



REVISTA
DE INVESTIGACIÓN
Y PEDAGOGÍA
DEL ARTE,
FACULTAD DE ARTES,
UNIVERSIDAD
DE CUENCA;
NÚMERO 2,
JULIO-DICIEMBRE DE 2017.
ISSN 2602-8158.
COPYRIGHT © 2017.
ARTÍCULO DE ACCESO
ABIERTO CON LICENCIA
CREATIVE COMMONS
ATTRIBUTION

VIDEO PERFORMANCE: ARTE PODEROSAMENTE EXPRESIVO VIDEO PERFORMANCE: POWERLY EXPRESIVE ART

VIRGILIO ANTONIO VALERO MONTALVÁN

Universidad Católica de Santiago de Guayaquil / gestusecuador@hotmail.com

RESUMEN: En este artículo se estudia el video performance como objeto artístico y su potencial expresión contemporánea. A partir del análisis de las características propias del performance y del video como medio tecnológico se recorren sus categorizaciones y fusión dialéctica, y se realiza un acercamiento al análisis de algunas obras de artistas icónicos provocadores de esta tendencia, con especial atención a las propuestas de Paul MacCarthy, para concluir con las razones que acreditan la permanencia actual del video performance.

PALABRAS CLAVE: Performance; videoperformances; video de creación; cuerpo en el arte; Paul MacCarthy

ABSTRACT: The essay studies video performance as an artistic object and its potential contemporary expression. Based on the analysis of the characteristics of performance and video as a technological medium, it goes through its categorizations, its dialectical fusion, and approaches the analysis of some works by iconic artists provoking this tendency, with special attention to the proposals of Paul MacCarthy, for complete with the reasons that prove the current permanence of video performance.

KEYWORDS: Performance; videoperformances; creative video; body in art; Paul MacCarthy

RECIBIDO: 14 de marzo de 2017 / **APROBADO:** 26 de abril de 2017

1. INTRODUCCIÓN

Desde la mitad del siglo XX las manifestaciones artísticas han diluido las fronteras que las categorizaban como expresiones etiquetadas a partir de sus elementos formales. Estas rupturas, fusiones y simbiosis originaron (y aún proponen) tendencias que en la actualidad construyen objetos artísticos que, por sus soportes físicos o conceptuales, derivan en novedosas fórmulas expresivas, que a su vez dibujan a los sujetos productores: los artistas.

Muchos creadores tomaron los elementos brindados por las tecnologías, para establecer estos diálogos en sus ofertas. Es así como el video adquiere lenguajes

significativos y propone nuevos sentidos de acuerdo a su uso y traducción ligados con otras artes.

A su vez, el performance (aplicado el término al arte de la acción, con sus propias especificaciones metodológicas, ideológicas y formales) gana terreno en la contemporaneidad y, como era de esperarse, se hibrida también con otros recursos estéticos para conferirle su propia identidad.

De esta fusión surge el *video performance*: objetos artísticos en que la acción performativa, el *performer* y el medio se redefinen transdisciplinariamente para sus construcciones.

En el presente artículo se abordará la expresividad del *video performance* desde distintos ángulos de aproximación.

2. DESARROLLO

2.1 Video y performance

Convendría comenzar desgranando dispositivos. El *performance* y el *performer*: términos acuñados del francés, inglés y alemán, iguales para los tres idiomas; el (o la) *performance* afilia artes visuales y audiovisuales, artes plásticas, música, cine, artes escénicas, poesía. Se deslinda del escenario formal de las salas teatrales y se ubica en galerías o espacios no convencionales a la manera de “un discurso caleidoscópico multitemático” (Pavis, 1998).

El artista-persona, *performer*, efectúa una puesta en escena desde sí mismo, una re-enunciación que establece relaciones directas con objetos, espacio, tiempo y su propio cuerpo, que se erigen como los vehículos para que los espectadores (determinados más como perceptores) se enlacen con su polisémico discurso.

El performance se aleja de la re-presentación endosada al teatro, no pretende comunicar en el sentido convencional de la información, sino que propone una acción viva, no simulada, que se construye mientras se realiza, con un alto grado de improvisación, y que intencionadamente estimula la apreciación abierta de los presentes.

El teórico Pavis cita a Andrea Nouryeh para exponer cinco estilos o preferencias del performance:

- 1) El *body art*, en que el artista potencia su cuerpo aún a extremos de peligro, cuerpos al límite, para propiciar discursos sobre género, consumo, estereotipos, violencia, etcétera.
- 2) El tiempo y el espacio como coordenadas modificables e interrelacionadas a partir de acciones cotidianas o no, pulsándose formalmente, para provocar nuevas dimensiones de sentidos.
- 3) La autobiografía; el performer expone sucesos propios vivenciados utilizando múltiples medios para el efecto.
- 4) El rito y la mitología, a partir de formalidades cercanas al culto, reproduciéndolas o reinventándolas para producir choques con el imaginario del propio artista y del público.
- 5) Lo social, apropiándose de estamentos vivenciales de la comunidad real o imaginaria excitando acciones participativas o no, que tienen como raíz las relaciones del hombre individual y público.

El performance entonces se alinea al arte conceptual investigando procedimientos para el desafío de ideologías políticas a partir de prácticas sensoriales más abiertas, trabajando en los límites de “culturas, géneros, oficios y formas artísticas [...] invirtiendo estructuras sociales [...] un travestismo cultural” (Gómez-Peña, 2005).

Apoyos conceptuales del performance podrían encontrarse en los análisis de Foucault y Bourdieu, filósofos franceses. Ellos examinan los estamentos de poder que determinan la construcción cultural del cuerpo físico. Para Foucault, el poder monta los saberes que traspasan la salud y a nuestros cuerpos, a partir de los métodos y discursos científicos. Para Bourdieu, si lo real es relacional, entonces todos los vínculos sociales son una expresión de fuerza y poder que determinan nuestros cuerpos. Así el poder ejerce una violencia simbólica garantizando legalización y a su vez dominio de una cosmovisión absolutista.

Para los dos intelectuales, el poder institucionaliza como agente disciplinar y estructura las praxis representacionales que plasman las relaciones del cuerpo: “categoría unificadora de la existencia humana: social, psicológica, biológica y cultural” (Valdellós, 2013).

En lo conceptual, el performance adquiere ese carácter contestatario precisamente porque convierte al cuerpo en objeto y sujeto de reflexión de los intereses sociales y

políticos en una sociedad que produce tipificaciones promovidas por la evolución tecnológica contemporánea.

Examinemos ahora el otro dispositivo: el video y sus narrativas de imagen.

En 1895 se estrenan las primeras imágenes en movimiento, creadas por los hermanos Lumière. Estos registros narrativos cotidianos y silentes inician múltiples innovaciones a partir de los cambios tecnológicos sucesivos de la historia.

Lo que en un principio fueron exclusivamente documentos de la realidad se convierten en narraciones ficcionales, a manera de teatro filmico, amparadas por la narrativa dramática y novelística. La sonoridad también trae consigo otro campo estético y sensorial; el cine también se vuelve noticia con fabulaciones breves y el color incrementa audiencias comerciales y veracidad en el registro; el cine documental maneja también narrativas propias de lo ficcional.

Poco a poco la tecnología propone nuevos formatos de cámaras, y lo que estuvo en manos de expertos crea corrientes de aficionados que filman sus películas para guardar autobiografías familiares. Es 1965, cuando la Eastman Kodak impulsa el Super 8, populariza el registro filmico y lo hace más económico. Desde la televisión aparece el video: un sistema de registro especialmente diseñado para la grabación y difusión de programas. Esto nos trae narrativas breves con sucesión referencial de la mano del spot publicitario con una aglutinación del relato.

El video también se extiende en los años ochenta; los videos aficionados saltan a la televisión y las videocámaras absorben y difunden al público hechos insólitos. Aparece el clip: collages filmicos desfragmentados y secuenciados que permiten una narración totalmente expandida que compone una cultura globalizada.

En los albores del siglo XXI, la comunicación a través de los teléfonos móviles unidos a cámaras se generaliza con Internet, lo que colma el ciberespacio con narraciones visuales y sonoras. Conviven los relatos largos de películas, programas de televisión, videos aficionados y los relatos personales y fugaces. Difundidos por las redes sociales en foros, chats, portales y plataformas, “el video conforma un ecosistema audiovisual con pilares en el espacio mediático y el ciberespacio [...] fragmentando la esfera pública [...] construye identidad colectiva y movilización social” (Díaz, 2009).

2.2 Fusión: video y performance

En la década de los años setenta del siglo XX, las primeras exploraciones artísticas con el video se realizan ensambladas con la música. Buenos ejemplos resultan ser el surcoreano Nam June Paik y la estadounidense Charlotte Moorman. En el performance *TV Cello* (NSW, 2011) utilizan instrumentos musicales, televisores y reproducciones en video que luego son grabadas como testificación de la acción. En 1973 en *Global Groove* (starflyer, 2010) Paik manipula efectos visuales con bailarines para una transmisión en televisión; la voz en off anuncia: “Este es un vistazo de un paisaje del video del mañana, cuando usted será capaz de encender cualquier estación de televisión en la tierra y las guías de televisión serán tan gruesas como la guía telefónica de Manhattan”: sin duda alguna, un presagio del consumo globalizado de la imagen.

A lo largo del tiempo el video se torna un elemento del performance, lo que genera algunas tipificaciones en la fusión video-performance.

En el *performance grabado* los artistas del performance, al producir acciones efímeras, necesitan documentar sus exhibiciones; graban registrando su exploración. Los documentos visuales son utilizados en la actualidad como archivo comercial o histórico.

Otra opción es utilizar el video como un insumo de la acción; el video se convierte en parte de la relación real objetual o simbólica del performance.

Por último, en el *video performance* el video no es solamente un registro, sino que potencia su morfología, dota de cualidades expresivas al propio performance, ambos dialogan equitativamente; el performer concibe su producto artístico esencialmente para la cámara, dotando de un sentido único el producto audiovisual. Encuadre, colorimetría, tiros de cámara para el desarrollo de la acción, tiempo y espacio constituyentes del performance conforman el objeto artístico.

Video e imagen electrónica se alimentan junto con el performance acumulando lenguajes del cómic, la pintura, la publicidad, el consumo y los medios; mezclando iconografías contrastadas en función de un lenguaje conceptual que no se aleja de la clave performática (Valdellós, 2013).

2.3 El cuerpo en el video performance

El videoarte es un instrumento que ofrece más independencia en la narrativa que el mismo cine; accede a modificar el ritmo voluntariamente, causando relaciones de ida y

vuelta con el objeto del performance. El cuerpo mediatizado está en el centro, entre cámara y monitor, lo que permite retroalimentar la imagen. Esta proyección es la que aprovecha el video performance para organizar críticas al propio medio como también a la sociedad que lo recibe (Ortuño, 2012).

La tracción entre el hecho original y el producto final del video performance como objeto artístico produce una dialéctica entre la acción insólita indispensable y el registro, que interactúan sin caducar la una ni el otro, viabilizando una recepción distinta para cada material.

Por la misma base conceptual del performance, por la tensión entre el origen y el efecto de la acción (así como también del medio), autor y espectador provocan una integración que rebosa diferentes percepciones estéticas del objeto.

Los recursos mediáticos permiten descomponer los esquemas del tiempo de la acción, favorecer representaciones del espacio, subrayar incidentes de la operación performativa que inventan “un metadiscurso crítico en relación al proceso de ejecución de la obra o su fruición [...] donde el acto aparece como inseparable de su función mediática” (Alonso, 1997).

El cuerpo, entonces, es un catalizador de percepciones mediatizado por la tecnología del video, que se procesa como objeto artístico en función de un producto final que permite al espectador las funciones de *espectautor* por las múltiples re-lecturas que produce el diálogo performer-cámara-video-público, imprimiendo una estética particular.

2.4 Tres artistas del video performance

Desde los años setenta aparecen artistas del performance que integran su trabajo para la cámara. Conviene reseñar a tres de ellos.

Kurt Kren (Viena, 1929-1998), director vanguardista implicado en el llamado “accionismo vienés”, corriente performista que opta por utilizar el cuerpo como material de búsqueda a partir de extremar sus significaciones rituales. En estas acciones, sangre, sexualidad, laceraciones y amputaciones se entremezclan para orgiásticamente producir *shocks* a los patrones habituales de comportamiento social del individuo medio. Kren graba, edita y produce *10/65 Selbstverstümmelung* (“Automutilación”, año 1965), obra en que tiene como protagonista a uno de los máximos gestores del movimiento, Günter Brus. La cinta no es el exclusivo registro del performance, puesto que adquiere simbolizaciones gestadas a partir de los signos y convenciones en los que Kren interviene

en aspectos del fotograma para modificar el tiempo de la acción original; con ello, el autor explora desde su creación cinematográfica el performance (IMDb) (Günter Brus. *Selbstverstümmelung*, 2012).

Ulrike Rosenbach (Alemania, 1943) interviene en composiciones alterando imágenes icónicas del arte pensadas para ser grabadas en videos (Rosenbach). En su video performance *Eleven: Verstehen ist wie Hitze Once* (1984) la comprensión es como el calor. Con voz en off, repite la palabra *eleven* y se funden imágenes de su cuerpo sectorizado con diapositivas diversas en las que chocan naturaleza primitiva y acción corporal. El resultado es un video de 8:55 minutos que permite diversas apreciaciones sobre lo femenino (IMAI, 2017).

Mireille Suzanne Francette Porte, artísticamente denominada *Orlan* (Francia, 1947), muta su apariencia corporal a partir de cirugías estéticas que ella misma organiza y dirige con una puesta en escena. Cirujanos, quirófano, herramientas quirúrgicas y su cuerpo son los objetos que ella coordina para producir las modificaciones que, a su vez, son grabadas y transmitidas por el mundo en puntos específicos. Su acción adquiere en algunos casos la característica de video performance. En *Masques, Opéra de Pékin, Facing Designs & Réalité Augmentée* (2014) interviene su cuerpo para la cámara transformando su apariencia a partir de las máscaras y trajes tradicionales de la ópera de Pekin. El resultado, además de fotografías y proyecciones, es una animación digital que interactúa con el público. Orlan declara: “soy alguien que está radicalmente en contra de modelos establecidos [...] lo que yo hago es un esfumato entre figuración y refiguración” (Orlan, 2017) (Orlan en Colombia, 2012).

2.5 El video performance provocador de Paul McCarthy

En cuanto a videos performance cargados de provocación y contestatarios, citamos la producción de Paul McCarthy (USA, 1945). Con más de cuarenta años de carrera, este artista es difícil de clasificar; manipula artes escénicas, visuales, plásticas, performance y video en construcciones que poseen características propias. Es una suerte de artista con productos multimediáticos.

En sus videos performances, al igual que en sus instalaciones, esculturas o fotografías, están presentes los estereotipos culturales manifestados en personajes fácilmente reconocidos por la sociedad norteamericana y global. Políticos, héroes, estrellas de cine y caricaturas se conjugan en acciones con puestas en escenas cargadas de ironía que

frisan lo grotesco, subrayando una cara oculta y sombría de la sociedad, sus conflictos y subordinaciones de poder. Su trabajo es retador a las convenciones de la corporalidad, la vida y la muerte, y ha influenciado a otros artistas que acogen fórmulas innovadoras y rompedoras sobre estos temas, como Cindy Sherman o Jason Rhoades.

Analicemos dos videos emblemáticos de McCarthy. *The painter* (1995), es un video performance con audio monocanal de 55 minutos (Performancelogía, 2012). El mismo McCarthy, con una nariz exageradamente redondeada e hinchada, de color piel, con una peluca rubia y con prótesis que agrandan sus manos volviéndolas gigantes, con lenguaje gutural y onomatopeyas, pinta con tubos también gigantes varios lienzos. Su proceder es totalmente errático y burlesco. El pintor también accede a entrevistas con otros personajes al igual estereotipados con narices similares que llegan hasta olfatearle su ano como parte de sus diálogos. En una de las escenas, en un instante de paroxismo, coge un cuchillo y pincha su mano descomunal hasta cercenarse un dedo; la escenografía crea un ambiente caótico y farsesco.

En una entrevista con Massimiliano Gioni, director artístico de Exhibiciones Especiales del nuevo Museo Art Basel en Nueva York, McCarthy declara sobre este video: “era una broma cuando lo hice” (Basel Art, 2012). Sin embargo, se pueden percibir sus intenciones de mofarse de las diplomacias y convenios del mundo-arte consolidadas entre artistas, coleccionistas y productores: una irreverente parodia a la aparente soberanía del arte.

En *Piccadilly Circus* (2003), toma como escenario un antiguo banco londinense abandonado, que luego sería restaurado por Hauser & Wirth Gallery. McCarthy reúne intérpretes que junto con él visten atuendos estrafalarios y cabezotas gigantes, con sus respectivos rostros caricaturizados, que les otorgan apariencias de grandes marionetas. Los personajes son Bush, Osama Bin Laden y la Reina Isabel II de Inglaterra, en tres versiones diferentes. Ellos tienen un encuentro en el victoriano lugar y se producen relaciones sexuales, violencia y hasta canibalismo. Los personajes cortan sus cabezas gigantes, que contienen pastel, y comen desafortunadamente, embadurnándose a manera de una bacanal orgiástica. La atmósfera es abyecta y grotesca. El artista declara que todo lo manejó con los códigos del performance, que no existía un guion rígido, solamente el estímulo de la situación que sería improvisada por él y su equipo: “Me interesaba cómo la cámara ve la acción y sus métodos [...] era como un juego de niños [...] al principio me parecía muy didáctico y muy político [...] no se si estaba buscando la verdad [...] yo

estaba construyendo la obra [...] estaba haciendo una obra de arte” (Art21, 2009). Con ello resume su premisa del video performance.

En Art Basel Conversations le cuestionan si su trabajo tiene una posición política, y responde: “todo termina filtrándose [en sus obras], por lo que el pensamiento político en lo que es el arte y el pensamiento del arte [...] acaban por obtener una mezcla, se convierten en inseparables y hacen de sí mismo un artista político [...] acabo por pensar en mí mismo como artista y es inseparable del mundo en que vivo” (Basel Art, 2012).

Y eso es lo interesante del trabajo de McCarthy. Desde una posición y exploración individual a través de sus obras, logra un discurso que abarca desde su incisiva crítica el universo social global. Sin presunciones políticas, desde lo políticamente incorrecto, hace un arte político.

3. CONCLUSIONES

El video performance como objeto mediático es un poderoso instrumento de crítica individual y social que perdura hasta la actualidad. Sus posibilidades de implementar diferentes recursos tecnológicos y físicos permiten exploraciones insospechadas para el acercamiento del performance al público; su lenguaje puede adquirir estilos variados, en constante reinención, y se convierte en una herramienta mediática que revaloriza su propio cuerpo y acción a través del video.

Las temáticas del video performance pueden partir desde el alegato personal para transmutarse en un diálogo colectivo. Al conservar la matriz del video arte, en el sentido de utilizar objetos de otras manifestaciones artísticas, engendra productos estéticos de variadas lecturas y percepciones. De acuerdo a sus lenguajes y con la posibilidad de jugar con lo irónico y bufo para la construcción de sus discursos, resulta ser de apreciación directa para los espectadores medios.

Por su aspecto expansivo no abandona las características sustanciales del performance, pudiendo abordar desde el arte corporal, el rito, la autobiografía, lo mítico, lo vivencial, lo social; reinventándose a voluntad, con la ventaja de los avances tecnológicos, para la construcción de la imagen.

El video performance, con la ayuda de los instrumentos de grabación que actualmente se han popularizado y son de acceso masivo, puede brindar múltiples plataformas no convencionales para su exhibición.

BIBLIOGRAFÍA

- Alonso, R. (X de X de 1997). *CAIA. Arte y Recepción. Buenos Aires: Centro Argentin de investigadores*. Recuperado el 18 de mayo de 2017, de Performance: Fotografía y video. La dialectica entre el acto y el registro.: http://www.roalonso.net/es/pdf/arte_y_tec/dialectica.pdf
- Art21. (29 de noviembre de 2009). *Paul Mac*. Recuperado el 21 de mayo de 2017, de Paul McCarthy: "Piccadilly Circus" Art 21- Exclusive: <https://www.youtube.com/watch?v=76YkbsSiZk4>
- Basel Art. (12 de diciembre de 2012). *CONVERSATIONS-PREMIER-ARTIST TALK-PAUL MCCARTHY*. Recuperado el 21 de mayo de 2017, de <https://www.youtube.com/watch?v=jK6hIBRKTIM>
- Díaz, R. (01 de octubre de 2009). *El video en el cyber espacio, usos y lenguajes*. Recuperado el 19 de mayo de 2017, de Comunicar, XVII, n. 33- Universidad Complutense de Madrid: <http://eprints.ucm.es/9492/1/OriginalComunicar.pdf>
- Gómez-Peña, G. (X de julio - diciembre de 2005). *Scielo*. Recuperado el 18 de mayo de 2017, de Horizontes Antropológicos Vol 11 n. 24: <http://www.scielo.br/pdf/ha/v11n24/a10v1124.pdf>
- IMAI. (20 de mayo de 2017). *videoarch*. Obtenido de distribution@imaionline.de: http://www.stiftung-imai.de/b_katalog/archiv?a_id=432
- IMDb. (s.f.). *10/65: Selbstverstümmelung*. Recuperado el 20 de mayo de 2017, de http://www.imdb.com/title/tt0157254/plotsummary?ref_=tt_ov_pl
- NSW, A. G. (4 de mayo de 2011). *youtube*. Recuperado el 20 de mayo de 2017, de <https://www.youtube.com/watch?v=-9lnbIGHzUM>
- Orlan. (20 de mayo de 2017). Obtenido de <http://www.orlan.eu/>
- Orlan en Colombia. (31 de mayo de 2012). Recuperado el 20 de mayo de 2017, de Orlan en Colombia: <https://www.youtube.com/watch?v=UFRnNUVBpjY>
- Ortuño, P. (Diciembre de 2012). *Vídeo: un arte comprometido/contemporáneo*. Recuperado el 17 de mayo de 2017, de Revista Creatividad y sociedad.: <http://www.creatividadysociedad.com/articulos/19/Video%20un%20arte%20comprometido-contemporaneo.pdf>
- Pavis, P. (1998). *Diccionario del Teatro*. Barcelona: Paidós.
- Performancelogía. (3 de junio de 2012). *Performancelogía*. Recuperado el 21 de mayo de 2017, de Paul McCarthy-The painter 1995: <https://www.youtube.com/watch?v=-fw4gYWkXgo>
- Rosenbach, U. (s.f.). Recuperado el 20 de mayo de 2017, de http://www.ulrike-rosenbach.de/index_01.htm
- Starflyer. (1 de septiembre de 2010). *youtube*. Recuperado el 20 de mayo de 2017, de <https://www.youtube.com/watch?v=7UXwhIQsYXY>
- Valdellós, A. S. (2013). Video Performance, límites, modalidades y practicas del cuerpo en la imagen en movimiento. *Contratexto*, 129 - 138.