la corporalidad humana.

El siglo XXI es un tiempo de fusión tecnológica mecánica-virtual-corporal, producto de una serie de acciones que inspiran a la transformación y a la trascendencia de la realidad limitada y efímera, esto se ve reflejado en la postura del artista ya que a partir del desarrollo de estas tecnologías el arte explora la construcción social a través de los medios de producción tecnológica llegando en algunos casos, incluso a crear nuevas tecnologías que puedan insertarse en el medio social.

La tecnología rompe con la idea del límite entre el cuerpo natural y el artificial, esto desencadena múltiples identidades fragmentadas, en el contexto de la nueva ola y el *cyberpunk* menciona Adrian Escudero, el concepto de la *nueva carne* esta inspirado en William Burroughs y es expuesto por William Gibson en (*Neuromante*, 1986), así como en las películas de David Cronenberg, (*eXistenZ*, 1999) en donde se exponen la inminente posibilidad de la fusión del cuerpo orgánico con materiales tecnológicos y unidades virtuales, construyendo un nuevo cuerpo que transita por la realidad y la virtualidad y que replantea los supuestos sobre la identidad, y la existencia, es decir, sobre conceptos claves acerca de la humanidad.

Cabe a clarar que la creación y distribución de imágenes a partir de medios publicitarios y expresiones artísticas como el cine tienen un poder de configuración de la realidad del cuerpo contemporáneo en el siglo XXI que no esta en duda, ya que la imagen es un elemento que contiene nociones que representan las idealizaciones del cuerpo y precisa el valor de veracidad mas alto de representación de la realidad, ó en palabras de Jorge Juanes “*se puede decir que el mundo está saturado de imágenes, hay una democratización y expansión del mundo de las imágenes, la imagen es productora de realidad*”⁴⁴ es por esto que la concepción del cuerpo pasa de tener una condición variable respecto a su carácter natural, es decir el cuerpo se halla constantemente expuesto a transformaciones, lo que da lugar a un cuerpo incompleto y fragmentado al cual construir mediante las posibilidades beneficiosas que promete la ciencia y la tecnología.

⁴⁴ Juanes Jorge, (2010), *Territorios del arte contemporáneo, del arte cristiano al arte sin fronteras, Capítulo 14 Especificidad del arte contemporáneo* (4)., México: Editorial Itaca, p.426.

El cuerpo del artista en el siglo XXI

El lenguaje es limitado, el arte como actividad descifradora de la realidad aparente, lo amplía.
Antonio Isaac Gómez

En el transcurso del desarrollo del arte y su ratificación, podemos encontrar que en el territorio de las artes visuales las y los artistas exploran diversos campos de conocimiento para ejemplificar, representar y crear ideas, emociones y conceptos, es cierto que para elaborar cualquier objeto o experiencia artística es necesaria la utilización del cuerpo, por tanto el arte acción no puede prescindir de él -no, al menos con las posibilidades de las tecnologías actuales-.

65

Es importante recalcar que hasta este momento de la existencia humana no sólo el artista de arte acción necesita del cuerpo para comunicar sino que la humanidad en sí, aún requiere de la materialidad del cuerpo para desplazarse, interactuar y comunicarse, Maurice Merleau-Ponty menciona que vivir consiste en sintetizar continuamente el mundo al cuerpo, es decir el cuerpo funciona como un medio para establecer consciencia del entorno a través de la percepción, a partir de esta idea, es claro relacionar que el artista toma de la sociedad las concepciones que se han fabricado sobre el cuerpo y éste las amplía, revisa y critica mediante experimentaciones visuales, estéticas y corporales, lo que trae a cuenta que el/la artista ha sido y seguirá siendo hijo/hija de su época, pues la obra es siempre una extensión del entendimiento del entorno, el tiempo y de la condición humana.

Como no es el objetivo principal abordar todos los y las artistas que han aportado con su trabajo a la expansión de los saberes y las posibilidades de la corporalidad contemporánea, en esta sección me enfoco a revisar el terreno teórico del estado del artista del siglo XXI en México a través de las concepciones predominantes del cuerpo, éstas concepciones predominantes del siglo XXI que reviso se encuentran en la perspectiva antropológica, artística y tecnodigital.

Para comenzar, se sabe que el artista tiene la capacidad de generar pensamiento y una postura a partir de la traducción que hace de la realidad que plantea en su obra, de hecho no sólo el artista es capaz, todo aquel ser humano que genere pensamiento tiene la posibilidad de producir individualmente una postura ante cualquier cosa o situación y decidir compartirla o no, pero, el artista ha de distinguirse y ocuparse de la elaboración de su concepción, visión ante el fenómeno, a través de su experiencia para después materializarla, en consecuencia, sea cual sea el tema que el creador revise, éste tiene la necesidad de socializar su entendimiento mediante la exposición para que el tema en cuestión pueda ser punto de reflexión colectivo.

La importancia de la obra de arte acción en el siglo XXI ya no esta determinada por el nombre del artista, sino que esta fijada en la relevancia del acto, como ya lo refiere la artista Angelika Fojtuch, el valor no esta en la pieza artística en sí, sino en el momento de la transmisión de la visión o de la opinión que la pieza contiene en sí, ya que el arte acción, (o como ella lo refiere: el performance) es más una forma de comunicación que una forma de arte, y es que ya desde la crítica posmoderna el arte pasa a ser un territorio de donde poder saltar a distintos y multivariados entendimientos sin que éstos y las maneras de comunicar estén sujetos a parámetros estáticos desde una sola disciplina, sino que la investigación se extiende y las

experiencias no sólo se quedan en el territorio de lo artístico ó el conocimiento institucional, sino que incluso pasan a formar parte de la vida misma de la creadora, o creador.

Richard Martel concibe al artista actual como un trovador de la Edad Media ya que “*trovador*” significa “*descubridor*” y es por esa razón que Richard menciona que al igual que el trovador el artista de arte acción o alternativo va de un lado a otro, realizando piezas performáticas, analizando al mismo tiempo a la sociedad en la que esta inserto y en consecuencia se automodifica.

Si, bien, volviendo al uso del cuerpo del artista como material expresivo (como se puede constatar en la sección de antecedentes) el cuerpo del artista ha ido forjando su lugar mediante la creación del arte acción, esta actividad se desarrolla desde una posición crítica y en muchos casos política, ya que el cuerpo y el acto son las principales herramientas para crear situaciones que trastocuen la realidad y que permitan experimentar mediante la vivencia cualquier tipo de tema ligado a la concepción del cuerpo en sociedad, su presencia en el imaginario colectivo y su representación, el contenido de la pieza y el artista no pueden desligarse son un mismo acontecimiento, ya que como lo expresa Clemente Padín “*Lo curioso en el arte acción es que, en general, el emisor (o artista) se confunde con el mensaje, ya que se incorpora al sentido en tanto instrumento expresivo, es forma y contenido a la vez*”⁴⁵.

67

La intención del artista como lo refiere Tracey Warr es la de incorporar realidades corporales físicas, el artista desde el arte acción desafía la representación artística tradicional

⁴⁵ Padín, Clemente, (2017). *El cuerpo como soporte del arte acción*. [versión electrónica]. Revista Performia. Disponible en: <https://revistaperformia.mx/2017/01/12/el-cuerpo-como-soporte-del-arte-de-la-accion/>

es decir, el arte ya no sólo está exhibido en instituciones y museos sino que se inserta en espacios públicos para dialogar con y en la vida cotidiana lo que conlleva un acercamiento y una confrontación del espacio privado (entendido como el espacio del cuerpo individual del artista) con el espacio público (espacio de convivencia con otros cuerpos que perciben el cuerpo del artista) y es mediante éste acercamiento en donde el-la artista puede llevar a cabo un proceso en donde capturen la información que apoye la investigación artística, proceso al que se le ha criticado de narcisista e incluso de exhibicionista, ya que las piezas de acción proyectan siempre la personalidad del artista, pero, considero que no es una cuestión que deba de tener gran relevancia, ya que, como lo menciona Josefina Alcázar lo importante de la expresión del arte acción es compartir un suceso al receptor, para que éste mediante la reflexión y construcción del mensaje pueda (como lo ha hecho todo aquel que se expone ante cualquier suceso artístico sea cual sea su forma pictórica, musical, escénica, etc.,) crear nuevos entendimientos para que los trasladen su propia vida, o dicho de otra manera, el artista crea modelos para la conciencia de las dinámicas sociales, promueve posturas y cuestionamientos para que a partir de su exposición el público pueda establecer significado y pueda ser consciente, he ahí la importancia del arte acción, los contenidos y no el carácter de creación individual hecho por el artista.

Por otro lado Dulce de Alvarado menciona que el artista:

“Es un sujeto que lleva demasiada información a cuestas. Ésta, lejos de resolver los enigmas, (el arte) es una tarea, ya no para inventar, sino para elegir lo que ha de retomar, reinventarlo o proponerlo de modo distinto, para seguir jugando. No hay acciones nuevas, hay nuevas actitudes”.⁴⁶

⁴⁶ Véase Dulce María de Alvarado Chaparro, (2015), *Performance en México, 28 testimonios 1995-2000*, México: Editorial 17., p. 69.

Si bien los artistas de acción crean propuestas para una renovación técnica en sus inicios históricos, también van a encontrar que es un medio para poder comunicar y exponer una postura y/o muchas veces preguntas, ya que el artista no parte de lo conocido sino que busca redes de significados a partir del proceso creativo; y cabe aclarar que muchos son los artistas que consideran que la actividad del arte acción y del arte en general nace siempre a partir de los recursos personales, y que el arte, al ser un medio por el cual transmitir información, ofrece al mismo tiempo la posibilidad de transformar el mensaje en muchas otras conexiones a las cuales prestar atención cuando se percibe desde diferentes perspectivas.

El cuerpo del artista se ha introducido como una herramienta de expresión por sí mismo a través del arte de acción. A partir del avance tecnológico de los medios digitales, el artista ha hecho uso de programas y aparatos para poder crear discursos artísticos en donde el cuerpo se relaciona de manera física y virtual con sistemas complejos informáticos digitales, Iván Mejía (2016) menciona que:

“hay un cambio en las lógicas del arte contemporáneo que sucedió en la década de 1990 cuando se concretó la globalización y también la tecnología y el Internet, entramos en la era de la información y economía basada en el conocimiento, entonces también el arte tuvo un papel fundamental, porque ahora los artistas son intelectuales, antes eran objeto de estudio y ahora el artista también investiga y produce conocimiento”.⁴⁷

Bajo esta idea es importante argüir que en la práctica del arte acción, la parte teórica cobra un peso especial en la producción y justificación del trabajo artístico gracias a los procesos de

⁴⁷Notímex (3, Junio, 2016) *Investigación, proceso fundamental en el arte: Iván Mejía*, Disponible en: <http://www.elindependiente.dehidalgo.com.mx/archivo/2016/06/332033>

evaluación de la realidad en torno a un pensamiento que sigue sustentando la institución y los resultados llevados a cabo por la razón.

Por otro lado el artista, menciona Brea *“es capaz de actuar en el seno de las economías red; es un producto de conocimiento, un Know worker, un trabajador del saber en una sociedad donde el conocimiento habrá de convertirse en la principal fuente productora de riqueza”*⁴⁸ y es cierto, ya que los procesos económicos se transforman, en la segunda mitad del siglo XIX el arte pop entró y criticó la dinámica de la industria de la reproducibilidad tomando imágenes de la industria del entretenimiento, y lo que produjo fue poner especial atención en la fusión de las industrias del entretenimiento asociado a lo cultural, puesto que la sociedad ya estaba transitando en dinámicas de economía red en donde la comunicación y la socialización de la información se expandía a través de los nuevos medios como la web, posicionado al arte como un producto.

En su apartado *El cuerpo y las artes visuales* (2007) Adrián Escudero revisa que el pensamiento postmoderno y las diferentes teorías feministas apoyaron a la construcción de nuevas representaciones del cuerpo en el campo contemporáneo de las artes visuales y que la transición del imaginario del cuerpo como objeto de contemplación se subvierte al de un cuerpo en catarsis, dinámico y activo frente a las configuraciones ideológicas de los sistemas sociales de poder.

Escudero le otorga relevancia al uso de la imagen del cuerpo a través de la fotografía ya que menciona, *“la cámara es un arma ideal de consciencia que capta y certifica la experiencia”*⁴⁹ y

⁴⁸ José Luis Brea, (2008), *El net.art y la cultura que viene*, Bogotá: Universidad Nacional de Colombia, Facultad de Artes. p. 14.

⁴⁹ Escudero Jesús Adrián, *El cuerpo y sus representaciones*, Universidad Autónoma de Barcelona, Revisado el 22 Abril del 2017, Disponible en: <http://www.raco.cat/index.php/enrahonar/article/viewFile/72483/82740>

con ello expone el panorama de manipulación y distorsión de la realidad de los cuerpos en las representaciones en medios audiovisuales, de los cuales los artistas han expuesto y criticado utilizando su cuerpo como zona de protesta; por otro lado Escudero apunta a la íntima relación que el arte contemporáneo tiene con la filosofía ya que *“el arte precisa de los conceptos filosóficos para ser comprendido”*⁵⁰ y creo que entre más expandido sea el entendimiento del fenómeno artístico desde diversos terrenos del conocimiento, éste podrá entenderse mejor.

El artista contemporáneo ha entendido bien lo que Antonin Artaud se refería con hacerse parir desde la propia experiencia encarnada, es decir, construir el ser desde las propias desiciones y valores, ya que *“el cuerpo necesita ser comprendido desde sí mismo, desde la vivencia existencial”*⁵¹ apunta Jorge Juanes, el artista de arte acción amplía los límites del cuerpo institucionalizado, expone su cuerpo para revelar desde su experiencia corporal la instrumentalidad, las posibilidades, lo abyecto, lo natural, la violencia, el dolor, la sexualidad, la finitud, entre otras diversas dimensiones de las que el cuerpo toma todo tipo de riesgos para afirmar su existencia.

El surgimiento de las nuevas técnicas tecnológicas con el desarrollo de las computadoras personales, celulares, cámaras digitales, tabletas, programas y aplicaciones hacen que el arte digital aparezca y se posicione como el arte de la era electrónica, por lo que el artista del siglo XXI estará insertado completamente en este proceso de manipulación de artefactos tecnológicos lo cual lo llevan a generar una relación estrecha con la tecnología, tal es el caso del net.art que explota la red como medio de creación y de exposición,

⁵⁰ *Ibidem.*

⁵¹ Juanes, Jorge, 2010, *Territorios del arte contemporáneo, del arte cristiano al arte sin fronteras, Capítulo 14 Especificidad del arte contemporáneo (4)*, México: Editorial Itaca p. 258.

las obras audiovisuales sólo tienen sentido en el espacio numérico que configura la red, el *net.art* se incluye en el arte de los media, (*Media Art*) el cual está catalogado en el arte contemporáneo como una manifestación que utiliza a las nuevas tecnologías de la comunicación. Cabe mencionar que en la línea de manipulación de artefactos tecnológicos se encuentra el *live performance*, el *live cinema* y el *live coding*, que si bien los tres utilizan el medio tecnológico digital, estos tres tienen en común ser una práctica multimedia en donde el cuerpo del artista está presente y se fusiona con el medio tecnológico para crear un acontecimiento performático, es decir el arte multimedia se presenta como un dispositivo de acción.

Debido a los cambios del pensamiento lineal-ascendente por el pensamiento rizomático-horizontal, el cuerpo del artista actual se vale de conocimientos de diversas disciplinas, así como de instrumentos tecnológicos que revisan el estado del cuerpo, varios son los artistas que han tenido una larga lista de experimentaciones en torno a inquietudes que se relacionan con los posibles límites corporales y su relación e interacción social a través de la imagen digital y la virtualidad, más adelante en la revisión de los conceptos de realidad y virtualidad puede encontrarse un análisis de una selección de artistas que conjuntan las características antes mencionadas para generar procesos artísticos que se dirigen al terreno de arte acción problematizando la imagen digital.

La imagen digital en el Arte Acción

De la mano de las nuevas tecnologías,
el arte redefine los vínculos entre creador, obra y público
Rodrigo Alonso

La imagen a mutado para convertirse en un mundo de acontecimientos
controlados por el contexto
Peter Weibel

La humanidad a creado estrategias que le han permitido sobrevivir en un mundo constantemente cambiante, en conjunto con técnicas e instrumentos capaces de resolver problemas básicos y complejos, entiéndase que son éstas estrategias, técnicas e instrumentos parte del concepto al cual se le denomina tecnología, éste conjunto de conocimientos en diversas áreas del conocimiento han creado el mundo que conocemos hoy.

73

El desarrollo de tecnologías que resuelven toda necesidad humana adquiere un lugar relevante en la sociedad ya que su impacto adquiere una valoración de innovación y reconfiguración de la vida humana, existen tecnologías que marcan épocas, tal es el caso de la invención de la maquina de vapor, éste instrumento dio paso a la imprenta y con ello el poder de reproducir información a mayor cantidad y velocidad, el ferrocarril minimizo tiempos de traslado y la energía eléctrica marco cambios deslumbrantes al dar paso a la creación de una tecnología digital la cual inaugura la era en la que la sociedad del siglo XXI esta inscrita, la era digital.

La era digital se asocia a la invención de tecnologías que desarrollan el intercambio de información y constituyen

posibilidades de comunicación fluida, inmediata y eficaz, hay quienes apuntan que la era digital es la segunda Revolución industrial.⁵² En el campo del arte el impacto de la tecnología digital da paso a producciones que asimilan las nuevas posibilidades de exploración del medio tecnológico lo cual como bien lo apunta Rodrigo Alonso redefine los vínculos entre creador, obra y público, explotando el uso de la imagen electrónica y las redes de comunicación digital.

Actualmente con las herramientas tecnológicas como los dispositivos móviles y equipos de computo, es posible transformar y retocar la representación del cuerpo por medio de aplicaciones y programas de edición de imagen, los cuales pueden subvertir aspectos negativos del cuerpo, transformándolo como lo refiere Gunbern Román, en un *cibercuerpo*, o bien un cuerpo virtual, esto con el fin de cubrir un deseo y una excitación narcisista.

Desde hace tiempo la imagen digital ha tenido un lugar especial ya que cubre una necesidad de retención del tiempo, permanencia, y memoria, de la cual la humanidad no se ha desprendido; en palabras de Jose Luis Brea las imágenes han sido desde su aparición una promesa de eternidad haciendo frente a “*la efimeridad visible e implacable del mundo que nos rodea*”.⁵³

La imagen digital, como lo hizo en en principio el dibujo y la pintura lograron congelar el tiempo, los lugares y las personalidades, más adelante con la llegada de la fotografía digital incremento no sólo la práctica de retener recuerdos y de dar testimonio a los eventos efímeros, sino que además

⁵² Jódar Marín, Juan Ángel, *La era digital: Nuevos medios, nuevos usuarios y nuevos profesionales*, Revista digital, Razón y palabra, recuperado el día 5 Abril del 2017, Disponible en: www.razonypalabra.org.mx

⁵³ Brea, Jose Luis. (2010). *Las tres eras de la imagen, Imagen-materia, film, e-image*. Madrid-España: Akal , Estudios Visuales. p. 9-10. Recuperado el 7 de agosto del 2016, Disponible en: <http://filosofia.uaq.mx/diidxaza/fils/treseras.pdf>

trajo consigo la posibilidad de editar o transformar la realidad a placer; la constante manipulación de la imagen digital ha ido desdibujando cada vez más la línea que “*separa*” la realidad tangible (realidad objetiva)⁵⁴ con la realidad de las imágenes digitales, - ó realidad del mundo de los modelos como lo refiere Peter Weibel, ya que las imágenes contienen nuestros deseos mas primitivos al ser construidas a partir de referentes reales pero con una fantasía que no tiene un límite, sino que más bien despega para alcanzar los más altos estándares en torno a belleza, juventud y eternidad, ya lo apunta Tracey Warr “*La tecnología ha ampliado (...) nuestra esperanza de vida, nuestro entorno físico, nuestras percepciones y nuestros recuerdos*”⁵⁵, ó como bien lo apunta Weibel, “*la imagen a mutado para convertirse en un mundo de acontecimientos controlados por el contexto*”.⁵⁶

Siguiendo a Weibel, me parece acertada la distinción que hace entre la imagen inmóvil que es la que Brea como la imagen-materia, donde ésta esta ligada a la sustancia del objeto-soporte (ejemplo de ello son la imagen pictórica, escultórica, grabada) por otro lado se encuentra la imagen variable, la digital, la que puede ser adaptada, controlada y manipulada, ésta imagen Brea la distingue como la *imagen-tiempo* puesto que es un fenómeno transitorio, mental, fantasmagórico, espectral, es decir, básicamente es *imagen-acontecimiento*, pues se presenta sólo en un presente continuo, pero antes de llegar a la imagen digital, Brea apunta a una transición importante entre la imagen-materia y la imagen-tiempo que es la *imagen-movimiento*, este tipo de imagen representa los objetos mediante dispositivos técnicos como la cámara, registra y reproduce.

75

⁵⁴ La realidad objetiva para Peter Weibel depende del observador, es un reflejo del interior de un mundo externo, es decir, consideró que es un sistema de interpretaciones humanas. Véase Weibel, Peter. (2001). *El mundo como interfaz, Elementos: ciencia y cultura*. México: Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. pp.23-33.

⁵⁵ *Ibidem*, pp.30-31.

⁵⁶ Brea, Jose Luis. (2010). *Las tres eras de la imagen, Imagen-materia, film, e-image*. Madrid-España: Akal , Estudios Visuales. pp. 67-69.

La relación del arte acción con la tecnología digital ha tenido sus primeros acercamientos con artistas que exploran a partir de la fotografía digital, el sonido y la red, tal es el caso de los artistas de arte acción en México que a través del arte multimedia (media art, arte electrónico) con el uso de elementos multimedia, electrónicos y telemáticos como el net. art, y Live cinema hacen uso de la programación y la creación de información audio visual en tiempo real; ambas expresiones permiten explorar el medio digital para comunicar, por ejemplo Sandra Real, o mejor conocida como Chana es una artista, vj y diseñadora audiovisual incursiona en el live cinema explorando las posibilidades narrativas y simbólicas de la imagen efímera a modo de recuerdos y sueños con distopía sonora, su trabajo en live cinema actualmente está enfocado en reconfigurar experiencias performativas utilizando video capturado con instrumentos diseñados para observar elementos imperceptibles para la visión humana⁵⁷ como la fluoroscopia (procedimiento medico para visualizar fluidos internos en tiempo real) que puede verse reflejado en su pieza *Deregreso* presentada en *Live Performers Meeting, Roma 2001*, en donde desdobra la narrativa audiovisual mediante su historial médico de un procedimiento realizado en el Instituto Nacional de Neurología⁵⁸ haciendo del evento no sólo un acto audiovisualmente atractivo, sino a la par performático, pues la acción transforma a la artista al ser expuesta por el cuerpo virtual que presenta a través de las imágenes de su composición interna.

En una sesión del Laboratorio “*Cuerpo, Tecnología, Imagen y Performance*” con Edgar Olvera Yerena, artista y docente

⁵⁷ Centro Nacional de las Artes, Revisado el 1 de Mayo del 2016, Disponible en <http://ofertacurricularinter.cenart.gob.mx/sandra-real/>

⁵⁸ Sandoval, Christopher, *Filter México, Live cinema 5 proyectos para visualizar*, Revisado el 20 de Mayo del 2016, Disponible en: <http://filtermexico.com/2017/05/16/live-cinema-5-proyectos-para-visualizar/>

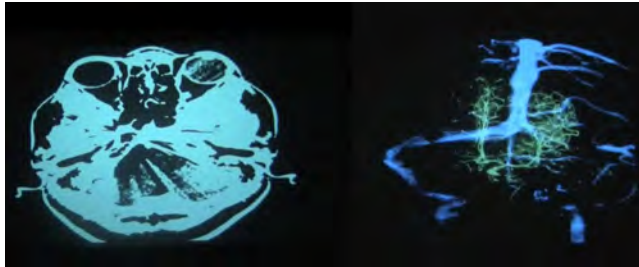


Fig. 16. Chana Mx, *Deregreso*, 2012. *

de *Live Performance* y Arte sonoro en la Facultad de artes y Diseño, comenta que el *Live cinema* es una manifestación del arte multimedia contemporáneo, que originalmente tiene sus primeros brotes en las experimentaciones de las vanguardias como el manifiesto del Ruido de los Futuristas, así como en la exploración de nuevas formas de hacer cine, a través de la necesidad de romper con la narrativa lineal explora la narrativa horizontal o no narrativa.

77

La aparición de *Live cinema* en esta investigación respecto a la revisión de la pieza de Chana Mx es que efectivamente es en acontecimiento accional (performático) en donde la imagen fija o en movimiento se conjunta con el sonido en tiempo real en un mismo espacio y tiempo, lo que *Fluxus* ya presentaba con el concepto de arte total. Existen tres aspectos clave del *Live Cinema*, menciona Yerena, el *performance* (acción ejecutada por parte del artista), el tiempo y la improvisación. En la obra de Chana es posible dar visualizar estos tres elementos, ya que la imagen digital en movimiento en conjunto con la creación de sonido en tiempo real hacen de la acción una pieza efímera e irrepetible.

Es importante tener en mente que la orientación de la tecnología informática hacia las redes y la comunicación

* Chana Mx, *Deregreso*. [Fotogramas]. 2012. Recuperado de: <https://vimeo.com/30597025>

digital dio paso a un tipo de producción artística que se conoce como net.art como ya lo he mencionado antes, el cual crea obras creadas específicamente para el espacio interactivo de internet, el *net.art* comparte con el arte acción la inquietud de integrar al espectador a la obra, dejando que este deje su lugar de espectador pasivo y pase a la de constructor y manipulador de la obra artística, efímera y virtual, como en el caso de los *happenings*, solo que el *net.art* aboga por la interacción y participación del espectador por medio de la red y el cuerpo pasa a segundo plano, las obras net.art son creadas con material audiovisual especialmente para el espacio digital, en el que a través de la computadora el espectador online participa, los artistas de nuevos medios generan piezas que promueven la exploración, la búsqueda, la interacción, y la inmersión en el universo de los dígitos, un ejemplo de ellos es Arcángel Constantini, artista mexicano que en sus piezas conjunta la utilización de los nuevos medios y la acción, en su pieza *C H A E*, realizada en la Capilla de Santa Teresita en EX - Teresa Arte Actual en el marco de la Clausura de Accidentes Controlados, (13 Festival de Performance en Abril 2009) , Constantini, acciono una *Cadena Humana Audio Electrificada*, una acción de espacialización sonora, en donde el público en grupos de 50 personas, sentada en bancas de madera se tomaban de las manos, a los extremos de cada hilera estaban electrodos que tomaron las personas a cada lado de las bancas, mientras un par de bocinas estaban colocadas en los extremos de cada hilera (fig.17).

La acción de Constantini sin duda requería de la participación del público, sin ese tomar de manos la pieza no hubiese sido activada, y por lo tanto no hubiera cumplido su función, actualmente la persistencia de la participación del público en la obra artística sigue siendo tema de interés, ya que la obra pasa de ser una simple acción y se vuelve un evento en el



Fig. 17. Arcángel Constantini, *CHAE*, 2009. *

cual se produce la experiencia colectiva a través de medios tecnológicos como en el caso de *CHAE*.

Otro artista que utiliza medios tecnológicos digitales para conjuntar la imagen digital con el cuerpo y la acción es Pedro Alayón, productor visual que mediante su investigación problematiza la deconstrucción de los procesos de la imagen a partir de conceptos del ser y el tiempo, entendiendo que “*en este momento pos-histórico, todas las imágenes son representaciones de un universo que ha sido programado con nosotros*”⁵⁹ menciona Pedro Alayón.

79

Elektropet (Pedro Alayón) trabaja con el cuerpo y con el cuerpo virtual a través de la deconstrucción de las representaciones hegemónicas del cuerpo generando variables dinámicas desde la fotografía expandida, detonando eventos performativos, Alayón menciona que su trabajo más que *live cinema* es video y sonido performativo, ya que con bases de imágenes, y sonidos digitales y análogos, en sus acciones procesa ésta información visual con editores de sonido y texto, con los cuales deconstruye el la imagen digital desde su estructura binaria generando cuerpos *glitch*, imágenes de cuerpo virtuales que sólo existen a través del medio digital.

⁵⁹ Alayón, Pedro, *Comunicación personal*, 12 de mayo de 2017.

* Arcángel Constantini, *CHAE*. [Fotoregistro]. 2009. Recuperado de: <http://www.arc-data.net/sonoshock/CHAE/index.html>

En video “*el.la stic o*” (fig.18) Alayón presenta una deconstrucción de la imagen de un cuerpo, en la pieza Alayón deconstruye la imagen hegemónica del cuerpo mediante herramientas digitales volviendo la imagen volátil y dinámica.



Fig. 18. ElecKtropet, *el.la stic o*, 2010 *

“*La imagen digital es medio y soporte a la vez, es interfaz de la virtualidad*”⁶⁰ menciona Pedro Alayón en una entrevista que tuve la oportunidad de hacerle, para Alayón el uso de la tecnología en el arte debe de ser ocupado para sensibilizar, ya que de nada sirve que seamos muy buenos para crear tecnología si no podemos mantener una relación efectiva y amable con los otros y con el medio en el que vivimos.

El artista para Pedro Alayón es un ser que juega con las emociones y con las preguntas, “*más que dar respuestas (...) el artista detona más preguntas para seguir construyendo conocimiento*”,⁶¹ problematiza y sus herramientas están en el hacer, es por eso que su trabajo esta ligado a lo variable y lo dinámico del acto y del sonido e imagen pues no cree que existan absolutos y añade que parte importante de la obra artística del siglo XXI es que el espectador del siglo es un interactivo que siente y entiende la pieza cerrándola a su propia perspectiva, pero la obra artística al ser un acontecimiento se vuelve siempre abierta ya que tiene la posibilidad ser activada y por tanto reconfigurada a través de un tiempo y espacio distinto.

⁶⁰ Alayón, Pedro, *Comunicación personal*, 12 de mayo de 2017.

⁶¹ *Ibidem*.

* ElecKtropet, *el.la stic o*, [Fotogramas del video *Cybor conpenetracion erogena 3*]. 2010. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=uFH9vVEowE8>

Por su lado Led Ramírez menciona que su trabajo es una expresión que tiene una relación plástica e histriónica ⁶², sus piezas de arte acción se basan en fundamentos del diseño de la comunicación extrapolados a una representación en 4 dimensiones, es decir, su trabajo tiene un valor plástico y gráfico para hacer que la comunicación sea significativa.



Fig. 19. Led Ramírez, *Concierto sinestésico en re be mol*, 2016.*

81

En su pieza “*concierto sinestésico en re bemol*”, (fig.19) la imagen digital se adhiere a partir de estrategias de hibridación ya que la imagen digital juega un papel catalizador, la obra es un concierto donde el artista esta completamente cegado escuchando estímulos auditivos que interpreta a través de un instrumento creado por él, conformado por una maquina de escribir y un brazo de guitarra, en la maquina de escribir hay partituras que el va interpretando con los estímulos a los que esta expuesto generando así un acto sinestésico después de la traducción el artista representa lo que escucho con el uso de la imagen digital que después puede ser escaseada mediante un dispositivo móvil por el espectador

⁶² Ramírez Led, *Comunicación personal*, 12 de Mayo del 2017.

* Led Ramírez, *Concierto sinestésico en re be mol*. [Fotografía de Yair Ramírez]. 2016. Recuperado de: <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1785201605050035&set=a.1380257778877755.1073741825.100006806375274&type=3&theater>

para escuchar lo que el artista estaba escuchando. En esta pieza la imagen digital es el medio para poder entender el acto performático que el artista llevo a cabo en presencia del espectador, es decir, la imagen en esta acción funciona como el medio para traducir la realidad subjetiva de Led Ramírez.

La imagen tiene una omnipotencia fantaseara y delirante comenta Gubern, esto hace que la mayoría de las personas estén influenciadas por las fantasías exaltadas de la publicidad mayoritariamente en torno a la apariencia física del cuerpo. Si ya la insatisfacción caracteriza a la raza humana, la publicidad costeadada por empresas de salud, belleza y moda exponen sus productos abogando por satisfacer deseos contruidos por una cultura de entre más tengas y mejor te veas estas en el camino correcto, lo que produce idealizaciones del debido, costoso y esencial cuidado del cuerpo.

La era digital puede ser vista como un potencializador de la comunicación, ya que recorre kilómetros en segundos, al expandirse las formas de comunicación la experiencia del lenguaje no sólo se delimita a la escritura (cartas, emails, etc) o al habla (conversación face to face, llamadas telefónicas) sino que ahora existe también la posibilidad de intercambiar información a través de la medios multimediales como la videollamada, y hay compañías que están trabajando en la comunicación a partir de la holografía lo cual abre paso a que la condición de la virtualidad este presente en la experiencia corporal de las sociedades futuras ya que el incremento de la buena calidad de la imagen del cuerpo real sintetizada a unidades informativas procesadas por los equipos de uso cotidianos como celulares y otros van acercándose al supuesto de un nuevo salto tecnológico que se dirige hacia una era de la virtualidad.

Cuerpo real • Cuerpo virtual

El cuerpo es una realidad que está sujeta a constante transformación, por considerarse un canal esencial dentro de las vías que elige la cultura humana para expresarse
Lucía Moraron

El cuerpo se nos ha ido presentando a lo largo de la historia como un ser, medio, fenómeno, vehículo cuya funcionalidad y posibilidades no han tenido más que un sólo límite: su muerte. Según el diccionario de filosofía cuerpo del latín corpus es *“El objeto natural en general, esto es, cualquier objeto posible de la ciencia natural (...) Aristoteles lo entiende como aquello que tiene extension en toda dirección y es divisible en toda dirección”*⁶³ por tanto es posible conocer el cuerpo para poder escrutarle necesita puede ser dividido aunque Marleau Ponty considere que el cuerpo no es un objeto, y que no hay otra manera de conocer al cuerpo más que vivirlo y confundirse con él⁶⁴, creo necesario acercarse a una división cuerpo real y cuerpo virtual para posibilitar un acercamiento al entendimiento del complejo cuerpo humano.

83

Es sabido que el cuerpo como objeto de estudio ha sido tema antaño, Roxana Rodríguez⁶⁵ tiene razón al mencionar que el conocimiento científico tiene un gran impacto por sobre el conocimiento estético, ya que es mediante la inquietud de escrutar el cuerpo en donde los seres humanos hemos

⁶³ Véase Abbagnano, Nicola, Diccionario de Filosofía, (1963). México, Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica., p. 271.

⁶⁴ IHDE, Don. (2004). *Los cuerpos en la tecnología. Nuevas tecnologías:nuevas ideas acerca de nuestro cuerpo*. Barcelona: Editorial UOC. p.38.

⁶⁵ Véase Rodríguez Rodríguez, Ortiz Roxana. (2009). *El cuerpo como objeto de arte*. Recuperado el día 12 Septiembre del 2016. Disponible en: <https://roxanarodriguezortiz.com/2009/08/31/el-cuerpo-como-objeto-de-arte/>

encontrado caminos al entendimiento del mismo, pero es necesario decir que el entendimiento filosófico y el artístico han estado ligados a muchos procesos de pensamiento científico, ya que el arte como disciplina y plataforma de creación de conocimiento y experiencias a encontrado lenguajes que extienden el conocimiento del cuerpo físico así como el referente al mental, en la Antigua Grecia el filosofo no era sólo el encargado de generar pensamiento, sino que también estaba involucrado en la política, la ciencia y el arte, actualmente la especialización de disciplinas se ha dirigido hacia el ser griego mediante lo inter, multi y transdisciplinario, esto para conjuntar conocimientos y plantear ideas con un mayor espectro de visión y entendimiento, el artista ademas de tener un conocimiento técnico, hace de su práctica una constante reflexión generando criticas e ideas que repercutan en su sociedad, es por eso que el artista de arte acción involucra no sólo su capacidad de conceptualizar sino de llevar el cuerpo al terreno de la experimentación a sus últimas consecuencias.

Para poder transitar en el terreno del entendimiento y la definición, en este capitulo me acercare a los término cuerpo real y cuerpo virtual, suponiendo a el cuerpo real como un sistema biológico corpóreo, físico, natural y por otra parte a el cuerpo virtual como a un ente programado sintéticamente a través de sistemas digitales, es decir, es un cuerpo ficticio, intangible, simulado.

Ya lo menciona Jorge Juanes *“Vivimos en el artificio, en la segunda naturaleza que hemos creado, y en consecuencia, nuestra manera de pensar y de concebir está atrapada en el logocentrismo”*⁶⁶, en el siglo XXI es imposible no darse cuenta de las posibilidades del cuerpo gracias al internet, para comprender mejor esto despliego mi reflexión en torno a

⁶⁶ Jorge Juanes, *Territorios del arte contemporáneo, del arte cristiano al arte sin fronteras*, 2010, México: Editorial Itaca., p. 248.

estos dos cuerpos los cuales tienen un lugar relevante dentro del arte del siglo XXI.

Es importante destacar que para toda sociedad el cuerpo ha sido creado y redefinido cuantas veces ha hecho falta ya que los usos y concepciones del cuerpo están subordinadas a los paradigmas en turno de la época, destaco que a partir de la aceleración de la tecnología digital y médica, el cuerpo ha incursionado en una relación cada vez más corta con los aparatos digitales esto con el fin de potencializar y acelerar por ejemplo la comunicación y el aprendizaje, algunos creen que es posible fusionar el cuerpo matérico que nos contiene con el cuerpo virtual a pesar de que el arte ha presentado acercamientos hacia este tipo de teorías hay muchos aspectos que valorar al momento de imaginar que esto pueda llegar a ser creado, pero para poder tener un mayor espectro para abordar esta cuestión es necesario revisar en su singularidad tanto el cuerpo real como al cuerpo virtual.

Cuerpo real

Lo real (...) implica un origen, un fin, un pasado y
un futuro, una cadena de causas y efectos
una continuidad y una racionalidad
Jean Baudrillard

El cuerpo es un territorio doble
donde tiene lugar la experiencia
y creación de la realidad
Bartolomé Ferrando

En 58 indicios del cuerpo, Jean Luc Nancy expresa una serie de dimensiones en las cuales transita el cuerpo dejando en claro que cuerpo es una idea, es decir expresándolo en palabras de David Le Breton el cuerpo es una construcción simbólica y no una realidad en sí misma, esto quiere decir que existen n posibilidades de imaginar un cuerpo y de expresar que es, lo cual hace de ello un trabajo que cada sociedad construye a partir desde su propio desarrollo sociocultural.

87

He de dejar en claro que los conceptos real y realidad se distinguen, ya que el potencial del cuerpo real tiene diversas perspectivas por las cuales abordarlo, para empezar es preciso mencionar que filosóficamente lo real es el *“modo de ser de las cosas, en cuanto existen fuera de la mente humana o independientemente de ella, lo que existe de hecho”*⁶⁷ para según el diccionario de Nicola Abbagnano lo real puede referirse a *“entes existentes cuya naturaleza simple y propia nos es desconocida, pero acerca de cuyas condiciones internas y externas podemos adquirir una cantidad de conocimientos que puede aumentar al infinito, tales entes no se relacionan entre sí, de manera que toda relación entre ellos debe de ser considerada como accidental”*⁶⁸.

⁶⁷ Véase Abbagnano, Nicola, Diccionario de Filosofía, (1963). México, Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica., p. 988

⁶⁸ *Ibidem.*

Por su parte Jose A. Sánchez menciona en su libro *Prácticas de lo real en la escena contemporánea* (2012) que lo real es aquello que escapa de toda representación, es decir es algo que no podríamos conocer, y la realidad es aquella ilusión, idea, que elaboramos a partir de la capacidad de la percepción y que esta garantizada, validada colectivamente.

Podemos distinguir, por otra parte, menciona Antonio Isaac tres posibilidades de realidad, la primera la realidad natural que sobrepasa a toda posibilidad de ser detectada y por lo tanto es inalcanzable por el ser humano, es decir es básicamente metafísica, en este punto podemos poner en el mismo renglón lo que menciona Kant de que lo real en si mismo es la esencia de las cosas. La otra posibilidad de la realidad, para Isaac es la realidad física que es todo aquello que sucede y que es percibido a través de la transducción de los biosensores del cuerpo, esta realidad puede ser explicada primitivamente a partir del método empírico y el método científico ya que esta determinada por características de la materia que se expresan mediante leyes, como la ley de la impenetrabilidad por ejemplo.

Por último como tercer posibilidad se encuentra la realidad virtual que existe a través de la consciencia, ya que es creada por el ser humano mediante programación, es decir, la Realidad Virtual es un mundo sintético con características de inmersión, interacción, estado de flujo (grado superior de control de las emociones al servicio del rendimiento y el aprendizaje, o entendido de otra forma es la fusión de la consciencia con la acción), atención selectiva, y yo agregaría la condición de relacional.

Por lo tanto, el cuerpo real respecto a lo que menciona Sánchez, no podríamos conocerlo ya que cualquier palabra, concepto que lo describiera vendría a ser una representación mental un referente del cuerpo físico que habitamos y que

mediante el lenguaje hemos determinado como tal, porque como menciona Jean-Luc Nancy “*el cuerpo escapa, nunca esta asegurado, se deja presumir pero no identificar*”⁶⁹ Por tanto de lo que si se puede tomar parte es en la creación de un cuerpo insertado en n cantidad de realidades, es decir, se pueden abordar representaciones de cuerpo para poder “*desifrarlo*”, en este terreno de la averiguación, cabe mencionar que los artistas del arte acción han sabido expandir las realidades socioculturales entorno a lo que se puede experimentar como cuerpo.

Es necesario mencionar que no es mi intención llevar a un grado teleológico el concepto de real y realidad, pero abundo en sus posibilidades para poder dar visibilidad al tema en un ejercicio de reflexión y distinción del cuerpo material al cual podemos situar en la segunda posibilidad de realidad en donde la idea de cuerpo en el plano de lo real físico es expresada a partir de la testificación del observador que experimenta el fenómeno de existencia de sí mismo y del otro atrasos de su composición físico-química.

89

Ya he mencionado que el arte acción rompe con la representación, pero bajo la lógica de la distinción entre real y realidad arriba comentada, el arte acción no podría salir de la representación, pero a lo que aquí me refiero por representación es al entendido de una ficción manejada en lo concerniente a lo teatral, Josefina Alcázar menciona que “*en la historia del arte, el performance significa un cambio radical en el paradigma de la representación. El performance o arte acción transita hacia la escena, pero cancela el problema de la representación y se desplaza hacia el acontecimiento.. Apartarse de la representación es una estrategia que intenta estrechar distancia entre arte y vida*”⁷⁰ por tanto

⁶⁹ Jean-Luc, Nancy. (2007). *58 indicios sobre el cuerpo seguido de La extensión del alma*. Buenos Aires: La Cebra.

⁷⁰ Josefina Alcázar, (2014). *Performance: un arte del yo: autobiografía, cuerpo e identidad*, México: Siglo XXI. p. 11.

lo que Alcázar apunta es que en el ámbito de la constitución del acto performativo, el arte acción se distingue de otras artes corporales como la danza y el teatro por su inserción en el escenario de la vida cotidiana, es decir el arte acción no crea como lo hace la danza o el teatro un segundo nivel de realidad a la cual Bourdieu llama *ilusión*, o un nivel en el que se encuentra la ficción que es básicamente una idea o un conjunto de ideas las cuales se aceptan en colectivo para entrar a una realidad compartida, sino que el arte acción penetra en la realidad social cotidiana para poder reconfigurarla con el acto performático.

Luis Manuel González, menciona en *Artes de acción: resignificación del cuerpo y el espacio urbano* (2011) que la construcción y configuración de una obra de acción demanda y propicia la entrada en una dinámica del juego en la que están contenidas representaciones, lo cual hace que la pieza de arte se establezca como un juego en donde se atienda a la realidad la cual el artista quiera referir, esto es verdad en tanto que no podemos escapar de representar todo aquello que se nos presenta en la realidad física, pero no en tanto que el artista de arte acción tiene como objetivo penetrar en la realidad social colectiva para reconfigurarla a través de distintas dinámicas corporales.

Toda aquella persona inscrita en la experiencia humana vive configurando relaciones con los diferentes organismos, comparte realidades debido a su capacidad para procesar la información exterior y esto es parte de la supervivencia de la especie ya que, como lo apunta Jean-Luc Nancy "*el cuerpo se determina así mismo como esencialmente relación, o en relación*"⁷¹, estas relaciones se traducen básicamente en la participación de la experiencia ajena para con ello conformar una realidad envolvente y colectiva.

⁷¹Jean-Luc, Nancy. (2007). *58 indicios sobre el cuerpo seguido de La extensión del alma*. Buenos Aires: La Cebra.

Beuchot menciona que la realidad es una conjunción de una parte natural y otra parte cultural, para explicar esto, apunta a Aristoteles que dice que el hombre es un animal racional y que es a partir de la razón (parte natural) lo que hace que el humano a diferencia de la bestia o animal genere artificio (cultura), por tanto *“El hombre, (...) es el único animal que tiene de natural ser artificial”*⁷², Beuchot con su antropología filosofía designa al hombre más simbólico que biológico lo cual quiere decir que su mente es tan fuerte como el cuerpo, lo que hace del hombre aparte de un animal racional, un animal analógico ya que dentro de su mezcla analógica de biologicidad y simbolicidad, su capacidad de simbolizar lo que necesita y lo que quiere, lo conduce a la práctica (ciencia, técnica, filosofía, arte).⁷³

Los artistas expanden la realidad con sus ocurrencias corporeizadas, expanden el entendimiento de las posibilidades reales y virtuales de un mundo que se presenta altamente volátil, Arcángel Constantini menciona que *“La realidad se construye en la sinapsis activada por la fluctuación directa de información, captada por los sensores o en la lucidez proveniente de la actividad mnemónica colectiva”*⁷⁴ en su pieza HoloDecon crea un dispositivo de percepción interferida, construido mediante la modificación de teléfonos celulares, empleados para activar canales perceptivos alternos, en un recorrido que dialoga con la naturaleza de la impermanencia como una experiencia de fenómenos condicionados a la comprensión de la sustancia, HoloDecon ofrece una narrativa entre lo orgánico y lo inorgánico, lo tangible y lo intangible.

91

⁷² Napoleón Conde Gaxiola, *La concepción del hombre en la obra de Mauricio Beuchot*, Universidad Iberoamericana, Universidad Intercontinental, Actualizado, octubre 2006, Disponible en <http://www.ensayistas.org/critica/generales/C-H/mexico/beuchot.htm>

⁷³ *Ibidem*

⁷⁴ Arcángel Constantini, *HoloDecon*, Revisado el 10 de Mayo del 2017, Disponible en: <http://www.arc-data.net/HoloDecon/index.html>



Fig. 20. Arcángel Constantini, *HoloDecon*, 2010.*

Aunque no podamos tener un real saber del mundo y por lo tanto del cuerpo, como ya lo refería Nietzsche “*En el núcleo de cada ser humano y en el de cada cosa hay un secreto fundamentalmente inaccesible*” es posible mediante la capacidad de producción simbólica identificar las posibles configuraciones del a partir de la experiencia y del lenguaje.

Por tanto el cuerpo real es aquel ente-fenómeno que es generado por la conciencia, es decir por la capacidad de crear representaciones de una naturaleza que no podemos conocer del todo pero que observamos y percibimos.

* Arcángel Constantini, *HoloDecon*. [Fotografías]. 2010. Recuperado de: <http://www.arc-data.net/HoloDecon/index.html>

Cuerpo Virtual

*El hombre está empezando a llevar su cerebro fuera de su
cráneo y sus nervios fuera de su piel.
La nueva tecnología engendra un nuevo hombre
McLuhan*

01000011 01110101 01100101 01110010 01110000 01101111
(Cuerpo)
<http://binario.cf/>

El cuerpo puede insertarse en cualquier realidad creada por sí mismo, es interesante análogar esta idea con la frase “el universo se mira así mismo a través de un espejo infinito” ya que la humanidad ha hecho uso de la capacidad de constituir realidades que le apoyan a entender y crear su propio ser, cabe mencionar que el ser humano se multiplica en cada posibilidad de realidad que constituye y una de éstas posibilidades es la condición virtual.

93

Pero, ¿Qué es lo virtual? (1995) se preguntó Levy Pierre, y en su análisis podemos encontrar la distinción de los conceptos virtual, actual y real, Pierre retoma entendimientos de Gilles Deleuze (*Diferencia y Repetición*), y expone en principio que “la palabra virtual viene del latín medieval *virtualis*, derivado de *virtus* palabra que significa fuerza o potencia, para la escuela escolástica lo virtual es aquello que existe en potencia pero no en acto”, es decir lo virtual puede ser actualizado, pero no está concretado, lo posible y lo virtual se distinguen en cuanto a que lo posible ya está construido, pero está en el limbo, es decir lo posible no existe en el presente pero si existe en el futuro, ya que “Aquello que es imaginable, adquiere la condición de existente”⁷⁵ pero no está materializado aún, lo posible es similar a la realidad, pero sólo le falta existir en el

⁷⁵ Argumento ontológico de San Anselmo, Véase Abbagnano, Nicola. (1963). *Diccionario de Filosofía*, Buenos aires: Fondo de cultura económica. p. 988.

plano físico, lo posible se distingue de lo virtual en tanto que la condición virtual es dinámica y la condición de lo posible es estática.

Por tanto lo virtual no se opone a la realidad puesto que lo virtual responde a procesos internos y externos que condicionan su configuración como objeto emergente de la interacción, lo virtual es una forma de ser de la realidad, o visto desde otra perspectiva lo virtual es una realidad alterna. Hay que decir que Levy se interesa en lo virtual entorno a procesos de virtualización en finanzas y medios de comunicación y lo que en este capítulo interesa es la descripción del cuerpo virtual, por lo cual es preciso mencionar a

Roberto Diodato, ya que con su *Estética de lo virtual* (2011) aborda el cuerpo virtual como una imagen digital interactiva que acontece en el formato binario de operaciones computacionales, ésta imagen puede ser multisensorial y Dilato recalca que no es mimesis, simulacro ni icono o imagen originaria, sino que *“es una forma relacional que pertenece a un sistema múltiple de traducción”* y añade que *“un cuerpo virtual es cualquier objeto-imagen que en la actualidad se pueda ver en la pantalla de una computadora, que consienta una interacción que permita (...) ponerlo en movimiento”*.

El avatar es un cuerpo virtual que representa a un cuerpo humano, el avatar extiende el cuerpo físico al espacio virtual con aditamentos y cualidades idealizadas. Existen cuerpos virtuales como organismos holográficos y holofónicos que recogen información dada por los usuarios, el arte digital y el arte generativo han explorado estos cuerpos virtuales creando propuestas que ofrecen la posibilidad de desarrollar organismos mediante variables establecidos por el artista y procesos de aleatoriedad. La industria del espectáculo también ha hecho uso de los cuerpos virtuales y han expuesto

ideas en las que el cuerpo humano se vuelve una versión mejorada en un cuerpo virtual que habita el ciberespacio como Matrix (1990) y Trascender (2014).

Un ejemplo de los cuerpos virtuales bajo el tema del arte acción podemos visualizarlo en Synthetic Performances, Performances en Second Life, por el grupo 0100101110101101.org conformado por Eva y Franco Mattes, en donde llevan destacadas acciones de artistas performáticos como Joseph Beuys, Chris Burden, Marina Abramovic entre otros en el mundo virtual que habilita la plataforma digital de Second Life.



Fig. 21. Eva y Franco Mattes, *Synthetic Performance in Second Life*, 2007. *



Fig. 22. Marina Abramovic and Ulay, *Imponderabilia*, 1977. **

Es importante tener en mente que el concepto de virtual existe mucho antes de la era digital. Ya que Platón alude al termino de virtualidad como la capacidad de imaginar y de contextualizar la realidad, es decir lo virtual en Platon vendría a ser entonces un proceso propio de la imaginación y la creación que permite al ser humano entender y transformar la realidad. Por tanto podemos entender a la imaginación, la memoria, los sueños, el conocimiento y la religión como virtualidades propias del ser humano, que si bien nos han

* Eva y Franco Mattes, *Synthetic Performance in Second Life*, 2007. [Captura de pantalla]. 2007. Recuperada de: http://www.postmastersart.com/archive/futurenot/images/01_abramovic-1_sm.jpg

** Marina Abramovic and Ulay, *Imponderabilia*. [Fotografía]. 1977. Recuperada de: <https://www.pinterest.com.mx/pin/256494141248842014/>

hecho abandonar el aquí y ahora, son elementos con los que contamos para vivir realidades.

Lo virtual es una forma de la realidad que construye territorios de saber para experimentar la existencia, es decir es básicamente una herramienta. Se que al mencionar que lo virtual “*existe*” entro a terrenos ontológicos particulares de la condición existente, lo cual es ineludible a la hora de plantear una investigación entorno al cuerpo virtual, ya que si bien como he mencionado el cuerpo real físico, no descarto que el cuerpo virtual pueda trascender el cuerpo real, ya que cada vez más los territorios del conocimiento se amplían y configuran tecnologías capaces de responder a idealizaciones de un cuerpo sin carne, sin fluidos, sin sentimientos, capaz de tener un grado de consciencia con el que pueda crear un simbiosis con su otredad. Por tanto aclaro que cuando refiero a la existencia de conceptos me baso en el espacio oscuro el cuál aún no podemos explicar y formularia del todo pero que intuyo que tiene sentido de verdad mediante el cuestionamiento y la imaginación, aunque resulten en un grado altamente racional como una contradicción.

Es importante no confundir la virtualidad con la realidad virtual ya que como bien menciona José Alberto Sánchez Martínez la virtualidad tiene como facultad deconstruir el cuerpo del sujeto para generar comunicación, de ahí que el cuerpo desempeñe un papel relevante en las relaciones a través de internet, mientras que la realidad virtual es una forma de lo virtual y se configura desde el contexto de la tecnología sintética que posibilita la informática.

La virtualidad acontece a partir de tres factores: cuerpo, digitalización, e internet, la virtualidad emerge gracias a la digitalización y al internet, menciona José A. Sanchez es decir la virtualidad solo esta presente mediante la relación

entre cuerpo y tecnología. Si bien un cuerpo virtual es una imagen digital, con la cual experimentar lugares, mundos computarizados, es cierto que éste tipo de cuerpo no sería capaz de sostener su existencia si no fuera por que el cuerpo real físico esta interactuando con la maquina, es decir el cuerpo virtual necesita al cuerpo real físico, si bien es cierto que la relación intrínseca del cuerpo físico con el cuerpo virtual es aún inseparable la funcionalidad del cuerpo virtual se sitúa en su flexibilidad de navegación e interacción la adquisición de conocimiento y la comunicación.

Los espacios virtuales que posibilita los aparatos digitales con los que contamos hoy día son ventanas que provocan el enfoque de nuestra vista, por encima de otros sentidos para habitar ambientes que provocan un deslizamiento sinestésico, Jose A. Sanchez menciona que “*el cuerpo es exterioridad, piel del espacio físico que contiene asimismo un interior que lo define en cuanto a la forma de absorber el mundo y relacionarse con los otros*” por tanto cuando el cuerpo carne interactúa con la interioridad de la condición de lo virtual entra en un estado de fluidez en el que se despliega una forma de habitar la realidad existente dentro del ciberespacio, un territorio que fue designado por William Gibson en su novela *Neuromante* (1984) en donde escribe que el ciberespacio es:

*Una alucinación consensual experimentada diariamente por billones de legítimos operadores, en todas las naciones, por niños a quienes se enseña altos conceptos matemáticos... Una representación gráfica de la información abstraída de los bancos de todos los ordenadores del sistema humano. Una complejidad inimaginable. Líneas de luz clasificadas en el no-espacio de la mente, conglomerados y constelaciones de información.*⁷⁶

es decir el ciberespacio es básicamente un paisaje de

⁷⁶ Gibson, William, *Neuromante* (1984), Minotauro. [Versión electrónica]. p.35. Recuperado el 8 de Enero 2016. Disponible en: <http://kamita.com/misc/gibson/Neuromante.pdf>

información óptica que da cabida a cuerpos virtuales a través de la programación.

He dicho que el cuerpo virtual esta inserto en el ciberespacio, un espacio de acción construido de dígitos, reitero que el cuerpo virtual aún no puede prescindir del cuerpo físico, ya que es éste el que habilita la existencia del cuerpo virtual mediante la interacción del interior tecnológico (el ciberespacio), con el exterior, creo que la comunicación es uno de los grandes responsables del desarrollo del cuerpo virtual como imagen digital ya que es a través de la necesidad de “conectarse” con otro ser humano a pesar de límites de distancia y tiempo, lo que motiva la utilización de este cuerpo-fenómeno, sin embargo en la actualidad se han incluido otros fines, para el comercio, la educación y el entretenimiento por ejemplo.

Uno de los aspectos negativos que se le atribuyen a la utilización del cuerpo virtual es la ausencia de interacción del cuerpo humano en la realidad física, lo cual para pensadores como Jean Baudrillard es un fenómeno que él llama *el crimen perfecto* donde lo virtual se habrá paso y lo real desapareció por el exceso de realidad e incluso menciona que la ilusión del mundo, la regla del universo es que venimos de una fuente virtual que ha muerto hace mucho y que por tanto la ilusión vital eso a lo que determinamos como real no existe pues nos escondemos detrás de la apariencia material del mundo a través de la simulación y nos protegemos mediante la verdad, pues no soportamos el vacío, ni el secreto, Baudrillard como pensador posmoderno es claro que cuestiona los supuestos de un mundo occidental dirigido por los aparatos científicos, intelectuales y ornamentales que aparentemente lucha por la edificación de un mundo positivo, verdadero y racional lo cual arroja que el ser humano ha tenido que hacer uso de la dinámica de construcción de representación y simulaciones

para proyectar ese mundo que no tiene en realidad cabida en un sistema virtual de redes e información ya que el mundo se esconde a sí mismo.

La pantalla es un espejo que a la vez que nos muestra en apariencia y nos presenta, al mismo tiempo nos evade y vela de los secretos fundamentales. Por tanto a pesar de que el cuerpo virtual se levante como un recurso de salvación y de peligro a la vez debido a un exceso de realidad y de sentido en última instancia mencionaría Baudrillard tenemos que enfrentarlo y hacer del éste fenómeno un lugar que habitar como un mundo más y uno más enigmático.



Fig. 23. Brama Santos, *Yo virtual*, 2003. *

La acción “*Yo virtual*” de Brama Santos presentada en el Primer Encuentro Nacional de Performance en la primera Edición de Performagía en el Museo del Chopo de la Universidad Autónoma de México, destaca la relación de la tecnología con el cuerpo, la acción se llevo a cabo en una sala en donde había una cadáver de res, una proyección y una maquina de ultrasonido, Brama se encontraba dentro del cadáver de res, desde ahí por medio de su teléfono móvil llamo al azar a

* Brama Santos, *Yo virtual*. [Fotografía de Jorge Luis Berdeja]. 2003.

personas del público y les pidió escanear la res, acto seguido en la pantalla apareció la imagen del cuerpo de Brama en posición fetal, después de esto pidió que los espectadores le ayudaran a nacer desde el cadáver de la res, ya afuera, Brama se cobijo con la piel de res y hablo sobre el uso de las prótesis tecnológicas mientras interactuaba con el público.

La acción de Santos da cuenta de la adhesión de los artefactos tecnológicos con los que el ser humano esta conectado al mundo exterior el uso del cadáver de res creo es un elemento altamente transgresor y un elemento evidentemente orgánico que refiere a el útero materno y expresa la nueva relación con la que las nuevas generaciones están insertadas en el mundo de la tecnología virtual digital.

3 PROPUESTA



Hacer y pensar arte siempre han ido juntos
Jorge Juanes

Es verdad que la actividad artística requiere además de práctica, un tiempo constante de atención, reflexión y crítica, el producto artístico no sólo da cuenta de el cuestionamiento del artista, sino que también revela el contexto y el tiempo de las inquietudes personales.

103

En éste ejercicio performativo que supone por sí misma esta investigación, traduzco acciones e ideas en palabras, y para comenzar éste apartado me remito a manera de contexto mi postura frente a lo que concibo como arte acción, la práctica del arte acción es un acontecimiento en un contexto y tiempo específico en donde se reconfiguran las convenciones colectivas para la transformación de la realidad aparente mediante presentaciones con elementos simbólicos, estas presentaciones o inserciones artísticas a la realidad colectiva social necesitan la utilización del cuerpo, esta utilización puede tener mayor o menor relevancia, el arte acción ésta siempre dirigido a otro, nunca es unidireccional, aunque parta de necesidades personales, la acción artística performática es un fenómeno generador de experiencia que tiene por

objetivo penetrar en la cotidianidad, en la realidad aparente para explorarla, pensarla y subvertirla mediante gestos corporales y la utilización de cualquier otro medio como por ejemplo aparatos tecnológicos digitales en el que la relación del cuerpo se presenta como un reflejo incórporeo ante un espejo, un espacio en el que puede replicarse, comunicarse y ser en relación.

Por tanto, a partir de la investigación de los conceptos de virtualidad, cuerpo y realidad, expongo en esta sección la acción llamada *“Paraíso Virtual”* que da cuenta de un primer acercamiento a estos ejes temáticos, cabe mencionar que ésta acción fue llevada a cabo bajo las inquietudes de explorar y reconocer los elementos que interactúan en la relación del cuerpo real y el virtual, tomando al cuerpo real como un ente físico, tangible, efemero y al cuerpo virtual como un acontecimiento reproducible artificial, simulado en la red mediante internet.

“Paraíso Virtual” es una acción presentada simultáneamente en el 3er Encuentro Nacional de Performance en Pachuca Hidalgo (ENAPE), en el Centro Cultural del Ferrocarril y en el territorio virtual de Facebook, que expone la relación de la imagen digital con la acción corporal. En este evento participaron Coyal Sánchez, Mariana Juárez y Dante Tapia en la acción, Alfredo Abarca en el manejo de equipo de cómputo y Lizeth Trinidad en el registro fotográfico.

El 3er Encuentro Nacional de Performance en Pachuca Hidalgo es un festival que reúne a artistas nacionales e internacionales, y muestra propuestas de arte acción desde saberes de distintas disciplinas artísticas como el circo, la danza y el teatro por ejemplo, su edición 2017 duró 4 días consecutivos (*26 de Abril al 29 de Abril*), la acción *Paraíso Virtual* se presentó físicamente el 28 de Abril a las 19:30

horas, tuvo una duración de 20 minutos y el público estuvo conformado por artistas de arte acción y personas interesadas en propuestas alternativas, por otro lado y simultáneamente la acción tuvo lugar en el espacio virtual de Facebook con un público que se conformo por un espectro de personas conocedoras y no conocedoras del arte acción.

La acción se concibió primeramente con el nombre de *Realidades y Virtualidades 1.0*, pero después tras concebir un nombre inmediato el cual recordar fácilmente opte por nombrarla "*Paraíso virtual*" aludiendo a un espacio en el que por el nombre paraíso refiero a un lugar que reúne las características de ser habitado por un determinado conjunto de seres, en este caso el jardín o edén se conforma de cuerpos-entes virtuales que interactúan entre sí mediante mensajes e imágenes.

Las necesidades del montaje estuvieron controladas a partir de utilizar un espacio cerrado con conexiones a electricidad para equipo electrónico y una pantalla para proyectar. El teatro contaba con un escenario tipo proscenio, se situaba en un plano elevado enfrente de la sección de butaquería; la iluminación estaba compuesta por 9 pares RGBW Led y corrió a cargo de los técnicos del teatro.

Descripción de la acción

- Se invitó al público a ingresar al grupo de Facebook “Paraíso virtual”.
- 4 Cuerpos se colocaron al centro del espacio, atrás de ellos había una pantalla en la que se proyectó la imagen de el grupo de Facebook creado ex profeso para la pieza.
- Los 4 ejecutantes realizaron 4 distintas acciones simultáneas, mientras otra persona mostraba las imágenes, comentarios y videos de el grupo desde una computadora detrás de la pantalla.
- La acción finalizo cuando cada artista salió progresivamente de la sala y se anunció el termino de la interacción en el grupo de Facebook.

Descripción detallada de acciones

Cuatro cuerpos dispuestos en el escenario, dos mujeres (incluyéndome) y dos hombres, detrás de éstos una proyección de la imagen del grupo de Facebook Paraíso Virtual en el cual se registraron 150 miembros.

Acto seguido de la aparición corporal se manifestó un pensamiento oral por Mariana Juárez sobre la incapacidad de sentir emociones trascendentales en el territorio virtual, se apuntó a la facilidad y practicidad de desarrollar relaciones mediadas por contenido audiovisual (grabaciones de voz, video, gifs, emoticonos, etc) pero con todo y su facilidad de medio comunicacional, esto sigue sin bastar, ya que se

desprende del cuerpo, en todo caso los ojos son la única parte que puede estar “conectada” con ese espacio de representación emocional.



Fig. 24. Ana Cureño, *Paraíso Virtual*, 2017.

Simultáneamente a esta declaración oral, Mario Coyol comenzó a reproducir un video que contenía imágenes de emoticonos desde un ipad colgada de su cuello, Coyol se acercó al público y les pidió que le grabasen mientras el se golpeaba la cara, Dante Tapia cambió su ropa con diferentes atuendos (vestidos, pantalones, blusas, camisas, mascadas) y cada que cambiaba de atuendo se toma una fotografía que subió al grupo de Facebook, simultáneamente, mi acción consistió en publicar imágenes y gifs que aluden al anhelo de un cuerpo cyborg, mientras me despedí de mi cabello con ayuda de tijeras y una rasuradora.

*Ana Cureño, *Paraíso Virtual*. [Captura de pantalla]. 2017.

Cabe señalar que para esta exploración era necesario involucrar acciones simultáneas en tiempo real ya que la cotidianidad es un cúmulo de acontecimientos, el cuerpo esta constantemente estimulado por sonido, movimiento y contacto lo cuál no se diferencia en gran medida con la relación cotidiana que se lleva a cabo en la navegación de las redes sociales, pues la navegación del espacio virtual al igual que el espacio real contiene estímulos de sonido, información visual y escrita. Mi intención con confrontar la presencia corporal y la presencia virtual era la de enfrentar al espectador a distintas acciones a los cuales atender para que mediante su decisión imprimiera en la plataforma digital sus percepciones de lo que percibían en tiempo real, dándose con esto un proceso de comunicación inmediato, horizontal, e interactivo, (Veáse *“Paraíso virtual” en CD*).

Descripción y análisis de la acción individual realizada en Paraíso Virtual

La acción de cortar mi cabello, apunta a la transformación física de un elemento característico de mi cuerpo que me otorga una identidad singular, raparme y modificar mi apariencia mediante imágenes alteradas por programas de edición para crear otra identidad a partir de la imagen de un organismo *cyborg* con forma humanoide presenta el anhelo de una imagen funcional que presenta la des-identificación de una imagen de una mujer que aboga por una apariencia neutral, una cuya forma pueda desprenderse de los contantes estereotipos dominantes de belleza, genero y salud.

El hecho de proyectar mi imagen editada apunta a la reflexión de la función de la imagen que proyectamos mediante el perfil digital y mediante publicaciones ya que estas conforman una identidad que sólo cumple su función en el espacio virtual en la red de la información, al momento de navegar por espacios digitales virtuales como FB se tiene en mente que se ésta siendo visualizado por otros cientos de usuarios lo cuál hace que se constituyan imágenes que den cuenta de el mejor perfil, lo cual con ayuda de programas y aplicaciones es posible y presentar la mejor versión del cuerpo, pero aunque el perfil de Facebook no se clasifique estrictamente en la categoría de cuerpo virtual como el de un avatar, (y a avatar me refiero a una representación de un cuerpo con características humanas o animales o monstruosas idealizadas), considero que el perfil de Facebook puede ser clasificado como un cuerpo virtual en tanto a imagen digital, ya que extiende el cuerpo físico al espacio virtual con imágenes mediante la interacción del usuario, pues éste se expone mediante fotografías y videos un espacio en donde el usuario vierte en la plataforma sus

recuerdos, experiencias y emociones; si bien no es el objetivo primordial en Facebook crear una animación-avtar como lo hace Second life, Facebook permite la interacción entre usuarios identificados a través de su imagen y gustos, lo cual hace que el usuario dependa de una interfaz para poder comunicarse e interactuar con otros usuarios en la red.

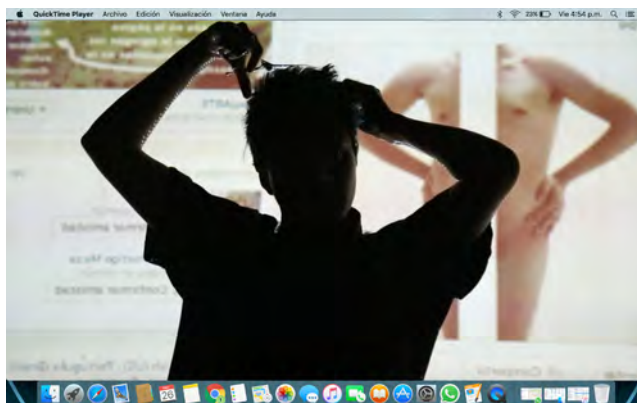


Fig. 25. Ana Cureño, *Paraíso Virtual*, 2017.

El hecho de presentarme cortándome el cabello, transformando mi identidad en tiempo real y cargándola a la plataforma virtual, se conecta con la pregunta ¿Cómo puedo contraponer la imagen de mi cuerpo físico y mi cuerpo virtual? La creación de imágenes digitales a voluntad en la realidad física que habitamos esta cada vez más ligada con la virtualidad que nos ofrecen plataformas en línea como Facebook, ya que todas las imágenes fijas o en movimiento constatan la existencia del suceso y como lo he mencionado en el capítulo de la sección del cuerpo en el siglo XXI en

* Ana Cureño, *Paraíso Virtual*. [Fotografía de Lizeth Trinidad]. 2017.

palabras de Roman Gurben:

“Desde hace tiempo la imagen digital ha tenido gran peso en los deseos de la humanidad básicamente de eternidad, belleza y riqueza que se ha ido desdibujando la línea que separa la realidad tangible con la realidad de las imágenes digitales, ya que estas contienen nuestros deseos más primitivos y éstas son construidas a partir de referentes reales pero con una fantasía que no tiene un límite”

el hecho de proyectar el deseo de un cuerpo cyborg tiene su origen en la promesa de un cuerpo capaz de potencializar las capacidades motoras y reducir sus deficiencias, pero es claro que mi cuerpo físico y las posibilidades de mutar artificialmente mediante la transgresión corporal tecnología aún esta lejos y dirigida sólo para las personas que tienen los recursos económicos necesarios para sustituir alguna parte de su cuerpo, si bien varios son los artistas que han ocupado recursos y en algunos casos deficiencias corporales como punto de partida para la inserción de material cibernético en su cuerpo como Steven Mann, Sterlac, Neil Harbisson y Rob Spence, aún son reducidas las posibilidades de pasar a un transhumanismo en el que toda la población pueda tener a su alcance material cibernético para mejorar la eficiencia, capacidad y estética del cuerpo.

Al mostrar mi cuerpo, me hago identificar de entre otros millones de usuarios, toda imagen sea editada o no da testimonio de mi existencia, aunque se pueda pensar en que un cuerpo virtual no constituya un verdadero ser por el hecho de compararlo con un cuerpo de la realidad física no significa que no tenga un efecto de realidad en la mente humana. El hecho de que el cuerpo virtual exista en un sentido de verdad mediante la interacción del cuerpo físico constata un acto relacional que da pie a la ampliación de una percepción con la que hemos contado desde hace tiempo, la capacidad de virtualizar el mundo con el propio cuerpo.

La existencia tiene una amplia gamma de posibilidades de ser, o por lo menos eso es lo que puedo imaginar, es difícil constatar en un estricto sentido ontológico el ser de cualquier cuerpo o acto, aunque mi intención no es constatar dicha condición, mi intención si es prestar atención al acontecer físico entrelazado con el virtual, ya es un fenómeno que repercute hoy día de una manera creciente y del cual espero una fusión en pro de la experiencia humana, no sólo para el entretenimiento como se le ha dado el uso mediante los videojuegos o videos musicales, sino también para crear experiencias prácticas colectivas, en donde la eficiencia, la consciencia activa y el sistema de convivencia horizontal tolerante puedan tener lugar en cada ser humano.

Para la acción Paraíso Virtual era importante la interacción virtual de los especta-interactores, puesto que la naturaleza/artificio de la acción tenía lugar no sólo en el espacio fijo de la sala del Centro Cultural, sino también simultáneamente en la virtualidad tecnológica de la comunicación contemporánea que permite la red social Facebook, la respuesta de los espectadores virtuales, algunos también presentes físicamente en la acción fue activa, reflexiva y creativa, uno de los aspectos que puedo destacar de este acontecimiento fue la comunicación, que aunque incorpórea (no verbal) fue virtualmente eficaz.

Facebook, “libro de caras” en español es un espacio social digital que tiene por objeto interconectar a los usuarios para que estos puedan interrelacionarse, la plataforma se presenta como un espacio representacional del objeto “libro” en el que el usuario a través de su perfil puede construir como le ven los demás vertiendo todo pensamiento y acontecimiento que lo describa e identifique.



Fig. 26. Ana Cureño, *Paraíso Virtual*, 2017.*

Como sociedad del siglo XXI asistimos a espacios de realidad y virtualidad en donde las tecnologías de la información, están arraigadas en el habitar cotidiano, puesto que de la comunicación sigue siendo esencial para las dinámicas de subsistencia de la especie humana y plataformas como Facebook cada vez más dan cuenta de que la presencia virtual gana relevancia en las relaciones sociales.

Paraíso Virtual fue una experimentación que abre el panorama a la reflexión del cuerpo virtual como imagen digital interactiva y presenta una forma de tratamiento en la que la imagen digital se conjunta con el acontecimiento del cuerpo real físico en vivo propio del arte acción, pero, si bien plantea un acercamiento a esta relación de los conceptos virtualidad, cuerpo y realidad, a su vez cuestiona los medios con los que contamos actualmente, resultados de investigación en el campo de la ciencia, en donde cada vez el cuerpo va modificando sus modos de ser mediante en el espacio virtual para experimentar realidades alternas a las físicas.

*Ana Cureño, *Paraíso Virtual*. [Fotografía de Lizeth Trinidad]. 2017.

Conclusiones

115

El arte acción es una actividad humana que existe en respuesta a la necesidad de comunicarse, de expresar y de crear entendimiento a través del cuerpo y la tecnología; tras su paso, la humanidad ha fijado su realidad en torno a la información que recaba del ambiente que lo soporta, revisando la presencia del cuerpo desde el arte rupestre hasta el arte acción con acuerdo con que *“el arte considerado en su sentido mas pleno, en tanto que fuerza creadora constituye el carácter fundamental del ser”*⁷⁷.

El arte acción es un terreno de exploración que conviene revisarlo y encontrar en su amplitud cuerpos que suman los diversos modos de entender una realidad que compartimos como materia humana, si bien es importante conocer los hechos del pasado sobre un arte que ha logrado posicionarse, es igualmente relevante no encasillar del todo a una práctica que desde sus inicios ha abogado por ser un espacio de

⁷⁷ Martin Heidegger, Nietzsche, t1 p. 71., citado en Weisz, Gabriel, *Cuerpo y Espectros*. México; Facultad de Filosofía y Letras, UNAM. 2005. p.2.

experimentación, cabe aclarar que para fines académicos prácticos es significativo presentar conceptos para poder entenderlos, pero creo que debe de haber siempre un espacio en este ejercicio del pensamiento que sea ocupado por el constante cuestionamiento del sentido de verdad de estos y por supuesto de la existencia y lo que ésta provoca experimentarla.

Revisar el panorama de los paradigmas asignados al cuerpo a través el quehacer del artista me permitió entender a la práctica de arte acción actual no sólo como un fenómeno propio del arte ínter y multidisciplinario, sino también como un acontecer activo social, (inseparable de la cultura) resultado de experimentaciones mediante el uso del análisis y la renovación de los supuestos de una transición posmoderna en la que el cuerpo humano seguirá siendo problematizado y confrontado.

Como especie es imposible no formar lazos y conexiones, ya que somos entes sociales, el arte acción en México comparte inquietudes del continente Europeo reflejados en las experimentaciones interdisciplinarias, he apoyado la idea de que cada territorio se caracteriza por sus acontecimientos sociales, el caso de arte acción en México no es excepción ya que, el lazo que comparte México con el Continente europeo tiene sus orígenes desde la llegada de las primeras expediciones europeas al Continente Americano, y aún después de la imposición de pensamientos y tecnologías; años después de lograr un estado de soberanía nacional, la influencia extranjera europea sigue vigente a partir de la política y el manejo de medios.

El arte del siglo XX abre paso a un estado crítico, multidisciplinario e hiperconectado caracterizando a las practicas artísticas contemporáneas como pos-

posmodernas, hipermodernas o transmodernas, ya que éstas prácticas heredan del arte conceptual la trascendencia del contenido, de la idea por sobre los procesos técnicos y aboga por el discurso, la idea, es decir las prácticas artísticas contemporáneas utilizan la desmaterialización de la obra de arte para la construcción de un arte efímero, un arte de acción que enfrenta y devela el cuerpo a través de procesos en los que la tecnología y la ciencia predominan en la creación de la concepción de nociones del cuerpo humano.

Es claro que las concepciones del cuerpo cambian y sufren constantes modificaciones que se reflejan en su constitución física, estoy de acuerdo con Josefina Alcázar cuando menciona que cada tiempo y cada sociedad encuentra diversas formas de conocimiento para escrutar su propia estructura y que una de esas formas de ésta época es el arte acción, por seguir siendo una manifestación artística que posibilita la autoreflexión, a partir del poder expresivo del cuerpo que no sólo se puede encasillar en una mera manifestación artística, sino también como un proceso en el que están presentes y en constante transformación las dinámicas históricas y socioculturales a partir del desarrollo de la tecnología digital.

117

Cabe destacar entonces, que las concepciones sobre el cuerpo están determinadas por su capacidad de exploración del mismo, el siglo XXI se está caracterizando como una época en donde conviven aún ideales de belleza y salud, pero ahora se le adhiere mayor visualización a los cuerpos transformados mediante cirugías y otros arreglos protésicos que buscan satisfacer el constante deseo e ilusión de un cuerpo digno, práctico, altamente funcional; una de las causas de que esto suceda es que la realidad mediática actual está sumida en el consumo de imágenes, ya no sólo en las imágenes-materia e imágenes-movimiento, sino a las imágenes-tiempo que componen y transforman la percepción y el cuerpo mediante la interacción

de medios tecnológicos electrónicos, actualmente el uso de éstas interfaces, se ha hecho imprescindible (celulares, tabletas, relojes, computadoras), ante la ola de fascinación e interacción mediática traigo a cuenta que Gubern abogaba por no perder el lenguaje verbal, ya que éste es la base del pensamiento abstracto en contraposición con el lenguaje visual que si bien constituyen representaciones de la realidad inmediata-concreta este lenguaje reduce según Gubern la capacidad de reflexión de los sujetos, es decir ante toda la información visual a la que podemos acceder, es necesario tener en cuenta que el lenguaje del habla no tiene por que ser remplazado por el lenguaje visual, pero ante esto y ante el desarrollo de proyectos como el llevado a cabo en Holanda por neurocientíficos de la Universidad de Maastricht en donde se investiga la posibilidad de controlar las maquinas directamente con la mente a partir de una interfaz cerebro-maquina da cuenta de la inquietud de seguir rompiendo límites corporales y prepara el terreno de una nueva revolución innovadora en el terreno de la comunicación imaginada años antes por sociedad cibernética, una comunicación e interacción en donde el cuerpo virtual *pueda convertirse en el simulacro perfecto de la acción multi-sensorial del físico*⁷⁸.

Como lo expresa Stephen Hawking “*la convergencia entre el mundo real y el digital será un día tan profunda que podría ser una fuerza determinante en la definición de nuestro futuro*”. Hoy en día, la interacción aún esta limitada por nuestro ser físico y por los dispositivos que utilizamos pero ¿será posible que la tecnología avance a tal grado de que podamos prescindir de los intermediarios electrónicos como celulares computadoras para poder habitar conscientemente un mundo completamente virtual?, es decir ¿podrá la humanidad replicar la vida en un espacio virtual?, pero mientras estas preguntas puedan ser respondidas considero

⁷⁸ Ihde, Don. (2004). *Los cuerpos en la tecnología. Nuevas tecnologías: nuevas ideas acerca de nuestro cuerpo*. Barcelona: Editorial UOC. p.29-30.

que es propio que el arte acción siga investigando como es que las tecnologías digitales virtuales se adhieren a las prácticas cotidianas y con ello acercarnos a un espectro mayor de percepción.

Por otro lado en el tema de el papel del artista en el siglo XXI considero que el artista de arte acción debe de seguir experimentando desde su propio cuerpo, ya que esto ya que no sólo hace que él obtenga conocimiento, sino que a través de las imágenes crea junto con los ojos de los espectadores un acontecimiento que exponencialmente forma un sentido colectivo. Considero también que el artista debe de seguir haciendo diagnósticos de lo que lo rodea, seguir proponiendo experiencias, ante las actitudes bélicas, las desigualdades sociales, las políticas irónicas y sobretodo de las prácticas que desarrollamos con los medios tecnológicos de la información y la comunicación; y pienso que aunque el entorno actual se presente como una vorágine de sobre información, el hacedor artístico debe de estar comprometido a mostrar y transformar los conflictos y las condiciones de la humanidad para que entender las consecuencias de la construcción de la realidad social que compartimos en colectividad.

119

El cuerpo es la base material de las relaciones sociales, nuestros cuerpos son transformados de modo constante por las practicas culturales y políticas. Si el cuerpo humano, en tanto a su condición corpórea ha sido un medio y/o una herramienta para habitar y modelar el entorno, éste ha persistido mediante su interrelación con otros cuerpos, me queda claro que todas y cada una de las relaciones que implican las actividades humanas se dan a través y con el cuerpo.

Creo necesario mencionar que si bien mi acercamiento a esta investigación comenzó desde el saber pictórico, museográfico, escenográfico, teatral y performático, el camino recorrido hasta este momento en conjunto con la experiencia y las ideas revisadas me dirigen a seguir mi labor como productora de arte a el campo de la realidad virtual, ya que es, uno de los espacios que posibilitan la interconexión y relación de los conceptos abortados en este documento: realidad, cuerpo y virtualidad, tomando en cuenta que la imagen digital y la acción forman parte de la estructura del fenómeno de la Realidad virtual.

Por último, la virtualidad como condición ya expresada en su definición semántica es una fuerza, y claramente ha encontrado en el espacio digital una potencia para producir los mismos efectos que los que nos provee la realidad física, pero como cualquier fenómeno de estudio esta sujeto a revalorizaciones, las cuales me han llevado a pensar que la virtualidad es una posibilidad más de realidad habitable y no creo que en tiempos venideros la relación que hoy día se tiene con la interconexión de cuerpo-aparato digital sea de la misma forma como la que se vive ahora, sino que puede existir un nivel de percepción en donde el cuerpo se pueda sumergir en virtualidad que le permitan explorar otras modos de ser.

Hoy en día no sólo habitamos el mundo físico que nos ofrece la naturaleza, sino que también es posible habitar en el espacio cibernético-digital creado por la misma humanidad, éste espacio cada vez más y en tiempos más cortos se extenderá por completo mediante la tecnología informática y multimediatca por medio de una amplia gama de aditamentos teléfonos cada vez más especializados, software, computadoras, drones, cámaras etc., que permiten una forma alterna de coexistir, comunicarse sin estar el uno

frente al otro, asistir a eventos, trabajar y obtener servicios desde el escritorio y comodidad del hogar y creo que no está muy lejos esos paisajes virtuales cada vez más sofisticados.

Sin duda, esta investigación trajo consigo el entendimiento de que el cuerpo ha sido y seguirá siendo objeto de estudio para diversas disciplinas, la relación del arte acción con tecnología virtual digital se incrementará aún más, ya que la imagen digital es un recurso que aparte de reflejar construye nuevas formas de habitar la realidad, una realidad que se entremezcla y que ahora más que nunca está unida a la virtualidad que ofrece la tecnología informática y de la comunicación, considero que en la actualidad el imaginario del cuerpo no puede seguir contenido en conceptos fijos, ni universales, el cuerpo debe de seguir siendo esa zona en constante transformación.

Fuentes de consulta

1. ALCÁZAR, Josefina, Fuentes, Fernando. (2005). Ex Teresa, Edición sin nombre. Performance y arte-acción en América Latina. México, CITRU.
2. ALCÁZAR, Josefina. (2014). Performance: un arte del yo, autobiografía, cuerpo e identidad, Siglo veintiuno editores, México.
3. ALCÁZAR, Josefina (2001), Una mirada al performance en México, con el cuerpo por delante, INBA, México.
4. MEJÍA, Iván. (2014). El cuerpo posthumano en el arte y la cultura contemporánea. (2da Edición). México. Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Artes y Diseño.
5. ARROYO, Erika. (2015). México. Manual de redes sociales Centro de Cultura Digital.
6. ALCALÁ, José Ramón. (2010) Ser digital, Manual de supervivencia para conversos a la cultura electrónica. Chile. Facultad de Artes Universidad de Chile.
7. BAUDRILLARD, Jean. (2010). La ilusión vital. España. Editorial Siglo XXI.
8. BREA, José Luis. (2008). El net.art y la cultura que viene. Bogotá. Universidad Nacional de Colombia, Facultad de Artes.
9. HERRERA, Becerril Melquiades. (1987). El performance ¿Tradición, Moda, Publicidad o Arte?, Escuela Nacional de Artes Plásticas de la Universidad Nacional Autónoma México.

10. JUANES, Jorge. (2010). Territorio del arte contemporáneo, del arte cristiano al arte sin fronteras, Editorial Itaca, México.
11. MAUSS, Marcel. (1979). Sociología y Antropología, 4.a edición. Madrid: Editorial Tecnos.
12. PADÍN, Clemente. (1973). Capítulo V Hacia un Lenguaje de la acción. De la representación a la acción. Montevideo. Banco Central del Uruguay.
13. GALLO T. Miguel Ángel. (2005) Historia Universal Contemporánea siglos XX y XXI (3ra Edición), México: Quinto Sol.
14. TORRENS, Otín, Valentin. (2007). Pedagogía de la Performance, programa de cursos y talleres. Diputación Provincial de Huesca. Huesca.
15. DE ALVARADO, Chaparro, Dulce María. (2015). Performance en México, 28 testimonios 1995 – 2000, Editorial diecisiete, México.
16. DE ALVARADO Dulce María Chaparro. (2000). Performance en México (Historia y desarrollo). México. Tesis Licenciatura en Artes Visuales, Escuela Nacional de Artes Plásticas.
17. DIODATO, Roberto. (2011). Estética de lo virtual. México. Universidad Iberoamericana de la Ciudad de México.
18. SÁNCHEZ , Jose A. (2009). Prácticas de lo real en la escena contemporánea. México: Edición Paso de gato.

19. NANCY, Jean-Luc. (2007). 58 indicios sobre el cuerpo seguido de La extensión del alma. Buenos Aires. La Cebra.
20. NAVARRO, Antonio José (ed). (2002). La nueva carne. Una estética perversa del cuerpo 1era Edición. Madrid, Valdemar.
21. Martel, Richard, (2008). Arte acción. México UAM, Unidad Xochimilco.
22. MARCHÁN, Simón. (2006). Real, Virtual en la estética y la teoría de las artes. Editorial Paidós, Fundación Carolina.
23. LÉVY, Pierre. (1999). ¿Qué es lo virtual?. Barcelona: Editorial Paidós.
24. RODRÍGUEZ Sevilla, José Cuauhtémoc. (2005). El espejo virtual: consideraciones alrededor de la identidad y la presencia humana en los programas artísticos de la virtualidad digital. Tesis de Maestría en Artes Visuales. Escuela Nacional de Artes Plásticas. Universidad Nacional Autónoma de México.

Documentos Electrónicos

25. ADORNI, Mariana. (2012). Transformaciones del cuerpo en las diferentes etapas de la historia. Viref. Revista digital del instituto de Educación Física Universidad de Antioquia, Número 1. Recuperado el día 16 Noviembre del 2016. Disponible en: <http://viref.udea.edu.co/contenido/pdf/119-transformaciones.pdf>
26. BARREIRO Ana Martínez. (2004). La construcción social del cuerpo en las sociedades contemporáneas,, Universidad de A Coruña. Departamento de Sociología y Ciencia Política y de la Administración. Recuperado el día 3 de Abril del 2017. Disponible en: <file:///Users/Welcomtothesnailmain/Downloads/25787-25711-1-PB.pdf>
27. BOURRIAUD, Nicolas. (2006). Estética relacional, Traducción de Cecilia Becerro y Sergio Delgado. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora. p. 9.
28. BUSTAMANTE, Maris. Archivo visual de artes escénicas. Recuperado el día 20 Enero del 2017. Disponible en: <http://artesescenicas.uclm.es/index.php?sec=artis&id=54>
29. BUSTAMANTE, Maris. (1998). Árbol genealógico de las formas pias. Recuperado el día 3 de Febrero del 2016. Disponible en: <https://seminarioyahoraquehacemos.wordpress.com/textos/>

30. TABORN Espejel, Denisse. (2013) Un estudio del cuerpo en el arte contemporáneo: de la plástica a la carne real. Caso Peter Witkin (tesis de Licenciatura) Centro de Cultura Casa LAMM. Recuperado el día 5 de Febrero del 2017. Disponible en: http://www.casalamm.com.mx/tesis/licenciatura_en_historia_del_artedenisse_taborn_espejel.pdf

31. PEIDRO, Miguel Angel. El Arte de Acción. Recuperado el día 19 de Febrero del 2017. Disponible en: <http://performancelogia.blogspot.mx/2007/08/el-arte-de-accin-miguel-angel-peidro.html>

32. LATORRE, Romero, Amparo. (2015). La utilización del cuerpo abyecto. De la mujer real y virtual en el arte. *Cultore della materia in Storia dell'arte contemporanea*. Dipartimento di Storia dell'arte e spettacolo. Sapienza Università di Roma. II Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales. Recuperado el día 16 de Abril del 2017. Disponible en: <http://ocs.editorial.upv.es/index.php/ANIAV/ANIAV2015/paper/viewFile/1074/531>

33. NAPOLEÓN Conde Gaxiola. (2006). La concepción del hombre en la obra de Mauricio Beuchot. Universidad Iberoamericana/Universidad Intercontinental. Recuperado el día 12 Noviembre del 2016. Disponible en: <http://www.ensayistas.org/critica/generales/C-H/mexico/beuchot.htm>

34. RODRÍGUEZ, Ortiz, Roxana. (2009). El cuerpo como objeto de arte. Recuperado el día 12 Septiembre. Disponible en: <https://roxanarodriguezortiz.com/2009/08/31/el-cuerpo-como-objeto-de-arte/>

35. FARINA, C; (2007). El cuerpo como experiencia. Políticas de formación y mutación de lo sensible. *Aisthesis*, 11-19. Recuperado el día 2 Agosto del 2016. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=163219818002>
36. UNAM, Recursos para usuarios: Guías y consejos de búsqueda, Disponible <http://bibliotecas.unam.mx/index.php/guias-y-consejos-de-busqueda/como-citar>
37. RUGGIO, Germán Alejandro. (2011) El cuerpo: la afirmación a lo largo de la historia como formador de la identidad. *EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, Año 16, N° 160*. Recuperado el día 25 Noviembre del 2016. Disponible en: <http://www.efdeportes.com/efd160/el-cuerpo-como-formador-de-la-identidad.htm>
38. SÁNCHEZ, Martínez, José Alberto. (2017). *Cuerpo y tecnología. La virtualidad como espacio de acción contemporánea*. Recuperado el 16 de Abril del 2017. Disponible en: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-57952010000100010
39. SANMARTÍN Arévalo, Fabián Alejandro. (2014). *Estéticas de la hibridación. Del cuerpo transhumano al cuerpo posthumano*. Tesis de Maestría de la Universidad de Cuenca, Facultad de Artes. Ecuador. Recuperado el día 24 Julio del 2017. Disponible en: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/5487/1/tm4av34.pdf>

40. SÁNCHEZ, Martínez, José Alberto. (2017). Cuerpo y tecnología. La virtualidad como espacio de acción contemporánea. Recuperado el 16 de Abril del 2017. Disponible en: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-57952010000100010
41. SPRINGER, José Manuel. (2011). Performance e Internet. Performagia 1. Museo Universitario del Chopo. Colección privada.
42. TABORN, Espejel, Denisse. (2013). Un estudio del cuerpo en el arte contemporáneo: de la plástica a la carne real. Caso Peter Witkin (tesis de Licenciatura) Centro de Cultura Casa LAMM. Recuperado el día 5 de Febrero del 2017. Disponible en: http://www.casalamm.com.mx/tesis/licenciatura_en_historia_del_arte/denisse_taborn_espejel.pdf

NOTA

Para facilitar la consulta de los archivos digitales revisados en esta tesis, así como las imágenes y registro de propuesta, se encuentra a disposición el repositorio virtual llamado:

**Realidad, Cuerpo, y Virtualidad.
La imagen digital en el arte acción.**

Disponible en línea en:

<https://drive.google.com/drive/folders/0BzQqv1lr-RMjc3VvZXFrQXJ5dUU?usp=sharing>

y

<https://www.dropbox.com/sh/1st3lckagy39lzk/AAB3vsfrF8B9bPD0j9kpDYXca?dl=0>

Esta edición cuenta con CD, donde se incluye el registro videográfico de la propuesta artística *“Paraíso Virtual”*.

Realidades y Virtualidades
“El cuerpo del artista en la era digital”
Termino de imprimirse el 21 de Agosto del 2017
en el taller de Digital Center en CDMX, México.
Esta edición consta de 12 ejemplares

Fotografía de portada: Lizeth Trinidad Guzmán
Diseño de cubierta: Ana Cureño
Impresión de portada: 3D Lenticular Factory
Diseño Editorial: Cecilia Padilla Dionate

