

Nuevas narraciones de resistencia en la esfera pública: el intento de superación del mensaje simplemente informativo en el videoarte

The stories of resistance in the video art

Carmen Gaona Pisonero - Universidad Rey Juan Carlos–

carmen.gaonal@urjc.es

Esther Martínez Pastor - Universidad Rey Juan Carlos–

esther.martinez.pastor@urjc.es

Abstract: En este artículo se hace una doble invitación a repensar y deconstruir nuestras identidades desde el video arte. Y por otro lado, una invitación a que el profesional de la información adquiriera un compromiso por visibilizar en sus noticias de forma profunda el auténtico sentido de las metáforas del videoarte y vaya más allá de la simple recreación de la forma exótica o macabra, para entender la auténtica dimensión estética del video arte, y en concreto en aquellas apuestas artísticas que tienen una clara denuncia social mediante las metáforas virtuales de la expresión corpórea.

Palabras clave: video arte; narraciones resistencia; cuerpo; performatividad, body art

Keywords: video art ; resistance narratives, body; performativity; body art

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

1. Introducción

A menudo si recurrimos a los lindes reflexivos de la fenomenología (Merleau-Ponty, M, 1975) podemos detenernos a reflexionar sobre la espontaneidad del narrarse, idea que queremos reforzar desde una perspectiva comunicativa, estando avalados por dos máximas. Por un lado la imposibilidad de dejar de comunicar (Bateson, Watzlawick, 1984) y en segundo orden por la alteridad, entendida ésta última como una necesidad ineludible humana de auto comprenderse, puesto que el conjunto de pensamientos y conocimientos que encontramos en la historia de la humanidad, no son únicamente prácticas materiales, sino que también son modos de comprenderse a sí mismos, auto imágenes. Ambos aspectos son a menudo inseparables, pues la comprensión que tengamos de nosotros mismos es una condición esencial para que la práctica tenga el sentido que tiene para aquellos que participamos en ella. Este texto pretende defender e incluir una tercera máxima también innata de la humanidad, o deberíamos precisar característica ingénita si recuperamos el recuerdo del ser: sujetos reflexivos co-creadores del lenguaje de resistencia, mediante la mejor arma del ser reflexivo: el signo.

En los siguientes párrafos, haremos alusión a las metáforas de resistencia incluidas en las prácticas artísticas de videoinstalaciones, videoperformances y video arte. Ello es posible gracias a la intersección entre nuevas tecnologías y el lenguaje simbólico, dos complejidades en unión que potencian los significativos subjetivos (Peter Berger y Thomas Luckmann 1983), que aluden a la “violencia de la representación” explicados por Toni Morrison (seudónimo de Chloe Anthony Wofford) Premio Nobel de Literatura 1993. Morrison prestó especial atención a la “violencia de la representación” en la conferencia que pronunció con ocasión de su Premio Nobel de Literatura: “El lenguaje opresivo hace algo más que representar la violencia; es violencia” (Morrison, T., 1993: 16). Morrison nos ofrece una parábola en la que el lenguaje mismo es imaginado como una “cosa viviente”. Esta figura no es falsa ni irreal, sino que indica un aspecto verdadero del lenguaje. En la parábola de Morrison, unos niños inician un juego cruel preguntando a una mujer ciega si el pájaro que guardan en sus manos está vivo o muerto. La ciega responde negando y

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

desplazando la pregunta: “No sé (...) lo que sé es que está en tus manos. Está en tus manos” (ibídem: 11). Toni Morrison decide interpretar la mujer de la parábola como una escritora experimentada, y el pájaro, como el lenguaje, intentando hacer una conjetura acerca de cómo esta escritora consumada piensa el lenguaje: “Ella piensa el lenguaje en parte como un sistema, y en parte como un ser vivo sobre el que uno tiene control, pero sobre todo como agencia –como un acto con consecuencias-.

Tal y como nos señala Lluís Duch y Albert Chillón, “todas las formas de vida se constituyen en, con y por mor de la dialéctica comunicativa”, lo que no nos conduce al siguiente paso: lenguaje, identidad y poder. Y como veremos en breve, una ex/presión (lenguaje/comunicación) es intersubjetiva, preformativa y empática, que en el arte en Internet visibiliza los discursos de resistencia en nuestra actual esfera pública, desde la expresión corpórea. Es entonces el cuerpo en el video arte, ese caleidoscopio de signos, que utiliza nuevas narrativas, nuevas y múltiples perspectivas reconstruidas que afectan en la recepción de esos “enunciados”, al ser insuficientes los tradicionales códigos culturales¹ que regulan el lenguaje.

2. Nuevas formas de protesta desde la expresión corpórea en el Video Arte

Dentro de toda la recursiva expresividad del cuerpo, desde éste pueden fluir discursos de tolerancia, de igualdad, de neurosis o felicidad humana entre una interminable lista temática, pero el hecho de limitarnos a los discursos de resistencia, responde no a una posibilidad entre todas, sino que responde a una posibilidad tematizada de forma consciente como prioritaria en el Video Arte. En definitiva, nos sumamos a la idea defendida por J.M. Brohm (1975), para quien la representación del cuerpo en el Video Arte, es de forma prioritaria y buscada un “proyecto político de liberación del cuerpo”, de “hacer morir todo lo que impide a lo viviente vivir de y en su cuerpo” (J.M. Brohm, 1975:50). De este modo, asistimos realmente a unos nuevos códigos

¹ Nos referimos por ejemplo a la teoría de la implicadura conversacional (IC) patrocinada por P. Grice, D. Davidson, y J. Searle.

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

culturales que regulan el cuerpo en el video-arte, o al fin de la metáfora capitalista, al quedar atrapado el cuerpo en el triunfo del espectáculo que caracteriza las sociedades liberal-democráticas. En su obra *Corps et politique* de J.M. Brohm (1975:97), el autor expresa como en el arte la expresión corpórea toma las riendas de ser voz de resistencia, de reivindicación: “el cuerpo puesto en evidencia a través de un caleidoscopio de signos, de imágenes, de espectáculos de todo tipo” es a partir de ahora “en primer lugar del espectáculo del cuerpo político”.

No es una aplicación universal la expresión corpórea de resistencia del Video Arte, pero si es un uso preformativo recurrente y consciente, por lo que a la hora de analizar e informar en el campo de las Ciencias de la Comunicación sobre las prácticas artísticas en Internet, debemos incluir esta categoría en nuestro análisis y noticia. Así por ejemplo al analizar el arte performer feminista, debemos preguntarnos si cumple su función política, o en cambio, acaba convirtiéndose en un circo para una pequeña élite aburrida, anulándose así su intención primera de denunciar la condición de la mujer en las sociedades contemporáneas. Como máximo representante de esta aparente y falsa dualidad, sería el Arte Carnal de Orlan, que para algunos críticos se mueve en la más absoluta banalidad, mientras que para otros desde la metodología del feminismo transmoderno el arte performer feminista exponenciado en Orlan, implica todo un acto de habla de denuncia. Dentro de esta última posición estaría Linda S. Kauffman:

“Orlan inventa un nuevo modelo epistolar y los representa simultáneamente. (...) el ausente nexo feminista entre el inconsciente surrealista, el espectáculo situacionista y los simulacros de Baudrillard. Al igual que la realidad virtual y Dios, Orlan está en todas partes y en ninguna. Orlan representa la problemática de la fe, sus causas y sus consecuencias” (L.S.Kauffman, 1998.45).

La obra de Orlan, crea y denuncia. Construye nuevos géneros, nuevas acciones y potencia de esos nuevos géneros libres en autopoiesis constante

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

que deja en evidencia (y sin pretenderlo la evidencia se convierte en denuncia) los errores y atrocidades de la historia humana.

“Orlan es un cuerpo sacrificado con anestesia por una poshumanidad basada en la relatividad cultural y la superación del etnocentrismo. Un cuerpo-película que muestra las atrocidades de la tortura ejercida sobre la mujer y los ritos de muerte que las mujeres repiten para adaptarse de un modo inconsciente a los dictámenes de la cultura; del mismo modo que ofrecen los aztecas o los griegos su cuerpo al arte en un escenario político donde se transgreden los valores tradicionales de la religión, la filosofía y la moral, al igual que en la crítica nietzscheana. El cuerpo Orlan es el fundamento mismo de la crítica nietzscheana hecha realidad sobre la superficie y piel de su carne” (Benito, 2013:100)

Hablamos por tanto no tanto de un nuevo uso comunicativo del cuerpo, sin llegar a afirmar que la expresión corpórea de resistencia, sea la antesala de un posible “imaginario del cuerpo”, idea que en ocasiones cuestiona el antropólogo David Le Breton. En ese caso, hablaríamos de unas nuevas estéticas, y unas nuevas intencionalidades de la corporeidad. En verdad, la expresión corpórea en el Video Arte, no son sólo meras prácticas artísticas. Pero cuál o cuáles son las intencionalidades primeras de ese “espectáculo del cuerpo”: deconstruir el género, reivindicación social, propuesta de nuevos valores, propuesta de nuevas miradas; se imponen nuevas alienaciones tras esa visibilidad exhibicionista del cuerpo. ¿Es por tanto una aparente liberación del cuerpo, ó asistimos a una cínica exposición del cuerpo? Ya avanzamos la respuesta dentro de la primera argumentación, alejándonos de posturas equilibradas y prudentes como la de Paul Ardenne en *L'Image corpsp* (2001), quien insiste con justicia sobre la diversidad de las intenciones estéticas de las búsquedas artísticas que caracterizan el arte del cuerpo, en el actual período histórico.

3. ¿Qué nos puede aportar el videoarte?

La expresión corpórea en el Video Arte se adapta y se aprovecha de las nuevas potencialidades a las que se abren estas nuevas prácticas artísticas. En concreto nos referimos a seis potencialidades de entre las cuales serán desarrolladas en este texto únicamente las cuatro primeras:

1. *Nueva dimensionalidad de la función comunicativa.*
2. *Conexión con nuestra contemporaneidad*
3. *Posible retorno a la estética*
4. *Valores extra-estéticos*
5. *Diluye la escasa autoría femenina en el mundo del arte.*
6. *Dos ritmos contradictorios: efímero, hiperconectividad/rentabilidad*

3.1. Nueva dimensionalidad de la función comunicativa del videoarte

Pareciera que defender la función comunicadora de una práctica artística, no ocupe más que un mínimo espacio por la evidencia del lenguaje. Pero en este caso nos referimos a que estas prácticas artísticas del videoarte, nos adviertan de un olvido subyacente y no visibilizado por cruel vergüenza humana: la banalización del intercambio comunicativo, en un mundo hiperconectado. Nos referimos a ese olvido, del que ya nos advirtió Walter Benjamin: “*Diría que la facultad que nos pareciera más inalienable, la más segura entre las seguras, nos está siendo retirada: la facultad de intercambiar experiencias.*” (Walter Benjamin). Pero intercambiar experiencias, de forma responsable, lo que implica un acto de habla reflexivo y crítico al otear nuestra realidad social, lo que provoca que comunicar con el cuerpo no sólo sea hacer cultura, sino que también sea un “compromiso”, tal y como nos enseñó “*body art*”, un lenguaje sobre lenguajes de existencias como nuevas estrategias de protesta social. La esencia del arte, de la que participa la metáfora como monumento, “es poner al hombre ante sí mismo (...) y para desvelar su capacidad de apuntar como recuerdo a lo pretérito, de hacérmelo presente, de mostrar que lo pasado es no-pasado, la posibilidad de comprender nuestra contemporaneidad” (Juan C. Couceiro-Bueno, 2012:39)

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

Actualmente hay una serie de autores que buscan en los medios digitales y atravesando varios de ellos (transmediabilidad), una interactividad con la gente, así como también la desmaterialización que prometen las nuevas tecnologías y la necesidad, finalmente de readecuarse a un nuevo proceso de producción de sentido que conecte con aquél compromiso que promulgó el “body art”. A modo de ejemplo, dentro de una riquísima lista de videoartistas comprometidos, nombramos pidiendo al mismo tiempo perdón por los olvidos a Ursula Biemann (*Performing The Border* 1999)² denuncia los mercados de trabajo de explotación femenina y la prostitución, cuestionándose por la forma en que el capitalismo se apropia de los cuerpos de los trabajadores, Teresa Margolles (*Caída Libre* (2005), una fuerte apuesta de denuncia de los asesinatos en México, una obra a mitad camino entre la instalación y la performance, hecha sobre el elemento signico principal de grasa humana, recogida tras una autopsia, de una de los miles de cadáveres de las personas asesinadas en México, tanto hombres como mujeres, si bien en otras obras T. Margolles se centra en la denuncia de los feminicidios acaecidos en tierras mexicanas. Para terminar aunque en otro extremo temático nombramos a Cristina Ferrández, esta artista, licenciada en Bellas Artes por la U.Castilla La Mancha, refleja en su obra un especial interés por el paisaje y la creación de una conciencia colectiva, sin olvidar ni mucho menos la dimensión emocional y social del paisaje. En su obra “Erosión”, a través de imágenes de diferentes procesos de erosión natural, artificial y mental, advierte sobre los peligros de la sobreexplotación de los recursos naturales, y la dualidad de la erosión como proceso creador de belleza.

Los discursos de resistencia en el videoarte, direccionan la estética pero, ¿qué hace a una obra de arte poseer esteticidad? La presencia de la metáfora, pero no en el sentido aristotélico sobre la metáfora como sentido de semejanza y de verdad, sino más bien el concepto de metáfora que la tradición hermenéutica ha recuperado en torno a los procesos de creación como procesos dialógicos re-constituyentes de lo real. Por ello recordemos principios de la metáfora:

² En esta obra investiga la vida de las mujeres que, en un espacio transnacional (situado en la frontera que separa a los Estados Unidos y México), son explotadas por las industrias de alta tecnología estadounidense.

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

- La metáfora es un recurso de la frase, no de la palabra.
- La metáfora procede del conflicto entre dos significaciones
- La metáfora permite captar la semejanza, pero no se define por ella
- La metáfora puede ser interpretada infinitamente (rechazo, conexión...)

Precisamente, por ser la metáfora recurso de la frase, y no de la palabra, la metáfora no es un ornamento del discurso, sino una información nueva sobre la realidad. Como afirma P. Ricoeur, el enunciado metafórico aparece como una suerte de “impertinencia semántica” que no torna inconsistente y en ciertas ocasiones contradictorio. Tal y como ocurre en las metáforas de resistencia en el videoarte, que la contradicción no deja ver la denuncia y el cuerpo político. Volviendo a la obra nombrada de Teresa Margolles *Caída Libre* (2005) el uso de la metáfora se inscribe en ese linde dialéctico entre dos significaciones, por lo que “cada gota simboliza una muerte, en tanto el desagüe representa la violencia continua y silenciosa: una gota por minuto a lo largo de dos meses da alrededor de ochenta mil gotas y otros tantos muertos” (Teresa Margolles, 2005)

3.2. Conexión con nuestra contemporaneidad

Una fiel muestra de que ese intercambio de experiencias del videoarte que conecta con nuestro mundo, es la obra del artista Kutiman³, que tras una belleza de imagen y riqueza sonora, retrata la pluricultural y diversa sociedad actual.

El video arte, pese a que en los últimos tiempos haya entrado en los cauces del coleccionismo y por ende del espacio museístico, es en su origen un Arte público, tal y como defiende la artista Azul Ceballos: “Es por ello que los proyectos de Arte Público no podrían suceder más que en procesos de presencias y participaciones en el tiempo, que reciben y devuelven las expectativas frustradas o exitosas de una "comunidad", la cual podría entenderse como "continuidad" de individuos frente a sus acciones. El proyecto

³ Ver sobre Kutiman <https://www.youtube.com/watch?v=QekSE3NBf7s>

es, esencialmente, la estrategia artística de comunicar qué está sucediendo en esos vínculos, o qué podemos "reciclar" a partir de esas experiencias poniéndolas en pública reflexión a través de tecnologías multimedia (siendo esta acción, en sí misma, otro dispositivo de interacción); cómo y dónde se comparte este material, cuya presencia recrea un deseo, sobre todo el de hacer cambiar de estados en ese momento -maneras de estar-ser-presenciar-participar, es decir, interactuar”.

3.3. Posible retorno a la estética

Hablamos de retorno, en tanto que ha habido un cierto olvido de la estética, si bien antes debemos consensuar qué entendemos por estética, puesto que nuestra delimitación conceptual va mucho más allá de la mera sensación, percepción o sensibilidad, acercándonos a la estética como el dominio de la filosofía que estudia el arte y sus cualidades, tales como la belleza, lo eminente, lo feo o la disonancia, y desde un punto de vista comunicativo, también la discursividad de la imagen. Desde este enfoque, establecemos la siguiente propuesta de definición, desde la que entendemos la estética: conjunto de reflexiones hechos desde diversos ángulos disciplinares sobre las narraciones y discursos que suscita la “experiencia artística”, junto con las reflexiones por un lado de las cualidades del arte como lo eminente (lo que sobresale o se destaca- figura-representación); y por otro lado de la disonancia y el equilibrio de lo social (inclusive en ocasiones de las categorías dentro “de la negación de lo social”), para adentrarnos en el sueño de la emancipación social.

Es imposible añadir, que la definición propuesta, incluye además tal y como se ha podido apreciar, una diferenciación entre la dimensión artística y la dimensión estética. La dimensión artística posee su objeto sin conocerlo (espacio del goce) y la dimensión estética conoce al objeto sin poseerlo. Además, ambas dimensiones conforman una estructura común:

1) la atención, o discriminación cognitiva , percepción comunicativa dimensión estética; 2) un componente afectivo en la dimensión artística. Este último en íntima relación con el goce, pues el goce requiere de la posesión. Y es justo

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

ese goce de la posesión que nos sumerge más en una dimensión artística que en una dimensión estética, y es cuando caemos en una “fagocitosis artística”, uno de los patologías estéticas de las grandes urbes. Además debemos advertir en el caso concreto del video arte, en estrecha conexión con sus antecedentes como el *body art* y las vanguardias rusas, una «experiencia artística desagradable» es/puede seguir siendo una experiencia estética. Así como “una ”experiencia artística desagradable” in/ satisfacción puede ser comunicativa e informativa o meramente comunicativa, en este último caso, no permitiría la proyección de experiencia estética, sino mera fagocitosis artística. Para entender esta “fagocitosis artística”, invitamos al lector a que contemple las siguientes obras de Dino Valls, seguidas de la visualización de las imágenes relativas a las performances de Gina Pané, sin más contextualización de la obra o referencias a los autores:

Imagen 1: Dino Valls



Imagen 2: Dino Valls



A continuación, visualizaremos la obra de la artista Gina Pané:

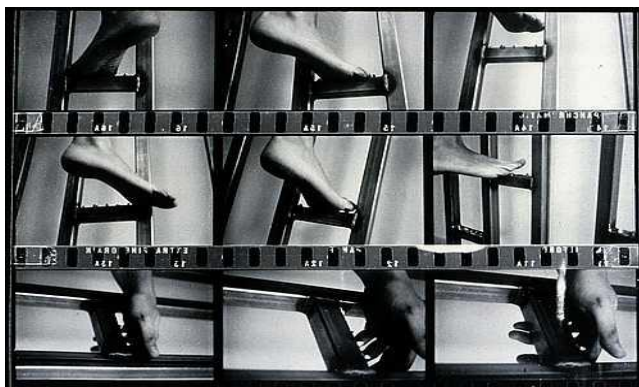
Imagen 3: Gina Pané



Imagen 4: Gina Pané



Imagen 5: Gina Pané



Más allá de lo desagradable, de la búsqueda de la belleza y la carga emotiva, experimentada en cada una de las cinco imágenes propuestas, si en mi proceso interpretativo no dispongo de más información, únicamente he tenido una “fagocitosis artística”, además de que la interpretación estará construida sobre los niveles personales de aceptación o rechazo al ver cuerpos sangrantes, frente a bellos rostros. Para tener una experiencia estética, debemos recabar más información, así como no podemos dejar de interrogarnos verdaderamente el estatuto del cuerpo, su función, su significación, su representación, en cada una de las imágenes tanto de Dino Valls como de Gina Pané. Es entonces cuando descubrimos que muchos artistas representan y ponen en escena cuerpos en apariencia despiadadamente sangrantes o heridos, que son metáforas de los cuerpos sociales (grupos sociales, sectores de la población o la humanidad entera) marcados por la Historia y por su propia historia; y en vinculación con sus raíces sociales y con los desafíos que les imponen las sociedades en las que se mueven. Esta era la intencionalidad de Gina Pané, para quién las heridas sangrantes en sus cuerpos son metáfora directa con las heridas que acontecimientos históricos concretos deja en la sociedad occidental. Y también ese mismo estatuto del cuerpo es integrado en la obra de Teresa Margolles, en su intento de que su obra ayude a concienciar de los feminicidios en Ciudad Juárez /México. Contrariamente a la exaltación de la pureza corporal dominante en los carteles del espacio publicitario por ejemplo, la escena artística expone a menudo cuerpos impuros, atormentados, inquietantes. Es

este sentido, tal y como señala Jean-Marie Brohm, (“L’objet/sujet du corps”,) el cuerpo en acción en el arte es rara vez un “cuerpo de opereta”.

3.4. Valores extra-estéticos: concretización

Por cuestiones de espacio, en este punto haremos alusión exclusiva a la concretización implementada en un entorno de interconectividad, como principal valor extra-estético del video arte. Gabriel F. Gutnisky, remite a la idea de “concretización” para definir la intervención en el espacio real, pero relacionado con las transformaciones, aludimos a la significación de lo real (entramados que involucraban lo “extra-estético”). Una idea relacionada a lo que determinada escuela semiótica definió como “concretización”. Desde este último enfoque la idea de concretización se refiere básicamente a aquello que no está determinado por la obra, sino que forma parte del proceso de lectura que hace el observador. Es importante entender que para esta teoría, “la obra –como signo- posee una naturaleza social y por lo tanto evoca normas y valores para ese observador, quien, en la interacción con la misma, pone en juego una serie de sentimientos, conocimientos y apreciaciones, que no necesariamente pertenecen al mundo de la estética (son extra-estéticos)”, G. F. Gutnisky

Tal y como hemos señalado, la concretización se desarrolla en un escenario caracterizado por la hiperconectividad, lo que dificulta la creación de las metáforas, pues dicha hiperconectividad no se produce entre un diálogo narrativo simple, sino polifónico. Por el contrario, “la interactividad se construye sobre un vector de narraciones simultáneas, superpuestas abiertas que –sin la necesidad de guión o argumento predeterminado ni sentido de totalidad alguno – constituyen sin embargo una versión casi fantástica de escenas del mundo común y corriente” (Azul Ceballos).

4. Lenguajes reales de resistencia mediante la inclusión de la diferencia: Mauricio Dias y Walter Riedweg

En este apartado, seguimos evidenciando el compromiso social de esos nuevos códigos comunicativos presentes en el video arte, pero esta vez

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

cambiando de registro, para centrarnos en el uso de la diferencia tal y como es narrada por los artistas Mauricio Dias y Walter Riedweg.

Pensamos en el video arte, como un Arte Público, y como tal un encuentro entre la reflexión y la mirada hacia el modo en que se dan interacciones (sujetos y situaciones de la cotidianidad), y la resemantización como forma de pensar acerca de ellas. Un ejemplo exponencial de ello es la obra de los artistas Mauricio Dias y Walter Riedweg, en la que se conjuga la belleza y fuerza de las metáforas presentes en la expresión corpórea de aquellas poblaciones olvidadas o poco visibles en las grandes obras artísticas: desde sectores de la población en extrema exclusión social y marginalización, hasta esos personajes anónimos que inundan la cotidianidad. Dentro de esa visibilización de la marginalidad, está su obra *Devotiolandia*, realizada con niños de las calles de Brasil. Los artistas organizaron un taller sobre técnicas de escultura para tomar moldes de sus pies y de sus manos, registros en video de conversaciones con los niños, y luego realizaron una instalación de sus manos y pies sobre un trozo de asfalto extraído de la calle. En el video de este proyecto, puede observarse la importancia del contacto físico de los niños con el equipo de artistas en el hacer moldes de sus manos, de sus cuerpos puestos sobre la calle y su estado de marginales sociales. Como exponente de esos rostros invisibles de la cotidianidad, que reclama una presencia en el Arte Público, nombramos la obra *My name on your lips* (2000), proyecto interactivo y video instalación sobre las memorias de los romances de 30 personas diferentes en Río de Janeiro (Centro Cultural Cândido Mendes, Río de Janeiro, 2000). Las historias privadas quedan expuestas al público a través de televisores, en cuyas pantallas sólo se ven las distintas bocas, sólo bocas parlantes que permiten dejarse llevar por el relato y el imaginario del otro. En la simpleza de esta pieza se destacan el poder de la palabra y del poder expresivo e identitario del cuerpo, con la boca representando posiblemente más que todo el cuerpo. En la obra de Mauricio Dias y Walter Riedweg *Mera Vista Point* - proyecto interactivo e instalación multimedia sobre los mercados alternativos e informales en Sao Paulo (1999)-, puede verse un conglomerado de puestos con tolderías azules, y en cada uno un televisor da una entrada a la

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

mirada del puestero para promocionarse, para decir sobre sí. Los artistas diseñaron junto a los vendedores la instalación de todo el material; recorrer la obra pareciera en sí contener alternativas de miradas, de vistas, otros mercados, más propuestas. Por último, entre una basta obra, destacamos Tutti Veneziani (1999) proyecto interactivo y video instalación. Para su realización se convocó a residentes de Venecia para que en una habitación se quitaran la ropa y luego se vistieran con otra que les dejarían allí, permitiendo ser filmados mientras realizaban dicha "performance". Las vestimentas que encontraron respondían a tipologías (el profesor, la puta, el cura, el chef, el trabajador, etc.). Los vestidos-desvestidos podían sugerir el sitio en que se colocaría la cámara, dando lugar al registro de los relatos que se construyeron a partir de la interacción con los "performers", quienes como parte de la propuesta hacían de ellos mismos inventado una muerte según la vestimenta que les había tocado. Luego se instaló una larga pasarela en un edificio antiguo de techos muy altos, y se colocaron varias cámaras en el techo bajo las cuales pasaron los caminantes vestidos de acuerdo a sus tipologías. Con este material, los artistas editaron un video⁴ que fue expuesto en *La Biennale di Venezia* de 1999, curada por Harald Szemann; allí, proyectados en el suelo, se unieron relatos de muertes con imágenes de paseantes desde una vista aérea. Mediante las tecnologías audiovisuales, el trabajo reúne los elementos y los combina de manera que aquello que se ha observado pueda ser compartido con otros espectadores. El medio de registro se vuelve expresivo por sus ideas y sus etapas de montaje; no hay efectos de edición o gran escenografía, son personas, trajes, lugares, encuadres y palabras, un mundo de significados simbólicos entramados.

5. Conclusiones

La Escuela de Viena acaba defendiendo que no podemos entrar en relación más que con las significaciones, supeditando el concepto de consciencia a la adquisición del lenguaje mediante la experiencia de nosotros mismos, de esta

⁴ En <https://vimeo.com/69463754>

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

consciencia corpórea que somos. Desde esta perspectiva que anuncia también una aproximación fenomenológica, en nuestra realidad inminente, el mundo cotidiano no viene marcado por unas fronteras territoriales, sino que desde el siglo pasado nos alegramos, nos entristecemos, nos encolerizamos, nos sorprendemos, nos atemorizamos y también nos encarnamos en la aversión desde las fronteras virtuales. Éstas han precipitado una nueva comunicación emocional, verbalizada con nuevos códigos comunicativos, y también han visibilizado sin límite alguno, un nuevo femenino plural, hecho de transgresiones y de experimentaciones, “*que adopta la forma múltiple de un Ego Body que pone en crisis todas las fronteras*” (Christine Buci-Glucksmann). Desde esta reflexión, se ha configurado este artículo, como una doble invitación en el fondo a repensar y deconstruir nuestras identidades. Y por otro lado, una invitación a que el profesional de la información adquiera un compromiso de visibilizar en sus noticias, de forma profunda el auténtico sentido de las metáforas del videoarte y vaya más allá de la simple recreación de la forma exótica o macabra, para entender la auténtica dimensión estética del video arte, y en concreto en aquellas apuestas artísticas que tienen una clara denuncia social mediante las metáforas virtuales de la expresión corpórea. Frente a los textos de Jean-Marie Brohm, que denuncia el poder represivo del capitalismo, sus mecanismos coercitivos (violencias concretas y simbólicas) a través de los cuales el orden político establecido ejerce su implacable control sobre el cuerpo, que de esta manera pasa a ser un cuerpo oprimido y alienado. Frente a estos textos, encontramos los textos virtuales de todo un cúmulo de video artistas que deben ser traídos y explicados en la esfera pública, tarea en la que el profesional de la comunicación pretendemos se implique. Las metáforas de la expresión corpórea del video arte, son expresión artística que demuestra una estética muy concreta: la persistencia de las creencias y la resistencia del espíritu. Así como una firme y clara finalidad: la creación de un gesto que posea un sentido ceremonial, un rito con carácter performático. Por consiguiente, la voluntad encarnizada de poner el *cuerpo político* presente en la obra sobrepasa cualquier iconicidad.

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

6. Referencias bibliográficas

- Bataille, Georges (2015) (1976 edición original), *Historia del erotismo*, Errata Naturae, Madrid.
- Bateson, G.; Birdwhistell, R.; Goffman, E.; Hall, E.; Jackson, D.; Schefflen, A.; Sigman, S. y Watzlawick, P. (1984) *La Nueva Comunicación*. Barcelona: Kairós
- Bauman, Z. (1998a). *Trabajo, consumismo y nuevos pobres*. Barcelona: Gedisa, 1999
- Benito, J.I. (2013). *El Arte-Carnal en Orlan. Hacia una estética del sacrificio*. Ed. Devenir. Madrid.
- Berger, P. y Luckmann, T. (1983). *La construcción social de la realidad*. Ed. Amorrortu, Buenos Aires.
- Braidori, Rosi (1994), *Sujetos nómadas*, Paidós, Argentina, 2000, p. 204
- Brohm, J.M. (1975). *Corps et politique*. Jean-Pierre Delargue/Editions universitaires.
- Buci-Glucksmann, Christine (1984) *La Raison baroque*, (1986) *La folie du voir: Une esthétique du virtual* (Galilée, 2002). *Esthétique de l'éphémère* Les modernités chinoises(2003) , *Estética de lo efímero* (2006), Ed. Arena Libros, Madrid.
- Butler, J. (2009). *Lenguaje, poder e identidad*. Ed. Síntesis, Madrid.
- (1990). *El género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad*. México: Paidós, 2001.
- Cixous, Hélène (1979), “La joven nacida. Salidas”, en *La risa de la medusa*. Ensayos sobre la escritura, Anthropos, Madrid, p 17
- Duch, LL. Y Chillón, A. (2013). *Un ser de mediaciones. Antropología de la Comunicación*. Vol. 1. Ed. Herder. Barcelona.
- Gutnisky, G.F. (2006). *Impecable-implacable: Marcas de la contemporaneidad en el arte*. Editorial Bruja, Córdoba.
- Kauffman, L.S. (1998) *Malas y perversas. Fantasías en la cultura y el arte contemporáneos*.
- García Pérez, Noelia (2002) “La mujer del Renacimiento y la promoción artística”, en *Imafronte*, Nº. 16, 2002 , pp. 81-90
- Gil, A. (2002a). Aproximación a una teoría de la afectividad. *Athenea Digital*, 1.

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

Recuperado el 2 de diciembre, 2014, de

<http://antalya.uab.es/athenea/num1/tesisadriana.htm>

Gil, A., Feliu, J., Vall-Ilovera, M. (2005). *Consum de les TIC per part dels joves en espais públics i privats de lleure. Informe final de la 2a. fase.* [Versión

electrónica]. Recuperado el 2 de julio, 2006, de

<http://portal.uoc.edu/west/media/F-306-586.pdf>

Lachaud, J.M; Neveux, O. (dir.). (2008). *Cuerpos dominados, Cuerpos en ruptura.* Ed. Nueva Visión, Buenos Aires.

Margolles Teresa (2005) catálogo de exposiciones *Caída Libre.* Editions deu Frac Lorraine.

Martín Prado, (2001), Juan, *La apropiación posmoderna. Arte, práctica apropiacionista y Teoría de la posmodernidad* (ed. Fundamentos); (2012) *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales* (AKAL, Colección de Arte contemporáneo) y *Otro tiempo para el arte. Cuestiones y comentarios sobre el arte actual* (Sendemà 2012).

Merleau-Ponty, Maurice (1975) *Fenomenología de la percepción*, Ediciones Península, Barcelona.

Morrison, T. (1994). *The Nobel Lecture in Literature.* Knopf, Nueva York.