



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
Unidad Xochimilco

División de Ciencias Sociales y Humanidades Licenciatura en
Comunicación Social

Título:

Arte, Violencia Y Video Performance A través De Chris Burden

Trabajo Terminal de la Licenciatura en Comunicación Social

Presenta:

García Cerezo Ana Sofia, Yépez Quiroz Iris Nubia, Delgado Gómez
David

Asesor responsable:

Luis Alfredo Razgado Flores

Asesores internos:

Adriana Ivonne López Nava, Fernando Lozano Ramírez

Área de concentración:

Análisis, estrategias y realización del cine de no ficción

Ciudad de México, octubre 2024.

Agradecimientos

De Sofia Garcia:

Quiero expresar mi más profundo agradeciendo a las personas que de una u otra forma han contribuido al apoyo de esta tesis y a lo largo de esta carrera.

En primer lugar, quiero agradecer a mis profesores del área de concentración, por sus enseñanzas y aprendizajes, esfuerzos y ayuda al estudio del documental – cine no ficción. A mi madre, Ruth Cerezo por el apoyo incondicional, el amor y, sobre todo el impulsarme a lograr mis metas y sueños. A mi padre Juan García que me amó con todas sus fuerzas, enseñándome a siempre luchar por lo que me proponga. A mi hermana Tania Cerezo por siempre estar conmigo en las buenas y en las malas y por ser mi mayor confidente. A mi mascota Twinky por acompañarme estos tres años de estudio de carrera, por desvelarse y hacer tareas conmigo. A mis abuelos Raúl Cerezo y Adelina Ramírez que con sus consejos me hacen crecer y ser mejor persona cada día. A mi novio Fabian Webb por creer en mí, apoyarme a pesar de todo y nunca dejarme sola, por estar ahí en los momentos de estrés y celebrando los logros, ofreciéndome palabras de aliento y compañía a lo largo del camino. A mis amigos, compañeros de carrera, Nati, Hazell e Iris que a pesar de todo estamos para nosotros, por los consejos, por el apoyo cuando más lo necesitaba y por estar siempre presentes. A mis amigos “los michis” a distancia por quererme a pesar de estar lejos. Y por último a Justin Bieber, mi cantante favorito, por las letras de sus canciones para animarte a salir adelante en cada problema, por ser mi inspiración. Este logro es un reflejo de todo el apoyo que he recibido. A todos, ¡gracias!

De Iris Yopez

Dedico estas palabras de agradecimiento con mucha emoción y cariño a mi universidad; así como a los asesores de este proyecto por su dedicación, paciencia y guía, ya que hicieron de un trabajo que parecía imposible, un poco más sencillo.

Agradezco a mi madre y hermanos por ser una pieza fundamental en mi vida, por el apoyo, interés y amor incondicional. A mis amigos de la universidad y compañeros

por ser ejemplo de que todo se puede si te esfuerzas. Principalmente, agradezco a Sofía y Natividad por su gran amistad, apoyo y acompañamiento en cada etapa de la carrera, especialmente en etapa final. Agradezco a las amistades fuera de la universidad que aun así fueron partícipes de este logro, a Lenin Cortés por las palabras de apoyo, las canciones que me ayudaban a concentrarme, su compañía en momentos de desvelo, por su cariño y por creer en mí.

Muchas gracias a todas las personas que de alguna forma me apoyaron en la realización y culminación de este trabajo.

De David Delgado Gómez (D4GO0)

Haciendo énfasis en la importancia del apoyo quisiera agradecer a todas aquellas personas que a lo largo de mi carrera me fueron otorgando una parte de su tiempo para seguir adelante.

Quisiera comenzar por mi familia ya que es una parte muy importante, ya que sin ello todo podría haber sido muy complicado desde la parte emocional como la parte económica. De igual manera quisiera agradecer a todas las amistades que a lo largo de mi formación me fueron pieza importante para aprender todo lo que hoy en día se. También quisiera darle las Gracias a toda mi comunidad que me ha visto desde el inicio en este proceso y sabido comprender por lo que a veces uno pasa para poder lograr lo que quiere. Por último, pero no menos importante quiero darles las gracias a mis profesores que día con día fueron forjando mis conocimientos con el fin de ser mejor persona tanto laboral como socialmente. **Muchas Gracias por todo.**

ÍNDICE

Introducción	7
Planteamiento del problema	8
Preguntas de investigación	9
Objetivo General	10
Objetivos Específicos.....	10
Justificación	11
Capítulo 1: Arte y Violencia.....	13
1.1 Introducción al Arte y la Violencia.....	13
1.2 El inicio del arte	16
1.3 El Arte durante el paso de los años: La representación de la violencia a través del arte.....	18
1.3.1 Emergencia del Arte Contemporáneo.....	28
1.3.2 Intermedia y Nuevas Tecnologías	30
Capítulo 2: Performance y Video Performance	34
2.1 La Historia del Performance	34
2.1.1 El origen del video <i>performance</i>	37
2.2 El Surgimiento del Video Performance	40
2.4 Diferencias entre Performance y Video Performance.....	43
2.5 El Video Performance y la Violencia.....	46
Capítulo 3: Los accionistas de Viena y sus influencias en Estados Unidos	53
3.1 Accionistas de Viena	53
3.2 Obras importantes y polémicas de los accionistas	55
3.2.1 <i>Body Art</i> y el Uso del Cuerpo.....	55
3.3 Chris Burden.....	58
3.4 Contexto histórico de la creación de las obras de Chris Burden.....	61
Capítulo 4: Metodología de investigación.....	66
Conclusión.....	107
Capítulo 5: Producción	108

Resumen

La presente investigación explora el video performance como una herramienta de comunicación y conciencia sobre la violencia, a través de análisis de las obras del artista Chris Burden. El objetivo principal de este trabajo es estudiar como los artistas en el video performance se expresan de una manera radical al tener que expresar la violencia a través del arte y las maneras en las que los artistas la realizan. Para lograrlo, se llevó a cabo un análisis de diferentes videos performances que abordan temas de problemáticas sociales, considerando aspectos como los autores, los tipos de realizaciones y los espacios en los que se llevan a cabo. Los resultados muestran que las obras de Chris Burden, entre otros artistas, tienen un impacto significativo en la conciencia colectiva, logrando desafiar la percepción de la violencia y generar reflexiones. Finalmente, se llega al acuerdo que el video performance puede ser una herramienta poderosa para el cambio social, al despertar una comprensión crítica y movilizar a las audiencias hacia la acción.

Palabras clave: videoperformance, arte, violencia, comunicación, Chris Burden.

Abstract

This research explores video performance as a tool for communication and raising awareness about violence, through the analysis of the work of artist Chris Burden. The main objective of this study is to investigate how video performance can be used not only as an art form but also as a means to highlight social issues, specifically violence, and its impact on society. To achieve this, an analysis was conducted of various video performances addressing violence, considering aspects such as the authors, types of execution, and the spaces where these performances take place. In this context, the strategies employed by artists to convey the theme of violence through video performance were examined, with a special focus on the active participation of society in these projects. The results show that the works of Chris Burden, among other artists, have a significant impact on the collective consciousness, effectively challenging perceptions of violence and provoking deep reflection in audiences. Finally, it is concluded that video performance can be a powerful tool for social change, fostering critical understanding and mobilizing audiences toward action.

Keywords: videoperformance, art, violence, communication, Chris Burden, .

<p>García Cerezo Ana Sofia, Yépez Quiroz Iris Nubia, Delgado Gómez David</p>	<p>Trabajo terminal de la carrera de Comunicación Social</p> <p>Universidad Autónoma Metropolitana</p> <p>Unidad Xochimilco</p>
<p>Arte, Violencia Y Video Performance Através De Chris Burden</p> <p>CDMX a 30 de octubre 2024 Número de páginas: 130</p>	<p>Asesor respónsale: Luis Alfredo Razgado Flores</p> <p>Asesores internos: Adriana López Nava y Fernando Lozano Ramírez</p> <p>24-P</p>

Introducción

El video performance se expresa en varias maneras, contiene diferentes temas y sobre todo mensajes para la sociedad. La violencia en el video performance es un tema hablado y tratado por diferentes artistas y la manera en la que lo expresan es lo que lo hace interesante. El *performer* Chris Burden lleva al límite el uso de su cuerpo al momento de realizar los videos performances y performance, esto es lo que lo hace interesante, ya que varios artistas se inspiraron en él, haciendo arte de su trabajo único al lastimar su propio cuerpo.

A lo largo de la historia se ha manifestado y demostrado la violencia en distintas formas artísticas como los son en pintura, escultura, música, danza, performance, video performance, así que se no hace interesante la manera en las que llegan a ser expresados por los mismos artistas, los mensajes que transmiten sus obras sobre todo al momento de presentarlas y el mensaje que les generan a la sociedad. Trataremos de realizar el enfoque en estos dos últimos temas que serían el performance y video performance, de aquí tomaremos lo más general de los temas a lo más específico enfocándonos en la forma en que Chris Burden utiliza la violencia en ciertas ocasiones para expresar su arte.

El uso de la autolesión en el video performance de violencia ha generado una considerable controversia y debate dentro del ámbito del arte contemporáneo. Artistas como Marina Abramović, Chris Burden y Ron Athey, entre otros, han incorporado actos de autolesión en sus obras para provocar reacciones intensas y reflexiones profundas sobre temas como el dolor, la vulnerabilidad, el control y los límites del cuerpo humano.

Planteamiento del problema

La violencia es el uso intencional de la fuerza o el abuso de poder para dominar a alguien o imponer algo. Se puede manifestar a través de comportamientos que involucran ya sea fuerza física tanto como emocional. Hoy en día la imagen de los humanos prehistóricos salvajes y guerreros hacia pinturas violentas parece ser tan solo un mito forjado en la segunda mitad del siglo XIX. Las investigaciones arqueológicas nos muestran que la violencia colectiva surge en realidad con la sedentarización de las comunidades humanas y la transición de una economía predatoria de la naturaleza a una economía de producción.

El arte ha tenido una evolución evidente a lo largo de los años, a su vez, ha ido cambiando y adaptándose al gusto de cada generación; pero esta adaptación no siempre significa que siga teniendo el mismo auge, ya que en la actualidad existen otras maneras en que las personas manifiestan sus emociones y otras tantas en las que gastan su tiempo libre. Buscamos exponer el video performance como una técnica del arte capaz de reunir poesía, teatro, música y video para poder demostrar emociones o manifestar pensamientos o situaciones de la vida en sociedad.

El Arte y la violencia ha sido utilizado como medio de expresión durante largo tiempo, desde el tiempo de las cavernas a la actualidad, y este poco a poco ha sido utilizado en distintos estilos de arte, entre ellos, el cual se pretende desarrollar más, es el video performance, ya que suele tener una forma de expresarlo muy poco usual, usando el cuerpo de forma más violenta.

Comprender el uso de la violencia en el arte el potencial del video performance como medio de expresión para un cambio social. Al documentar y analizar este tipo de trabajos se espera que las próximas generaciones con base a esto se inspiren, y que nuestro video performance alcance un entendimiento y reflexión para varios, así mismo utilizar el video performance como una herramienta para dar a conocer y concientizar a la gente sobre las problemáticas sociales que hay. Dejando en claro que a través del arte se puede tener cierto impacto para resolver o divulgar los problemas sociales que nos rodean de una forma clara y artística como en algunos trabajos que ha realizado el artista Chris Burden.

Preguntas de investigación

¿En qué momento se cruza la línea entre las reglas y nuestra responsabilidad con la sociedad?

¿Qué tan real es la exposición de la violencia en las obras de Chris Burden comparándolas con la violencia en la vida cotidiana?

¿Las problemáticas suscitadas por los seres humanos logran ser captadas en las obras de Chris Burden?

¿En qué momento deja de ser arte para convertirse en locura?

Objetivo General

Analizar las repercusiones sociales y emocionales de estos videos performances en sus respectivas comunidades y desarrollar una propuesta para uno nuevo que involucre activamente a la sociedad en la representación y reflexión de la violencia, basándonos en estrategias y enfoques de obras ya estudiadas.

Objetivos Específicos

Conocer los distintos videos performances acerca de cómo se desarrolla el tema de la violencia por medio de estos mismos.

Examinar expresiones, lenguajes de los diferentes videos performances que imparten de la violencia.

Demostrar que el video performance utiliza el cuerpo como soporte para la construcción de identidad en la sociedad.

Evaluar cómo el video performance contribuye a la sensibilización y el cambio de percepciones sobre problemáticas sociales.

Explorar el video performance como herramienta de información.

Examinar la evolución histórica del video performance como forma de arte.

Exponer al video performance como técnica artística que ayuda a la expresión y manifestación de ideologías.

Comunicar las distintas maneras que el video performance y performance ha resaltado la violencia generada por la sociedad a través de diferentes artistas.

Dar a conocer las características del video performance.

Comparar las diferencias del video performance y performance.

Evaluar el efecto de estos videos en la sociedad, considerando su capacidad para generar conciencia y promover cambios.

Qué estrategias utilizan para su trabajo y como poder representarla en el video performance con la participación de la misma sociedad, explorando su impacto en la conciencia colectiva y su capacidad para generar cambios sociales.

Justificación

El video performance permite la documentación y preservación de actuaciones efímeras que de otro modo podrían perderse. Esto es crucial para la investigación histórica y la conservación del patrimonio cultural.

Nos parece relevante en nuestra vida académica ya que el video performance de Chris Burden es una forma de arte que involucra la violencia para expresar algunas de sus ideas. Este tiene una relevancia académica significativa en diversos campos, incluyendo el arte y la violencia, los estudios de medios, la sociología, los estudios culturales y la teoría del arte.

Dentro del ámbito del arte, el video performance se estudia como una expresión artística que desafía las convenciones tradicionales de la representación y la narrativa. Aquí se analiza cómo los artistas hacen uso del video como herramienta para explorar temas como la identidad, el género, la política y la tecnología.

En los estudios de medios, el video performance se considera una forma de arte mediático que se puede analizar desde una variedad de perspectivas, incluyendo la teoría de la comunicación, la semiótica y la estética del medio.

La video performance fomenta el análisis crítico y la reflexión sobre el arte contemporáneo y su relación con la sociedad y la tecnología. Su relevancia académica se basa en su capacidad para cuestionar convenciones establecidas y generar nuevas formas de conocimiento.

Con este estudio entonces, se pretende demostrar y exponer la amplia relevancia que tiene el arte en problemas sociales, ya que este puede ser utilizado como forma de expresión y manifestación. Podemos ver esta forma de expresión en diferentes culturas, países, contexto histórico y bajo diferentes emociones; este arte se crea con diferentes recursos que puede ir desde el grafiti hasta los movimientos corporales en el performance y la danza.

Nuestro estudio es relevante porque al conocer la historia desde lo más básico, hasta lo que hoy es el video performance, así mismo como el arte y la violencia llegan a ser uno mismo solamente para concientizar diversos problemas.

La tesis se compone de 4 capítulos, en el primer capítulo nominado “Arte y Violencia”, explora la relación entre el arte y la violencia a lo largo de la historia. Se aborda como la violencia ha sido representada en distintas formas artísticas, desde las civilizaciones antiguas hasta el arte contemporáneo, utilizando el arte como medio de reflejar y criticar los conflictos sociales y personales.

En el capítulo dos; “Performance y Video Performance”, se analiza la historia del performance y el surgimiento del video performance. Se explica cómo estos movimientos artísticos combinan elementos visuales y corporales para crear una interacción más profunda con el público. El capítulo también compara el performance en vivo con el video performance, mostrando cómo ambos abordan la representación de la violencia y el sufrimiento, pero con diferentes enfoques técnicos y emocionales.

En el capítulo tres se tendrá un enfoque en los Accionistas de Viena, un grupo de artistas que utilizaban la violencia y el cuerpo en sus performances. Se analiza su influencia en el arte estadounidense, especialmente en artistas como Chris Burden. Se profundiza en cómo estos artistas utilizaban su cuerpo como lienzo para explorar los límites del dolor y la violencia, y cómo este enfoque influyó en el arte performático en todo el mundo.

Capítulo 1: Arte y Violencia

1.1 Introducción al Arte y la Violencia

Este capítulo examina cómo la violencia ha sido representada en el arte a lo largo de diferentes períodos históricos, centrándose en su evolución y en cómo los artistas contemporáneos lo han expresado. Juntamos dos elementos, hablamos brevemente de la incorporación de la violencia en el arte de sus distintas etapas y de sus nuevas tecnologías.

A lo largo de las distintas épocas hemos visto que el arte convive con los distintos problemas sociales como lo es la violencia humana, estos dos términos totalmente diferentes, han servido como inspiración en expresiones artísticas para evidenciar y expresar el lado de la sociedad que todos saben que existe, pero que pocos se atreven a evidenciar. Estas expresiones artísticas siempre buscan expresar la realidad de la manera más objetiva y veraz. Es así, como el arte ha sido una ayuda a la memoria de la historia de los países y sus distintas culturas y así, estas expresiones han ido cambiando y creciendo, dándoles mayor relevancia. El arte es una expresión de la creatividad de los seres humanos que se manifiesta en obras en las cuales se aprecia por los sentidos.

A lo largo de la historia, el arte, fue un reflejo de las realidades sociales, y la violencia es uno de los temas más recurrentes y poderosos en las expresiones artísticas. Desde las primeras manifestaciones artísticas hasta el arte contemporáneo, los artistas han explorado la violencia tanto como un fenómeno social como una experiencia personal, desafiando las normas y provocando la reflexión.

En palabras de Mario Stoppino “La violencia se define por la intervención física de un individuo o grupo de personas contra otro grupo o persona e incluso contra sí mismo. Normalmente para que haya violencia tiene que ver una intervención voluntaria para que pueda considerarse así. Esta tiene como objeto destruir, dañar, limitar, o ejercer cierta superioridad ante otros, normalmente suele haber la parte que violenta y la que es violentada.”

A palabras de Juan Mora Heredia y Raúl Rodríguez Guillén en el texto *“Violencia e inseguridad: un dilema ético y político”* se nos menciona que “la violencia puede llegar a ser directa o indirecta, se vuelve directa cuando afecta de modo instantáneo a la persona que la sufre en ese momento. Es indirecta cuando se realiza cierta alteración del entorno físico donde los individuos se encuentran o a través del destrozo, o afectación hacia materiales físicos del sitio. Sin importar cual sea el caso siempre se llega al mismo resultado que daña a otro individuo.”

De acuerdo con la página “Profamilia” la violencia hace presencia en cualquier recinto ya sea público o privado y de diferentes tipos como física, psicológica o emocional, sexual, económica y de género. A forma de desarrollo se mencionará a continuación los tipos de violencia y algunas de sus características:

Primeramente, la violencia física es toda aquella que atenta contra la integridad corporal del cuerpo de una persona, ya sea por golpes, encierros, estrangulamientos, empujones, entre otras conductas que afecten físicamente al o a los individuos. Después tenemos la violencia psicológica o emocional que suele ser la que intenta hacer menos o controlar las acciones, comportamientos, decisiones y creencias del individuo o individuos a través del miedo, la manipulación, las amenazas, el aislamiento, humillación, entre otras actitudes que afecten el estado de la salud psicológica. La violencia sexual en este tipo de violencia se toma en cuenta todas las relaciones o actos sexuales, ya sea físico o verbal sin ser consensuado.

Una violencia que casi no es tomada en cuenta es la violencia económica esta suele ocurrir cuando se utiliza el valor monetario en contra de otra persona ya sea quitándoselo o dándoselo de forma que este individuo acate todo lo que se le pida de forma violenta, estas acciones suelen ser delitos que son sancionadas por la ley. Y por último la violencia de género suele ser los actos de violencia hacia un individuo de diferente sexo o del mismo, también hacia las personas con diferentes preferencias sexuales.

En diversos casos estos actos se presentan más sobre las mujeres y están relacionados al control que tienen algunos hombres sobre ellas. También se presenta en repetidas veces contra hombre o mujeres que salen de su rol de heterosexualidad.

1.2 El inicio del arte

Se trata de la disciplina académica cuyo objeto son las obras de arte en su desarrollo histórico y contexto estilístico (género, diseño, formato y apariencia), y los artistas en su contexto cultural y social.

Conocer conceptos de Historia del Arte ayuda a disfrutar de las obras a las personas aficionadas a cualquier rama artística, prevaleciendo sobre el hecho de ver únicamente las obras sin profundizar en su significado, época o lugar de creación.

El mayor entendimiento sobre una obra de arte en cuestión, mayor complacencia experimenta quien la contempla en profundidad, analizando su contexto histórico y significado.

El arte nace como forma de expresión estética para la recreación humana, bajo una perspectiva de realidad o un sentimiento, manifestados a través de formas bellas, apoyadas en la materia, la imagen o el sonido para su creación.

Para entender cómo se creó el arte, basta con viajar a la Prehistoria, donde el ser humano ya realizaba pinturas en cavernas y en objetos decorados con naturalismo. Aquel podría ser el escenario que dio salida a cuestiones como: dónde se originó el arte, cómo se originó el arte o cuándo apareció el arte, tan comunes para quienes no conocen mucho acerca de estos orígenes.

El inicio del arte se remonta a las primeras manifestaciones artísticas de comienzos del Paleolítico Superior, (hace 40.000 años), mediante el *Homo Sapiens*, como ser pionero de estas expresiones por su dotación de inteligencia.

El origen del arte tiene diversas fuentes de expresión, como son la pintura, la música y la escultura, entre otras disciplinas, consolidándose desde sus inicios, a través del Paleolítico Superior, Mesolítico y Neolítico, en la Edad de Piedra, hasta consolidarse en la Edad de los Metales.

Las primeras formas de arte como ya se mencionaban, conocidas se remontan a la prehistoria, donde las pinturas rupestres y las esculturas primitivas reflejaban la vida cotidiana, incluyendo escenas de caza, rituales y simbolismos asociados con la supervivencia. Aunque no se puede hablar de violencia en el mismo sentido que hoy, estas representaciones muestran la lucha por la supervivencia y la interacción del ser humano con su entorno.

La historia del arte aborda la evolución artística a través del tiempo. Para saber de qué trata la historia, en este ámbito, se debe recurrir a la definición de historia del arte como aquella actividad o producto creado por los seres humanos, con el objetivo de transmitir ideas o emociones, bajo una perspectiva estética y comunicativa, que da una visión del mundo, mediante recursos plásticos, sonoros, lingüísticos o mixtos.

El origen de la obra de arte, en sí, se halla en la Prehistoria. Sin embargo, es difícil datar cuál fue la primera obra de arte, puesto que nunca se dejan de encontrar restos arqueológicos que determinan nuevas vías de investigación en los campos científico y artístico.

A lo largo de la historia, cada etapa ha sido representada, tanto localmente como a nivel mundial, a través de diversas pinturas, esculturas y obras musicales, entre otras expresiones artísticas posteriores, tales como la literatura, la cinematografía y la fotografía.

Conforme fueron pasando los siglos, disciplinas como la moda, la gastronomía, las artes gráficas y las artes visuales se fueron consolidando, también, como formas de expresión artística, dando lugar a nuevos modos de expresión a través de publicidad, la animación o los videojuegos, entre otras vías de comunicación.

Por todo ello, la historia del arte es concebida como una ciencia multidisciplinar, habiendo comenzado a estudiarse en profundidad durante la época del Renacimiento, hasta nuestros días.

1.3 El Arte durante el paso de los años: La representación de la violencia a través del arte

A lo largo de la historia, el arte no solo ha sido un medio para expresar la belleza, la espiritualidad o el progreso, sino también una herramienta poderosa para documentar, interpretar y, en ocasiones, legitimar la violencia.

A lo largo de los siglos, un espejo de la condición humana, capturando las experiencias, emociones y narrativas de diferentes épocas.

Al igual ha reflejado tanto lo más elevado del espíritu humano como sus aspectos más oscuros. Uno de estos temas recurrentes, complejo y profundamente arraigado, es la representación de la violencia.

A través de la historia, los artistas han plasmado escenas de guerra, sufrimiento, opresión y conflicto, generando obras que no solo documentan la realidad brutal de la violencia, sino que también invitan a la reflexión, la crítica y el entendimiento de sus causas y consecuencias.

En este subtema exploraremos cómo el arte ha representado diferentes formas de violencia a través de los siglos, desde las civilizaciones antiguas hasta la actualidad, reflejando conflictos bélicos, opresión política, desigualdades sociales y las luchas internas del ser humano.

Arte de las Civilizaciones Antiguas (3,000 a.C. - 500 d.C.)



“Ramsés II luchando en un carro en la Batalla de Kadesh con dos arqueros”

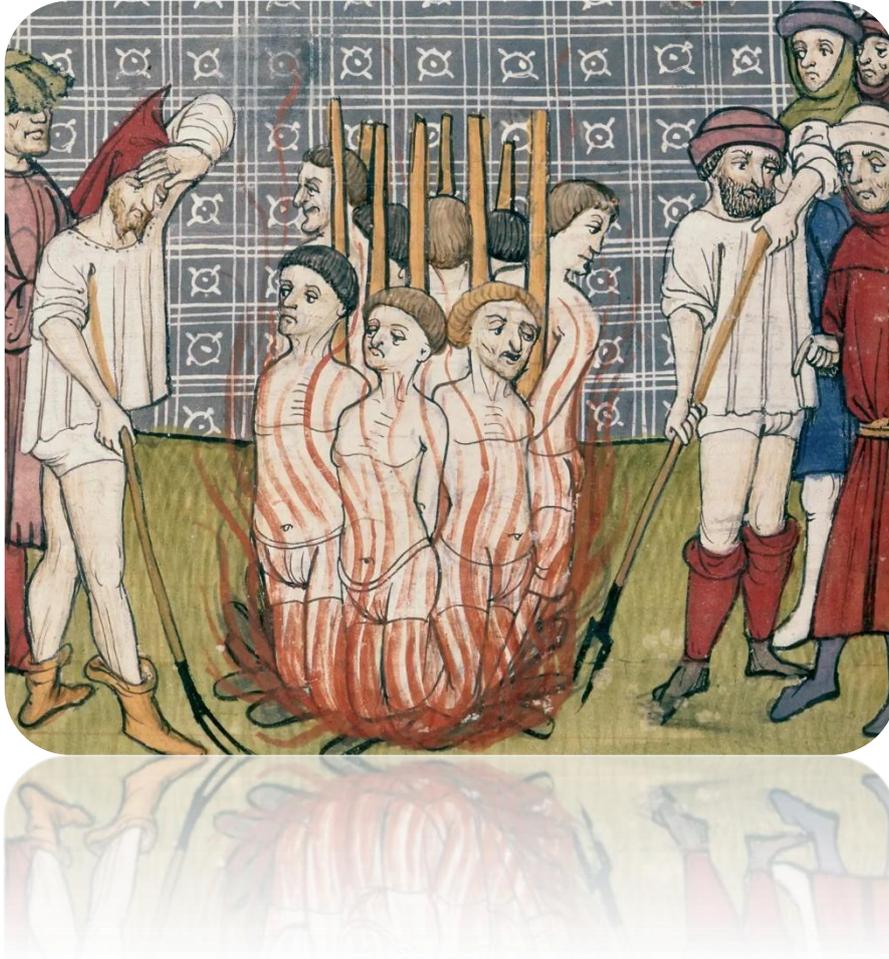
En Egipto, a través de jeroglíficos y monumentos funerarios como las pirámides, el arte egipcio mostraba una preocupación por la vida después de la muerte, pero también reflejaba el poder absoluto de los faraones y la violencia que ejercían para mantener ese control, a menudo simbolizado en escenas de batallas o conquistas.

En Mesopotamia las estelas y relieves de esta civilización, como la famosa Estela de Hammurabi, representaban escenas de reyes sometiendo a sus enemigos y destacaban el poder divino de los gobernantes, quienes a menudo imponían su voluntad a través de la violencia.

En Grecia, aunque el arte griego celebraba la belleza y la proporción, también incluyó representaciones de guerras y conflictos, como en los frisos del Partenón que muestran batallas míticas, donde se glorifica la violencia como un medio para alcanzar la gloria.

En Roma el arte, con su realismo y monumentalidad, reflejaba la brutalidad de sus campañas militares y el poder imperial. El Coliseo, por ejemplo, es un testimonio de cómo el entretenimiento violento era una parte central de la cultura romana.

Arte Medieval (500 d.C. - 1400 d.C.)



“Finales del siglo XIV Caballeros Templarios siendo quemados en la hoguera, ilustración en las Chroniques de France ou de St. Denis.”

El arte medieval fue principalmente religioso, pero también abordaba temas de violencia, especialmente en el contexto de la crucifixión de Cristo y el martirio de santos. Escenas de apocalipsis, guerras sagradas y el juicio final destacaban la violencia divina y la lucha entre el bien y el mal, reforzando la idea de que la violencia era parte del plan divino.

Renacimiento (1400 - 1600)



La pintura "La virtud triunfante sobre el vicio" del artista renacentista italiano Andrea Mantegna (c. 1431-1506 d.C.).

Completado c. 1502 d.C. (Louvre, París)

El Renacimiento celebraba el poder de la razón y el humanismo, pero no evitaba la violencia. Obras como "El Juicio Final" de Miguel Ángel, aunque religiosas, mostraban cuerpos atormentados y luchas eternas, mientras que otros artistas del período documentaron guerras y conflictos políticos. La violencia a menudo se representaba como un mal necesario para el avance de la civilización.

Barroco (1600 - 1750)



Judith Beheading Holofernes (c. 1598-1599)

El dramatismo y el realismo del arte barroco capturaban momentos de intensa violencia emocional y física. Pinturas como "La Conversión de San Pablo" de Caravaggio mostraban la violencia divina y la transformación a través del sufrimiento. Las obras de este período también reflejaban la violencia institucional de la iglesia católica, que intentaba reafirmar su poder frente a la Reforma Protestante.

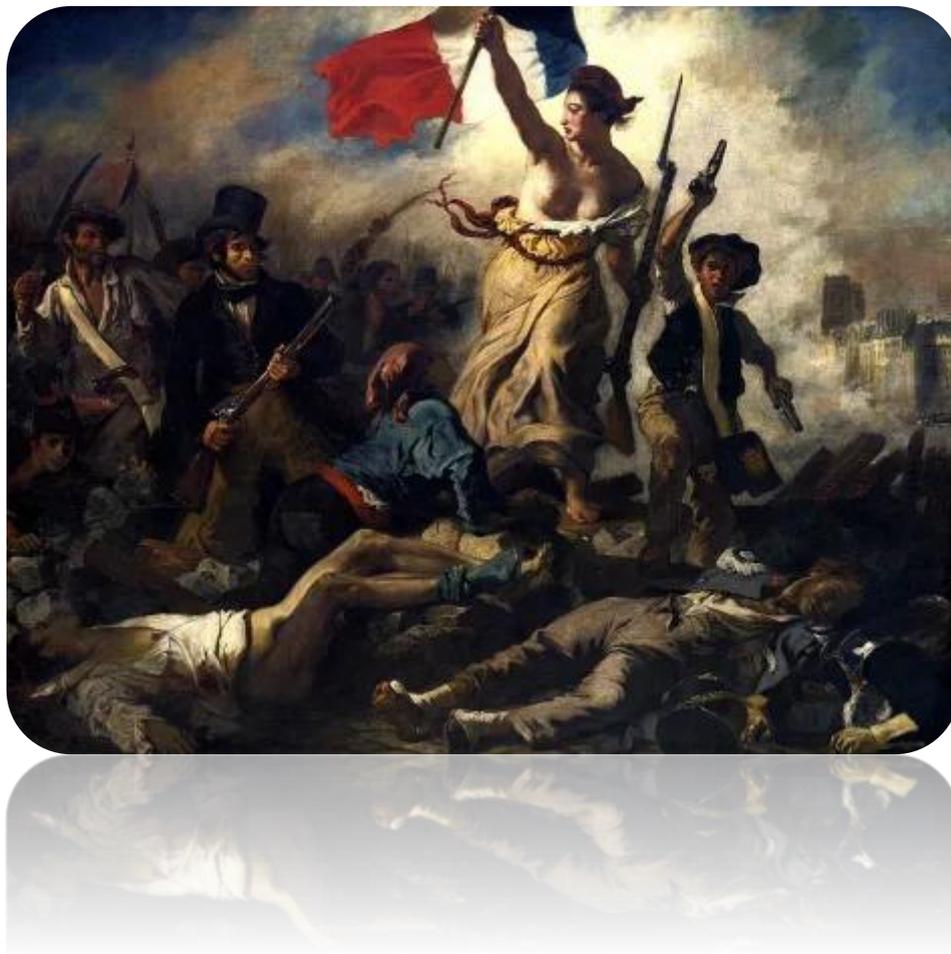
Rococó y Neoclasicismo (1700 - 1850)



“La intervención de las sabinas (1799). Jacques-Louis David.”

El Rococó, aunque más ligero y decorativo, se alejó de los temas violentos, centrándose más en el hedonismo aristocrático. Sin embargo, el Neoclasicismo, influenciado por las revoluciones y los conflictos de la época, recuperó temas de violencia moral y heroica. "La Muerte de Sócrates" de Jacques-Louis David ejemplifica la exaltación de la violencia política como una fuerza purificadora.

Romanticismo y Realismo (1800 - 1880)



“La Balsa de la Medusa de Jean Louis Théodore Géricault. (Museo del Louvre, 1818-19)”

El Romanticismo fue particularmente emotivo en su representación de la violencia. Pinturas como "El Tres de Mayo" de Goya mostraban las atrocidades de la guerra, humanizando a las víctimas y resaltando la brutalidad del conflicto. El Realismo, por su parte, se enfocó en la violencia estructural, representando las duras condiciones de la vida de los campesinos y la clase obrera, como en "El Entierro en Ornans" de Courbet.

Impresionismo y Postimpresionismo (1870 - 1900)



“Etapa Oscura: El asesinato.1870”

Aunque el Impresionismo evitó en gran medida los temas violentos, los postimpresionistas comenzaron a explorar las tensiones psicológicas del ser humano. Van Gogh, en obras como "La Noche Estrellada", reflejó un tormento emocional que podía interpretarse como una violencia interna, mientras que algunos artistas exploraron la alienación y la crisis existencial de la vida moderna.

Arte Moderno (1900 - 1970)



“The Flame. 1934-8. The Museum of Modern Art. New York. USA.”

Este período fue testigo de las dos guerras mundiales, y el arte reflejó la violencia en todas sus formas. Movimientos como el Cubismo y el Surrealismo abordaron la fragmentación del ser humano frente al trauma de la guerra. Picasso, en su "Guernica", documentó la devastación de los bombardeos aéreos, mientras que los surrealistas como Dalí exploraron las pesadillas y el subconsciente como manifestaciones de la violencia interna.

Arte Contemporáneo (1970 - Presente)



"Guernica" de Pablo Picasso 1937

El arte contemporáneo ha seguido abordando la violencia, pero desde perspectivas más conceptuales y críticas. *Artistas de performance, como Marina Abramović, utilizan el cuerpo como campo de batalla, sometiéndose a actos de violencia física para explorar el dolor, el poder y la resistencia. Otros, como Damien Hirst, abordan la violencia de la muerte y la fragilidad de la vida en sus obras. En un mundo globalizado, el arte contemporáneo no solo refleja las guerras y conflictos políticos, sino también las violencias estructurales y cotidianas de la sociedad de consumo, la tecnología y las tensiones identitarias.

1.3.1 Emergencia del Arte Contemporáneo

En los años 60's se origina un campo artístico conocido como la "intermedia" un modo en el que el arte comienza a ser establecido por categorías y géneros para diferenciar las diferentes actividades que este conllevaba donde es posible su entrelazamiento con diferentes medios de comunicación; esto para facilitar su estudio, aunque esto también resultaba contradictorio, ya que al crear estas categorías podrían existir ciertos límites en la realización y expresión del arte.

La intermedia comienza a ser utilizado. Dick Higgins, uno de los fundadores del movimiento artístico internacional llamado Fluxus, que quiere decir "fluir", es un movimiento de artistas que empleaban diferentes técnicas artísticas que podían ser combinadas entre sí. Estos artistas en su mayoría ocupaban técnicas controversiales y únicas que ocupaban la participación del espectador para que este, a su vez, pudiera crear una autodeterminación entre la obra y sus propias experiencias. La cultura clásica y burguesa rechaza la participación del espectador ya que exige que las obras artísticas sean realizadas de forma original y no sean alteradas de ninguna manera.

Entonces, en la década de 1960 podemos ver como esta intermedia influye en como los artistas comienzan a trabajar con los distintos medios electrónicos haciendo énfasis en la presencia del cuerpo humano. La aparición de la unión entre el cuerpo y el arte aparecen ya bien establecidas, teniendo una conexión con los medios de comunicación, a su vez, una apertura al público y una interacción constante con el espectador o bien, un ámbito más privado.

El happening aparece con esta nueva modalidad dinámica de los artistas a la hora de crear sus obras en tiempo real y con una estructura para poder improvisar, ahora de manera futurista llamado "*Hapening multimedia*" involucrando performances visuales con un sin fin de acciones mezclándolas con elementos del teatro y la música.

El performance por otro lado conlleva una acción determinada dependiendo de su objetivo artístico con acciones privadas.

El arte actualizado se refiere a las tendencias y movimientos artísticos contemporáneos que responden a los cambios sociales, tecnológicos, políticos y culturales del presente.

El uso de inteligencia artificial, realidad aumentada, realidad virtual, criptomonedas y NFT (*Non-Fungible Tokens*) ha revolucionado el mercado del arte. Los artistas crean obras digitales que se venden y coleccionan en plataformas online.

Muchas obras de arte contemporáneo invitan a la participación del espectador. Esto puede incluir instalaciones donde el público interviene en el desarrollo de la obra o piezas que reaccionan a estímulos como el sonido, el movimiento o la luz.

El arte actual aborda problemas sociales y ambientales como el cambio climático, la justicia racial, el feminismo, los derechos LGBTQ+, la inmigración y la crisis de refugiados. Muchos artistas buscan concienciar y provocar una reflexión crítica a través de sus trabajos.

Hay una tendencia hacia la creación de obras que no necesariamente tienen un soporte físico tradicional, como performance, arte conceptual o arte efímero.

La interconexión de culturas y contextos globales ha permitido la aparición de nuevas voces y perspectivas en el arte. Los artistas de diversas partes del mundo están siendo reconocidos en el escenario internacional.

El arte actual a menudo combina distintas disciplinas, como la ciencia, la tecnología, la sociología y la arquitectura. Esta colaboración interdisciplinaria permite a los artistas explorar temas complejos desde múltiples perspectivas.

1.3.2 Intermedia y Nuevas Tecnologías

El uso de intermedia y las nuevas tecnologías en la representación de la violencia dentro del arte ha transformado radicalmente las maneras en que esta temática se aborda y experimenta. En cuanto a las nuevas tecnologías, herramientas como el videoarte, la realidad virtual, la inteligencia artificial, y los medios digitales han abierto nuevas dimensiones para explorar la violencia, no solo como una representación visual, sino como una vivencia inmersiva y participativa para el espectador.

Como ya se señaló en el subtema pasado, la noción de intermedia, acuñada por el artista Dick Higgins en la década de 1960, buscaba romper las barreras entre disciplinas artísticas, promoviendo una interacción fluida entre diferentes medios. Este enfoque fue clave en movimientos como el arte conceptual, el arte de instalación y el arte de performance, que comenzaron a tratar la violencia no solo desde una perspectiva representacional, sino como una experiencia corporal y psicológica que involucraba al público de manera directa.

Uno de los ejemplos más destacados de intermedia en la representación de la violencia es el uso del performance en combinación con otros medios. Artistas como Marina Abramović han empleado su propio cuerpo como lienzo para manifestar el dolor y el sufrimiento. Se expuso a la violencia directa del público, permitiendo que interactuaran con ella a través de objetos, algunos potencialmente peligrosos, para explorar los límites de la agresión y la vulnerabilidad.

Nuevas Tecnologías: Del Videoarte a la Realidad Virtual

Las nuevas tecnologías han ampliado significativamente las formas en que la violencia puede ser representada y experimentada en el arte. Desde la aparición del videoarte en las décadas de 1960 y 1970, el medio audiovisual ha proporcionado nuevas oportunidades para explorar la violencia, no solo como un acto físico, sino como una realidad mediática y política.

Un ejemplo notable es *Clown Torture* (1987) de Bruce Nauman, una instalación de video en la que figuras de payasos gritan, repiten frases incoherentes y se someten

a situaciones angustiantes. La repetición constante y el ambiente claustrofóbico transmiten una sensación de violencia psicológica y emocional, invitando al espectador a confrontar su propio malestar.

A medida que el arte digital avanzó, surgieron nuevos modos de exploración de la violencia, particularmente con el uso de tecnologías inmersivas como la realidad virtual (RV) y la realidad aumentada (RA). Estas tecnologías permiten crear entornos tridimensionales en los que el espectador puede entrar y participar, brindando una experiencia visceral y directa del conflicto o la agresión. Un ejemplo de este uso es la obra *Carne y Arena* (2017) de Alejandro González Iñárritu, una instalación de realidad virtual que sumerge a los espectadores en la experiencia de los migrantes que cruzan la frontera entre México y Estados Unidos, exponiéndolos a la brutalidad de la violencia fronteriza. A través de la RV, el espectador puede caminar por el desierto, escuchar las voces de los migrantes y ser testigo de la violencia que enfrentan, lo que genera una experiencia emocional y sensorial mucho más intensa que cualquier medio tradicional.

El auge de las redes sociales y las plataformas digitales ha introducido un nuevo espacio para el arte y la representación de la violencia. Las redes no solo han facilitado la difusión de imágenes violentas en tiempo real (como videos de conflictos bélicos, represión policial o violencia de género), sino que también han generado nuevas formas de activismo y resistencia artística.

Artistas digitales utilizan plataformas como Instagram, TikTok o Twitter para crear obras que comentan sobre la violencia estructural, la censura y los derechos humanos.

Este tipo de arte a menudo combina imágenes, textos y videos, generando un diálogo dinámico entre el arte, la política y la sociedad. Además, el acceso masivo a estas plataformas permite que las obras se viralicen, lo que amplifica el impacto de la denuncia artística, pero también abre interrogantes sobre la banalización de la violencia en un contexto de saturación mediática.

El uso de la inteligencia artificial en el arte contemporáneo ha abierto nuevas perspectivas sobre cómo la violencia puede ser procesada, representada y criticada. La IA ha sido utilizada para analizar grandes cantidades de datos relacionados con la violencia (como estadísticas de crímenes, conflictos armados o violencia racial), y luego traducir esos datos en formas visuales o sonoras. Por ejemplo, algunos artistas han utilizado algoritmos de IA para crear imágenes generativas que representan patrones de violencia, guerra o represión estatal.

Además, la IA puede reproducir sesgos inherentes a los sistemas que procesan la violencia, como lo muestra el trabajo de Trevor Paglen, quien investiga cómo los algoritmos de reconocimiento facial y vigilancia militar pueden perpetuar formas de violencia sistémica y control social. Paglen crea imágenes y esculturas que revelan el "ojo" de los algoritmos, mostrando cómo estas tecnologías están intrínsecamente conectadas con las dinámicas de poder y represión.

El uso de intermedia y nuevas tecnologías en la representación de la violencia en el arte ha permitido no solo expandir los límites de lo que puede ser representado, sino también cómo puede ser experimentado y comprendido por el público. Las obras que emplean medios híbridos, como la performance, el videoarte, la realidad virtual o la inteligencia artificial, no solo representan la violencia de manera visual, sino que invitan al espectador a participar de manera más directa, física y emocional. Esto genera una experiencia más inmersiva y a menudo perturbadora, que invita a reflexionar sobre la violencia desde múltiples perspectivas: no solo como una tragedia personal o social, sino también como un fenómeno mediado tecnológicamente.

En este contexto, la intermedia y las nuevas tecnologías han proporcionado a los artistas herramientas para cuestionar y dismantelar las narrativas de violencia que circulan en nuestra sociedad, creando nuevas formas de resistencia y crítica frente a un mundo cada vez más saturado de imágenes violentas.

En conclusión, del capítulo, la historia del arte, se ve reflejando no solo los cambios en las técnicas y estilos artísticos, sino también las transformaciones en la sociedad y la cultura. Desde las escenas heroicas de batallas antiguas hasta las

representaciones abstractas y conceptuales de la violencia en el arte contemporáneo, los artistas han utilizado sus obras para explorar, documentar y criticar la violencia en todas sus formas. A través del arte, la violencia no solo ha sido expuesta como un acto físico, sino también como una manifestación del sufrimiento humano, la resistencia y la búsqueda de justicia, lo que convierte a la representación de la violencia en una de las temáticas más poderosas y complejas de la historia del arte.

Capítulo 2: Performance y Video Performance

2.1 La Historia del Performance

En este capítulo analizaremos la diferencia de performance con video performance, además se hablará de los pioneros, sus creaciones y video performance relacionados con la violencia.

El performance es una manifestación artística que involucra al cuerpo del artista y se presenta ante una audiencia, surge a raíz de distintas vanguardias artísticas del siglo XX, como vendrían siendo el dadaísmo, el surrealismo, el futurista, el constructivismo y el expresionismo abstracto. Aunque el término "performance" proviene del inglés y puede referirse a una amplia variedad de significados como actuación, ejecución o interpretación, no fue hasta la década de 1960 que esta disciplina se consolidó como una forma de arte independiente. A partir de este momento, el performance se convirtió en un medio para explorar temas de identidad, política, sociedad y cuerpo, destacándose por su naturaleza efímera y la interacción directa con el público.

Richard Schechner nos dice que dentro del performance existen distintos estilos o preferencias del performance, entre ellos están:

- 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
- 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.
- La autobiografía, el *performer* expone sucesos propios vivenciados utilizando múltiples medios para el efecto.
- 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.

- 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.

En la época del siglo XX se destacaron artistas futuristas como lo son Filippo Marinetti, Fortunato Depero, Balla. Constructivistas, Lyubov Popova, Vladimir Tatlin. Dadaístas Tristan Tzara, Hugo Ball, Richard Huelsenbeck. Surrealistas Antonin Artaud, Man Ray, Salvador Dalí. Los artistas mencionados buscaban sobre pasar la línea de lo tradicional del arte y explorar nuevas formas de dar a conocer lo que pensaban. A menudo sus obras provocaban y desafiaban las normas impuestas por la sociedad

A lo largo del tiempo surgieron eventos importantes en la historia del *performance*, en 1916 El Cabaret Voltaire en Zurich se convierte en un centro para el *performance* dadaísta. 1919 el movimiento Fluxus es fundado por George Maciunas. Fluxus organizó una serie de eventos interdisciplinarios que incluían *performance*, música, teatro y artes visuales. 1960s el *performance* se vuelve más popular en los Estados Unidos y Europa. Artistas como Marina Abramović, Joseph Beuys y Yoko Ono realizan obras que exploran temas como el cuerpo, la identidad y la política. 1960 – 1971 el Accionismo Vienés se vuelve uno de los aportes más inquietantes y radicales del arte austriaco de vanguardia. Son recordados por lo grotesco y violento de muchos de sus trabajos. Entre sus principales exponentes se encuentran Günter Brus, Otto Muehl y Hermann Nitsch, algunos menos conocidos son Rudolf Schwarzkogler y Abino Byrolle.

Se desarrolla a partir de la integración de la *performance art*, que enfatiza la acción en vivo y la presencia física del artista, con el videoarte, que utiliza imágenes en movimiento y sonido para crear obras visuales. Esta combinación permite a los artistas documentar sus acciones performativas, amplificar su mensaje y alcanzar una audiencia más amplia a través de la reproducción y distribución digital. (*Performance art school, 2024*)

En los años de 1970 surge el video arte y el *performance* ya que el acceso a nuevas tecnologías como las cámaras portátiles de SONY en Estados Unidos cuyo uso

permitía aprovechar múltiples aspectos del lenguaje en movimiento como la velocidad de la imagen, la superposición etc....Al mismo tiempo, el movimiento performático estaba siendo más popular, con artistas desafiando las fronteras tradicionales del arte visual y escénico y así es como la corriente de estas dos dio lugar al video performance.

Algunas de las características que suele tener el *Performance* son:

- El *performance* es un arte efímero que ocurre en un tiempo y lugar específicos. Esto significa que la obra no se conserva como un objeto físico, sino que solo queda en la memoria del público y en la documentación que se pueda realizar de la misma (fotografías, vídeos, etc.).
- Se caracteriza por la interacción que se establece entre el artista y el público. El artista no solo es el creador de la obra, sino que también es un participante en la misma.
- Arte interdisciplinario que puede integrar elementos de diversas disciplinas, como el teatro, la danza, la música, las artes visuales y la literatura.
- La *performance* es multidisciplinaria, fusionando elementos del arte corporal, danza, música, teatro, medios tecnológicos, artes plásticas y poesía, entre otros.
- Es un arte conceptual que se centra en las ideas y en los conceptos más que en la estética. El artista suele utilizar el *performance* para explorar temas relacionados con la identidad, el cuerpo, la sociedad y la política.

2.1.1 El origen del video *performance*

Para comprender más el tema y evolución del video *performance* es importante conocer quien fue el pionero y algunos de sus más importantes representantes como son Vito Acconci, Bruce Nauman. Y Bill Viola que a continuación expondremos:



Nam June Paik, es considerado uno de los pioneros en el videoarte, experimentó con la combinación de video y *performance*, creando obras que exploraban la interacción entre la tecnología y el cuerpo.

Nació en 1932 en Seúl en una acaudalada familia de empresarios del acero y de los hidrocarburos. Unos meses antes de cumplir 18 años, sufriría el tumultuoso inicio de la guerra de Corea, teniendo que exiliarse, primero en Hong Kong y luego en Tokio. La guerra marcaría el inicio de una serie de inquietudes y diálogos interculturales que llevarían a Paik a considerarse un ciudadano del mundo.

El renombrado compositor Stock Hausen sería uno de sus mentores que le llevarían por el terreno más experimental del sonido, mostrándole los primeros modelos de sintetizadores y tecnologías de composición electroacústica.

En 1958, cuando asistió a una performance del músico contemporáneo John Cage que cambió su perspectiva musical por completo.

Conocer a Cage le marcó profundamente por su enfoque anárquico de la música y su espíritu libre y transgresor ante cualquier norma o convencionalismo.

Cage y Paik decidieron desafiar las normas occidentales en el mundo de la música clásica, dando origen a performances provocativas e iconoclastas donde destrozaban pianos y generaban arritmias, jugaban con silencios y cacofonías con números circenses entre sonatas de Bach. (Max Sorribas, 2023).



Vito Acconci, también considerado un pionero del video arte y *performer*, fue un artista y poeta que utilizaba su cuerpo como herramienta para su arte él fue uno de los más importantes impulsores tratando temas como la violencia, el sexo o el dolor, llegando a ponerse a sí mismo en riesgo. En 1970, produjo varias obras conceptuales basadas en el video *performance*, en las que se crea un dialogo psicodramático intensivo entre el artista y el espectador, el cuerpo y el yo, lo público, lo privado, el sujeto y el objeto.

Una de sus obras polémicas fue cuando mordió sus brazos y piernas; formando figuras que rellenaba con tinta y marcaba las figuras en un papel para mostrar cómo es que el cuerpo no sólo era un lienzo, sino un pincel. (Carlos Trilnick, 2024)



Bill Viola, emplea como maestrías sofisticadas tecnologías audiovisuales, a la vez que explora la espiritualidad y la percepción con la experiencia humana, centrándose en temas universales como el nacimiento, la muerte, el despertar de la conciencia. Las fuentes del artista proceden del arte del oriente y occidente, tradiciones del budismo zen, el sufismo islámico y el cristianismo.

En los 2000s el video performance ha tenido un impacto duradero en el arte contemporáneo, influyendo en la forma en que los artistas piensan sobre la temporalidad, documentación y relación entre cuerpo y tecnología, la capacidad para captar y transmitir experiencias efímeras sigue siendo relevante.

2.2 El Surgimiento del Video Performance

El video performance surge en los años 1960 como una evolución del performance, aprovechando el desarrollo de nuevas tecnologías como las cámaras portátiles y los magnetoscopios. Este formato permitía a los artistas no solo documentar sus performances, sino también utilizar el video como una herramienta creativa que extendía el alcance y la duración de sus obras.

Podemos entender al video performance como una creación hecha por la categorización y desmaterialización del arte. El video performance utiliza el registro que es utilizado a la performance y esto crea una nueva significación y una relación entre el artista y el espectador.

El video performance se distingue por el uso de la cámara de video como medio, para emplearlo no sólo para registrar y documentar la acción, sino como un componente activo de la obra, manipulando el tiempo y el espacio a través de técnicas de edición. Algunos realizadores de performance fueron experimentando con la tecnología, las especificidades del video y con los monitores de TV que podían aportar acciones con la pantalla como objeto de la obra, pero también proyectar imágenes que pudieran ser registradas con la cámara de video.

Las acciones en el video performance han sido pensadas para ser parte de las cualidades del medio audiovisual. En 1981 se comenzó a utilizar el término video performance que fue asentado en el contexto artístico, cuando la crítica francesa Anne Marie Duguet lo usó por primera vez, aunque todavía limitado a su rol de testimonio de la acción en vivo.

Los video performances se basan en acciones que tienen una relación con la imagen creada por la tecnología, pero que su uso es una acción efímera que solo existen en el momento de su representación. Aunque también es cierto que la creación resultante nos sirve de registro y documentación para visualizar las acciones de un performer y aunque esto sea útil para entender su significación, este registro no es el

propósito del video performance, sino que se conciba como una misma pieza artística para exponer distintos temas e ideologías.

En la exploración del Cuerpo, al igual que en el performance, el cuerpo es central, pero en el video performance se puede jugar con su representación y manipulación, creando una nueva dimensión de interacción con el espectador.

Utiliza imágenes y símbolos visuales para contar historias y transmitir ideas de manera no verbal, generando una experiencia multisensorial.

Aunque más contemplativo que el performance en vivo, el video performance sigue buscando una respuesta emocional o intelectual del espectador.

Este medio permite a los artistas crear obras más duraderas que pueden ser reproducidas y analizadas por un público más amplio, superando las limitaciones espaciales y temporales del performance en vivo. A través del video, los artistas pueden desafiar al espectador a reflexionar sobre temas complejos de una manera que combina la inmediatez del performance con la introspección del cine.

El video performance es una forma de arte que combina elementos de la performance y el video para crear obras que se expresan a través de la acción, documentadas y amplificadas por medios audiovisuales. Esta disciplina fusiona el tiempo real y la representación mediática, permitiendo a los artistas explorar y comunicar temas a través de la interacción entre el cuerpo, el espacio y la tecnología.

En una obra de video performance, el artista puede utilizar el video no solo como un medio de registro, sino como una parte integral de la obra. La cámara y la edición se convierten en herramientas creativas que permiten manipular la percepción del tiempo y el espacio, añadir capas de significado y establecer un diálogo más profundo con el espectador. El video performance puede realizarse en diversas locaciones, desde estudios y teatros hasta espacios públicos y naturales, adaptándose a las necesidades de la obra y del mensaje que se quiere transmitir. (Patricia López, 2017)

2.3 Creadores del video performance

Los artistas de video performance a menudo abordan problemáticas sociales, políticas y culturales, utilizando su cuerpo y las capacidades del medio audiovisual para denunciar injusticias, cuestionar normas establecidas y generar conciencia sobre diversos temas. La obra resultante es una amalgama de acción, imagen y sonido que ofrece una experiencia multisensorial y emotiva, capaz de provocar reflexión y diálogo en la audiencia. (Ana Sedeño, 2013)

Por numerosos artistas han explorado y confrontado la violencia en sus múltiples formas. A lo largo de las décadas, el uso del video en el performance art ha evolucionado y se ha diversificado, reflejando cambios sociales, políticos y tecnológicos. Como lo es Joan Jonas (n. en Nueva York el 13 de julio de 1936) es una artista visual estadounidense y pionera en el arte de performance y vídeo. Emergió a finales de los años sesenta y principios de los setenta. Los proyectos de Jonas y sus experimentos proporcionaron la base sobre la que se basaría gran parte del arte de performance en vídeo. Influyó en el arte conceptual, el teatro, las performances y otros medios visuales.

Estudio los efectos de las nuevas tecnologías y también ha buscado historias más largas que conectan el pasado y el presente. Los extraños poderes de la electrónica moderna, con su capacidad de crear ilusiones visuales, tienen precedentes en viejos cuentos populares sobre personajes mágicos y sucesos misteriosos. Durante siglos, estos cuentos se compartían a través de la narración de cuentos, o lo que Jonas describe como “la tecnología de la caja de voz humana transmitida de generación en generación”. En su video *volcano saga* (1989), Jonas trabajó con la actriz Tilda Swinton para volver a contar un cuento tradicional islandés sobre el personaje Gudrun y sus aventuras. Sería el primero de una serie de piezas centradas en personajes femeninos de la historia y la mitología.

En obras como estas, Jonas se convierte en un bardo moderno, utiliza efectos de video para infundir historias con una forma contemporánea de brujería, mostrando así la tecnología en sí misma como una especie de magia. (Mitchell H, 2023)

2.4 Diferencias entre Performance y Video Performance

Las diferencias entre performance y video performance radican en la forma en que se presentan, experimentan y documentan las acciones del artista. A continuación, se detallan las principales distinciones.

Tabla comparativa entre performance y video performance

Diferencias	Performance	Video Performance
<i>Presencia física vs. Mediación digital</i>	Se caracteriza por ser una acción en vivo, donde el cuerpo del artista y el público están presentes en el mismo espacio y tiempo. El performance crea una experiencia directa y efímera, donde la relación entre el artista y los espectadores es inmediata y tangible. La interacción entre ambos es parte integral de la obra.	Se registra a través de medios audiovisuales (video o cine), y la obra se presenta posteriormente al público a través de una pantalla. La audiencia no está presente durante la acción original, y la obra es experimentada de forma mediada, con el tiempo y espacio ya predefinidos por el video.
<i>Efimeridad vs. Reproducción</i>	Por su naturaleza en vivo, el performance es una experiencia efímera, que ocurre una sola vez y no puede repetirse exactamente igual. Cada presentación es única, incluso si el artista repite la acción en otro contexto. La fugacidad y la irrepetibilidad son características esenciales del performance.	El video performance se puede grabar, reproducir y presentar tantas veces como sea necesario. Esto permite que la obra se conserve, difunda y recontextualice en diferentes momentos y lugares. Aunque la acción original fue efímera, su registro en video le otorga permanencia.
<i>Interacción Inmediata vs. Distancia</i>	La presencia física del artista y del público en el mismo espacio crea la posibilidad de una interacción inmediata. Los espectadores pueden influir en la dinámica de la	Al estar mediada por una pantalla, la video performance genera una distancia entre el público y la acción. Los espectadores no pueden intervenir o influir en la obra de manera directa;

	obra, y la energía del ambiente puede alterar el curso de la acción.	solo pueden observar pasivamente la acción grabada.
<i>Espacio Escénico vs. Composición en la Pantalla</i>	Utiliza un espacio físico real, ya sea una galería, un teatro o un lugar público, que forma parte del contexto de la obra. El artista interactúa directamente con el espacio y el público, creando una relación tridimensional entre el cuerpo, el entorno y los espectadores.	Se enfoca en la composición en la pantalla El artista, a través de la cámara, controla cómo se presenta la acción, seleccionando ángulos, enfoques y ritmos de edición. El encuadre y la edición permiten manipular cómo el espectador percibe el tiempo y el espacio, algo que no ocurre en un performance en vivo.
<i>Documentación vs. Obra en Sí Misma</i>	El performance puede ser documentado a través de videos o fotografías, pero estos registros no constituyen la obra en sí misma, sino una huella o evidencia de lo que ocurrió en vivo. La obra es la acción que tuvo lugar frente al público.	En este caso, el video es la obra final no es solo un documento, sino el medio en el que la obra ha sido creada y se presenta. El acto de grabar y el formato audiovisual son elementos esenciales de la obra, y no solo un medio para registrarla.
<i>Control del Tiempo</i>	El tiempo en el performance es real y lineal, ocurre a medida que la acción se desarrolla. No hay posibilidad de cortar, repetir o editar lo que sucede en el momento, lo que otorga una sensación de riesgo y espontaneidad a la obra.	El tiempo es editado y manipulado El artista tiene la capacidad de jugar con la duración, repetición o aceleración de las acciones a través de la edición de video, creando una narrativa distinta a la que podría percibirse en un performance en vivo.

Aunque tanto el performance como el video performance exploran la acción y el cuerpo del artista como medio, difieren en cómo se experimentan y cómo se presentan. El performance se basa en la presencia en vivo y la interacción directa, mientras que la video performance utiliza la mediación tecnológica para crear una obra que puede manipular el tiempo, el espacio y el punto de vista del espectador.

En la tabla como conclusión se destaca las diferencias fundamentales entre el performance en vivo y el video performance, subrayando cómo cada forma artística aborda aspectos clave como la presencia física, la efimeridad, la interacción y el control del tiempo. El performance en vivo se define por la inmediatez y la interacción directa entre el artista y el público, creando una experiencia única, irrepetible y dependiente del contexto espacial y temporal. En contraste, el video performance introduce una mediación digital, donde la acción es capturada y manipulada, permitiendo su reproducción y difusión en distintos entornos y tiempos, pero limitando la participación activa del espectador.

En sí, mientras el performance en vivo privilegia la espontaneidad y la conexión humana en tiempo real, el video performance permite un mayor control narrativo y visual mediante la edición, lo que brinda una experiencia más manipulada y estructurada, aunque con una distancia inevitable entre la obra y el público.

2.5 El Video Performance y la Violencia

Una vez que hemos entendido el origen y las características y tenemos más campo de lo que es el performance y video performance vamos a abordar ahora el objeto de nuestro estudio que es la violencia a través del video performance.

Violencia a través del Video Performance

El video performance es una herramienta extremadamente versátil para explorar la violencia desde múltiples ángulos: físico, simbólico, psicológico y político. A través de la manipulación del tiempo, la edición y el uso de tecnologías avanzadas, los artistas pueden amplificar, distorsionar o recontextualizar actos violentos para invitar a la reflexión crítica. Este medio no solo ofrece un espacio para documentar performances en vivo, sino que permite crear nuevas formas de interactuar con el tema de la violencia, involucrando al espectador de maneras profundas y, a veces, perturbadoras. Ha sido un medio poderoso para representar la violencia, permitiendo a los artistas combinar elementos visuales y narrativos para crear obras que impacten emocionalmente al espectador. A través de la cámara, los artistas pueden manipular el tiempo y el espacio para intensificar la experiencia de la violencia y su impacto en el público.

Los artistas utilizan el video performance para abordar temas como la opresión, la guerra, la desigualdad y el sufrimiento humano. Estas obras no solo buscan provocar una reacción emocional, sino también invitar a la reflexión crítica sobre las estructuras de poder y las dinámicas de violencia en la sociedad.

En el video performance de violencia incluyen mensajes poderosos y provocativos y enfoques como lo es la crítica social, en donde los artistas utilizan la representación gráfica de la violencia para comentar problemas sociales y políticos, como la guerra, la opresión, la desigualdad y la injusticia; la exploración psicológica y emocional se presenta como una metáfora de tensiones internas, emocionales o psicológicas, explorando los límites del sufrimiento humano y la experiencia emocional; reflexión sobre la condición humana, puede ser una forma de explorar la naturaleza humana,

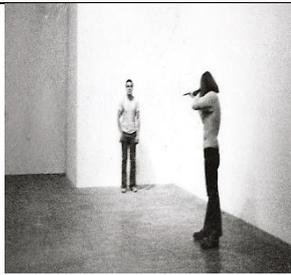
conflictos internos y las relaciones complejas entre individuos y comunidades. (García Canclini, 1995; Hennessy, 2000; y Del Sarto, 2005).

Para profundizar en el análisis de los performers que utilizan el video performance para abordar temas de violencia, presentamos esta tabla con algunos de los artistas que han tenido un impacto significativo en la sociedad y cuyo trabajo transmite un mensaje profundo a través de este medio. Al igual que los temas como los diferentes tipos de representaciones en el video performance sobre violencia que son representados por estos mismos.

Video performance basados en la violencia y los diferentes estilos

A continuación, presentamos una serie de ejemplos de piezas de Bruce Nauman, Moana Hatoum, Crhis Burden, Marina Abramović, Regina José Galindo, Dara Birnbaum, Harun Farocki, Bill Viola. Video Performance que se basan en la violencia.

TEMA	SIGNIFICADO	EJEMPLO	IMAGEN
<i>Manipulación del tiempo y la intensificación de la violencia</i>	Los artistas pueden usar la edición y la repetición para intensificar el impacto de los actos violentos. La capacidad de repetir acciones violentas, ralentizarlas o acelerarlas crea una experiencia diferente a la de un performance en vivo.	Bruce Nauman, "Violent Incident" (1986): En esta obra, Nauman graba escenas de violencia doméstica y social que se repiten de manera cíclica. La repetición crea una sensación de claustrofobia y desesperación, destacando la brutalidad cotidiana que muchas veces se normaliza o se pasa por alto. La capacidad del video de mostrar estas acciones violentas una y otra vez refuerza la idea de que la violencia es un ciclo que se perpetúa.	

<p>Distancia y desensibilización</p>	<p>Permite a los artistas explorar cómo los medios de comunicación desensibilizan al público frente a la violencia. Al presentar la violencia a través de la pantalla, los artistas invitan a reflexionar sobre cómo las imágenes violentas que consumimos diariamente (en noticias, películas o videojuegos) nos hacen menos sensibles a la brutalidad.</p>	<p>Mona Hatoum, "Measures of Distance" (1988): En esta obra, Hatoum explora la violencia de la guerra y el desplazamiento forzado a través de una narrativa personal y política. Aunque no muestra violencia explícita, el uso de imágenes y sonidos descontextualizados crea una sensación de opresión y alienación, lo que subraya el impacto psicológico y emocional de la violencia sobre las personas desplazadas.</p>	
<p>El cuerpo como escenario de violencia</p>	<p>En el video performance, el cuerpo del artista a menudo se convierte en el foco central para explorar la violencia. El <i>body art</i> y la autoviolencia son formas comunes en este tipo de obras, donde los artistas someten sus cuerpos a situaciones extremas para confrontar los límites del dolor, el sufrimiento y la resistencia.</p>	<p>Chris Burden, "Shoot" (1971): Aunque inicialmente fue una performance en vivo, <i>Shoot</i> se documentó en video, lo que le permitió llegar a un público más amplio y convertirse en una pieza de video performance icónica. En esta obra, Burden se expone a que le disparen en el brazo, desafiando las convenciones sobre la violencia, la autoviolencia y la relación entre el arte y el riesgo. El video capta el momento exacto del disparo, lo que permite que los espectadores experimenten la violencia de manera más controlada y distanciada.</p>	

		<p>Marina Abramović, "Art Must Be Beautiful, Artist Must Be Beautiful" (1975): En este video performance, Abramović se cepilla el cabello de manera agresiva y repetitiva hasta llegar al punto de la autolesión. La violencia autoimpuesta simboliza las expectativas sociales sobre el cuerpo y la belleza, y critica los estándares opresivos a los que se somete a las mujeres.</p>	
<p>Violencia Simbólica y Política</p>	<p>Muchos artistas de video performance utilizan sus obras para abordar la violencia política y la represión. El video permite representar no solo la violencia física, sino también la violencia estructural o simbólica que se ejerce a través de sistemas de poder, como el colonialismo, el racismo o el patriarcado.</p>	<p>Regina José Galindo, "¿Quién puede borrar las huellas?" (2003): En esta performance, que fue documentada en video, Galindo camina por las calles de Guatemala cargando un balde de sangre, dejando huellas de sus pies ensangrentados en su trayecto hasta el Palacio Nacional. Esta obra simbólica aborda la violencia política en su país y recuerda a las víctimas del genocidio guatemalteco.</p> <p>Al registrar la performance en video, la obra adquiere una vida más allá del momento original, convirtiéndose en un testimonio visual de la violencia histórica.</p>	

<p>Uso de imágenes de violencia mediática</p>	<p>También es un medio efectivo para criticar cómo los medios de comunicación representan la violencia. Los artistas pueden apropiarse de imágenes violentas extraídas de la televisión, el cine o Internet y recontextualizarlas para hacer una crítica sobre cómo consumimos la violencia y cómo esta se convierte en un espectáculo.</p>	<p>Ejemplo:</p> <p>Dara-Birnbaum, "Technology/Transformation : Wonder Woman" (1978-79): Aunque no aborda la violencia física explícita, Birnbaum utiliza secuencias de la serie de televisión <i>Wonder Woman</i>, manipulándolas para exponer la representación mediática de las mujeres como objetos de poder y violencia. Este video performance critica la violencia simbólica de la industria del entretenimiento y su influencia en la percepción de género.</p> <p>Ejemplo:</p> <p>Harun Farocki, "Serious Games" (2009-2010): En esta serie de video performances, Farocki utiliza imágenes de simulaciones de entrenamiento militar y videojuegos de guerra para reflexionar sobre la relación entre la violencia y la tecnología. La obra sugiere que los videojuegos y las simulaciones deshumanizan el acto de matar, al mismo tiempo que exploran cómo la violencia se normaliza en la sociedad digitalizada.</p>	 
--	---	--	--

<p>Interactividad y violencia en video performance</p>	<p>En algunos casos, la interactividad es utilizada en instalaciones de video performance para invitar al público a participar en la representación de la violencia, generando una reflexión sobre su propio papel como observador o actor.</p>	<p>Bill Viola, "The Crossing" (1996): Aunque no representa violencia explícita, Viola utiliza el video para crear una instalación inmersiva que confronta al espectador con imágenes poderosas que evocan transformación, destrucción y renacimiento. Los cambios de ritmo y la superposición de elementos visuales y auditivos producen una experiencia emocional intensa, lo que invita a reflexionar sobre la violencia del cambio y la naturaleza humana.</p>	
<p>Violencia y nuevas tecnologías</p>	<p>El avance de las tecnologías digitales ha permitido a los artistas de video performance explorar la violencia de maneras más sofisticadas y conceptuales. A través de técnicas de animación digital, realidad aumentada o inteligencia artificial, algunos artistas crean obras que simulan o exageran los efectos de la violencia, a menudo desafiando la percepción del espectador sobre lo que es real y lo que es manipulado.</p>	<p>Ed Atkins, "Ribbons" (2014): Atkins utiliza animación digital hiperrealista en sus videos para crear personajes virtuales que parecen humanos pero que sufren de maneras exageradas y grotescas. Su obra plantea preguntas sobre el cuerpo, la violencia y la identidad en la era digital, exponiendo cómo la tecnología puede distorsionar nuestras percepciones de la realidad y el sufrimiento.</p>	

En conclusión, de la tabla, a través de la manipulación del tiempo, la repetición, la descontextualización y el uso de nuevas tecnologías, estos performers logran generar reflexiones profundas sobre la normalización, desensibilización y simbolismo de la violencia en la sociedad. Obras icónicas destacan la capacidad del video para transmitir y perpetuar el impacto de la violencia, no solo física, sino también política y estructural, al tiempo que el cuerpo, tanto real como virtual, se convierte en un medio central de exploración artística.

La interactividad y el uso de imágenes mediáticas también juegan un papel clave en la crítica de cómo la violencia es representada y consumida por el público, planteando preguntas sobre el rol del espectador en un mundo cada vez más digitalizado.

Y para finalizar este capítulo, al representar la violencia de manera cruda y directa, el video performance tiene la capacidad de sensibilizar al público y generar diálogos sobre temas tabú. Las obras que exploran la violencia desde una perspectiva crítica pueden influir en la percepción pública y motivar cambios sociales al desafiar las normas establecidas.

Capítulo 3: Los accionistas de Viena y sus influencias en Estados Unidos

3.1 Accionistas de Viena

En este capítulo se abordará el inicio de muchos artistas destacados donde se iniciaba una nueva forma de expresarse, así mismo se abarcará a más profundidad a Chris Burden que es nuestro tema de interés.

Los accionistas de Viena fueron un grupo de artistas radicales que surgieron en Austria a mediados de los años 60 como parte de un movimiento artístico vanguardista conocido como el Accionismo Vienés. Este movimiento exploraba la violencia, el cuerpo y las acciones extremas en el arte, creando performances provocativas que rompían con las normas estéticas tradicionales. Aunque se desarrolló en Europa, particularmente en Viena, el Accionismo Vienés tuvo una influencia significativa en la escena artística internacional, especialmente en Estados Unidos, donde impactó el arte de *performance* y el *body art*.

El Accionismo Vienés surgió como una reacción a la represión política, social y religiosa de la Austria de la posguerra, un país que enfrentaba las consecuencias de la Segunda Guerra Mundial y el legado del fascismo. Los artistas del movimiento veían el cuerpo humano como un lienzo vivo, un espacio para explorar los límites de la existencia física y emocional a través de acciones que frecuentemente involucraban dolor, violencia y provocación.

Los principales exponentes del Accionismo Vienés fueron; *Günter Brus, Otto Muehl, Hermann Nitsch, Rudolf Schwarzkogler*.

Las características principales son el uso del cuerpo como material artístico, incorporación de acciones extremas, como la autolesión, sacrificios rituales y la manipulación de elementos crudos (sangre, animales muertos), una crítica directa al conservadurismo religioso y social de la época, el rechazo a la pintura y a las formas artísticas tradicionales en favor de la performance y el arte efímero.

Aunque el Accionismo Vienés fue un fenómeno europeo, sus ideas sobre el cuerpo, la violencia y el performance resonaron en la escena artística estadounidense, sobre todo en el contexto del arte de performance y el *body art* de los años 70.

El accionista Gunter Brus decía "Mi cuerpo es la intención, mi cuerpo es el progreso, mi cuerpo es el resultado". Otto Muehl "Odio a la gente y sus instituciones, estoy lleno de un gran odio hacía todo lo que lleva cara humana".

Estos realizadores utilizaban su cuerpo como lienzo, como forma de expresión, en la mayoría de sus obras llevan su cuerpo al límite y esto se lo realizaban a si mismos o a gente que accedía a participar. Veían su cuerpo como parte de la sociedad y es por eso que lo lastimaban, manipulaban y se reían de esta representación del ser humano porque después de todo las personas en su día a día realmente sufren y dañan a otras personas.

Los accionistas vieneses creaban planos, dibujos, guiones e incluso experimentaban con diferentes elementos utilizados en su trabajo antes de cada performance.

3.2 Obras importantes y polémicas de los accionistas

3.2.1 *Body Art* y el Uso del Cuerpo

Los accionistas vieneses influyeron profundamente en el *body art* de Estados Unidos, un movimiento en el que los artistas utilizaron sus propios cuerpos como medio de expresión. Los performances de Brus y Muehl, que involucraban la autolesión y el uso de sangre, impactaron a artistas estadounidenses que estaban experimentando con el cuerpo de maneras similares.

Chris Burden fue uno de los artistas de performance más influyentes en Estados Unidos. En obras como *Shoot* (1971), donde se dejó disparar en el brazo, exploraba los límites del cuerpo y la relación entre el espectador y el artista. Aunque Burden desarrolló su obra en un contexto diferente al de los accionistas de Viena, la idea de someter el cuerpo a extremos claramente tiene paralelismos.

Vito Acconci también utilizó su cuerpo en sus obras de performance, a menudo explorando temas de violencia y poder. En piezas como *Trademarks* (1970), en la que mordía diferentes partes de su cuerpo y luego presionaba las marcas de los dientes sobre papel, se ven reflejos de la agresión y la autoviolencia características de los accionistas vieneses.

Hermann Nitsch fue conocido por sus acciones rituales, las cuales denominaba "Teatros de Orgía y Misterio" (*Orgien Mysterien Theater*), en las que realizaba ceremonias que incluían sacrificios simulados, el uso de sangre y vísceras de animales, y la participación de actores y espectadores. Este enfoque ritualista de la violencia impactó a la corriente del arte de instalación y performances ritualizados en Estados Unidos.

Ana Mendieta, aunque ella no replicaba las acciones violentas extremas de Nitsch, su obra en la que utilizaba sangre y su propio cuerpo, como en la serie *Body Tracks* (1974), refleja el interés por los rituales corporales y el simbolismo que eran tan centrales en el trabajo de Nitsch.

Los accionistas de Viena desafiaron las normas sociales y culturales de su tiempo, especialmente en lo que respecta al cuerpo, la sexualidad y la violencia. Este enfoque fue muy influyente en el arte estadounidense de los años 70, cuando los artistas comenzaron a explorar los tabúes sociales, la censura y los límites de la libertad de expresión.

Carolee Schneemann fue una pionera del arte feminista en Estados Unidos, conocida por explorar el cuerpo femenino y la sexualidad en su obra. En *Interior Scroll* (1975), sacó un rollo de papel de su vagina mientras leía un texto, desafiando las normas sobre el cuerpo femenino de manera radical. Aunque su enfoque estaba más centrado en la sexualidad que en la violencia, el uso del cuerpo como medio de protesta la conectaba con la lógica de los accionistas de Viena.

El arte de performance en Nueva York en los años 70 y 80, centrado en lugares como *The Kitchen* y *Franklin Furnace*, fue profundamente influenciado por las ideas radicales del Accionismo Vienés. Los artistas estadounidenses adoptaron enfoques experimentales hacia la performance, el uso del cuerpo y la interacción con el público.

Marina Abramović es originaria de Yugoslavia, su trabajo en Nueva York, especialmente performances como *Rhythm 0* (1974), donde permitió que el público usara diversos objetos (incluidas armas) en su cuerpo, está en deuda con el legado de los accionistas vieneses. Su enfoque hacia el dolor, la violencia y el riesgo en la performance recuerda las acciones extremas de Brus o Muehl.

La influencia del Accionismo Vienés en Estados Unidos fue notablemente polarizante. Mientras que algunos artistas y críticos valoraban el enfoque extremo de los accionistas por su capacidad de romper tabúes y explorar temas universales como el sufrimiento y la violencia, otros lo veían como una provocación excesiva y desagradable.

En el contexto estadounidense, donde las performances extremas empezaron a ganar popularidad en los años 70, los trabajos de los accionistas vieneses fueron un referente importante. Sin embargo, muchos artistas adaptaron las influencias de este movimiento a un entorno cultural diferente, donde los temas políticos y sociales de la época, como el feminismo, los derechos civiles y la guerra de Vietnam, tomaron protagonismo.

El Accionismo Vienés no solo impactó el desarrollo del arte de performance y el body art en Europa, sino que también tuvo un eco significativo en el arte estadounidense. Los temas de la violencia, el cuerpo, la transgresión de límites y la crítica a las instituciones tradicionales resonaron profundamente en la escena artística de Estados Unidos, influenciando a artistas como Chris Burden, Vito Acconci, Marina Abramović y Ana Mendieta. Aunque los contextos culturales y políticos diferían entre Austria y Estados Unidos, los principios fundamentales del Accionismo Vienés contribuyeron a la evolución del arte experimental en ambos continentes.

3.3 Chris Burden

Este trabajo de investigación retoma el trabajo de Chris Burden y lo vemos como un objeto de estudio porque fue una persona que cambio la perspectiva de cómo se puede llegar a representar el arte a través de su cuerpo sin llegar a un límite. En este capítulo conoceremos quien fue, sus obras más importantes, el cómo incorpora la cuestión de la violencia, su contexto y las influencias que tuvo, al igual que sus ideas.

¿Quién fue Chris Burden y sus obras más destacadas?

Chris Burden nacido en 1946 en *Boston Massachusetts*, fue un artista estadounidense conocido por sus performances.

Con doce años sufrió un accidente que lo llevo al quirófano y que marco su futuro como performer. La operación se hizo sin anestesia y, durante su reposó, el artista descubrió la fotografía.

- Estudio arquitectura, física y arte en el *Pomona Collage* (California) de 1969 a 1971, una institución privada dedicada a la formación liberal.
- Para su tesis doctoral en 1971, con 25 años, Chris Burden logro hacerse notar, presentó la obra "*Five Day Locker Piece*", una performance en la que se encerró durante cinco días en su taquilla.
- Sus performances de los años setenta estaban centradas en la idea del peligro personal y de la violencia como expresión artística principal y un reflejo de la visión de la cultura y sociedad americana por parte del artista.
- Una de sus obras más conocidas de esta época es "*Shoot*", en la que una ayudante le disparó en su brazo izquierdo a una distancia de unos cinco metros. La mayoría de sus performances no eran públicas, sino que él intencionadamente se aislaba de los espectadores e incluso decidía quién podía estar presente y quién no; aunque, inevitablemente por el carácter provocativo eran muy seguidas por los medios en la época.

Poco a poco, abandona estas acciones para pasar a crear instalaciones y objetos relacionados con la ciencia y la política como el *B-Car*, una especie de coche que andaba mucho consumiendo muy poco combustible. Ejerció como profesor de la Universidad de Los Ángeles desde 1978 a 2005, año en que dimitió debido a la obra de un alumno suyo que a la vez recreaba la performance *Shoot* del propio Burden en la que se utilizaba intencionadamente una pistola cargada. (Información de exposiciones, 2024).

A continuación, presentamos datos significativos de la vida de Chris Burden del documental nombrado "Burden" (2016) que es el documental el cual habla de su vida como artista y lo que el propio Chris Burden pensaba de sus obras:

- El autor a partir de su obra más polémica llevaba una escopeta en su auto, lo cual la sociedad lo veía peligroso ya que justamente él trabajaba en una galería con sus compañeros y se le ocurrió hacer una "obra" en ese momento y empezó a dispararle a las botellas, uno de ellos le reclamo ya que podría ser peligroso para los que estaban ahí.
- En el momento que él empieza a dar clases, "influenció" "inspiró" a uno de sus alumnos para recrear su obra más hablada por la sociedad, el alumno tomo un arma introdujo las balas espantando así a los de su alrededor y se escuchó un disparo, no le paso nada al que lo realizo, pero todos acusando a Burden, él decide renunciar.
- En la obra "*Shoot*" Chris recalca "El momento de la escultura es en el momento en el que me disparan, es justo el instante en el que la bala va dirigida hacia el brazo". En realidad, lo que Chris quería en esta obra no era que le atravesara el brazo, sino que lo rosara, él menciona que le dolió mucho.

Chris Burden tenía como propósito en sus obras llevar su cuerpo al límite a través de situaciones extremas que él mismo debía soportar y crear conciencia en los espectadores. "Quería transmitir la idea del dolor en un momento en el que el público había sido inmunizado por las imágenes de violencia que los medios de comunicación transmitían de la guerra de Vietnam.

Él considera que el problema al realizar sus obras es el hacer que ocurran, que de verdad tengan un fin en la sociedad y que sus espectadores pudieran entender lo que es estar preparado para lo que ha de venir. En estos trabajos está claro que Burden vivió y sintió el tema y propósito de todos ellos para lograr expresarlo. Burden quería que todos pudiesen ponerse no solo en su lugar, en el momento de realizar las obras, si no, en el papel de la sociedad al vivir esta violencia y represión día con día. Burden se cuestionaba y a través de sus obras se respondía y compartía lo que pensaba no para que todos estuvieran de acuerdo, si no, para que cada espectador tuviera su propia experiencia.

En Estados Unidos durante cuatro décadas Chris Burden fue uno de los artistas más importantes e influyentes por su técnica artística expresada en llevar al límite su físico, moral y mente; tocando temas de la sociedad como la violencia, el control y la represión. Es así como ya mencionado sus obras han sido un comienzo del uso del cuerpo en el arte, así como uno de los primeros en crear video performance, es decir, incluir la tecnología en sus trabajos.

Desde los años setenta estaban centradas en la idea del peligro personal y de la violencia como expresión artística principal y un reflejo de la visión de la cultura y sociedad americana por parte del artista.

Como anteriormente se mencionaba su primera obra polémica fue su tesis "*Five day locker piece*" en donde el artista se encerró en un casillero diminuto de su universidad durante cinco días, con una botella de agua llena en la parte superior y otra vacía en el inferior.

Su segunda performance más famosa fue "*Shoot*". Fue y es la más conocida y controvertida de Burden, la que han recordado más intensamente estos días los medios. El artista supo que un amigo de él había hecho prácticas para la guerra, sabía usar armas así que Chris Burden le pidió si le podía ayudar a esa obra, disparándole en el brazo con un rifle. "Todo el mundo intenta ser disparado. ¿Y si yo lo hago a propósito?", afirmaba el artista sobre "*Shoot*".

La siguiente fue un video performance en donde él está en una galería, en donde el coloca un reloj y un pedazo de vidrio, Chris se acuesta debajo de el mismo transparente y solo se quedó ahí por 3 días ,sin comida ni agua, la gente pensaba que ellos tenían que reaccionar, hacer algo, pero el momento en que se acabó la performance fue cuando uno de los encargados de la galería se acercó con una botella de agua y un balde, en ese momento el artista sintió que invadieron su espacio y se fue, regreso con un martillo y destruyo el reloj. Estas son de las más mencionadas a través de su carrera como performer.

3.4 Contexto histórico de la creación de las obras de Chris Burden

El contexto histórico de la creación de las obras de Chris Burden está profundamente enraizado en los cambios sociales, políticos y culturales que ocurrieron en los Estados Unidos durante los años 60 y 70. Estos años estuvieron marcados por una agitación social sin precedentes, incluida la Guerra de Vietnam, el movimiento por los derechos civiles, el auge del feminismo y la contracultura, todos los cuales influyeron en la forma en que Burden y otros artistas de su generación crearon y conceptualizaron el arte.

La Guerra de Vietnam y la Violencia Social

Uno de los eventos más significativos durante la formación artística de Burden fue la Guerra de Vietnam (1955-1975). Este conflicto fue no solo una intervención militar estadounidense controvertida, sino también una guerra altamente mediatizada que llevó las imágenes de violencia, sufrimiento y muerte a los hogares estadounidenses a través de la televisión. El impacto de estas imágenes violentas y la brutalidad de la guerra influyeron en el enfoque de Burden sobre el cuerpo y el riesgo en su arte.

El antimilitarismo Burden era parte de una generación que estaba desilusionada con el gobierno y las instituciones militares. El hecho de que los jóvenes estadounidenses fueran enviados a morir en una guerra impopular generó un clima de protesta social en todo el país. Muchas de las performances de Burden, que incluían actos de autolesión o riesgo extremo, pueden entenderse como una respuesta a esta normalización de la violencia en la sociedad estadounidense.

Como ya hablamos de la obra "*Shoot*" (1971) es un gran ejemplo de una de sus performances más icónicas, Burden fue disparado en el brazo por un amigo en una galería de arte. Aunque no hizo referencia explícita a la guerra, el acto de ser herido por un arma de fuego evocaba las imágenes de la violencia que los estadounidenses veían en Vietnam. La obra también podía interpretarse como una crítica a la desensibilización ante la violencia armada.

El Movimiento de los Derechos Civiles y la Resistencia Social

Los años 60 y 70 fueron testigos del movimiento por los derechos civiles y la lucha por la igualdad racial en los Estados Unidos. Líderes como Martin Luther King Jr. y Malcolm X encabezaron protestas y acciones que exigían el fin de la segregación racial, la discriminación y la brutalidad policial. Este ambiente de resistencia y protesta contra la injusticia social influyó a muchos artistas de la época.

Burden utilizaba su cuerpo como medio para explorar la resistencia y la vulnerabilidad en la sociedad. En muchos de sus performances, el peligro que enfrentaba físicamente podía interpretarse como una representación del riesgo al que se enfrentaban los activistas de derechos civiles y los manifestantes que luchaban contra el sistema.

En "*Five Day Locker Piece*" (1971) como ya antes mencionada, Burden se encerró en un casillero durante cinco días sin comida, como una forma de explorar los límites de la resistencia física y psicológica. Este tipo de obras reflejaba la tensión y la resistencia que muchos grupos marginados que experimentaban en su lucha contra la opresión.

La Contracultura y el Rechazo de las Normas Tradicionales

Durante los años 60, la contracultura floreció en los Estados Unidos, particularmente en la costa oeste, donde Burden vivió y estudió. Este movimiento, impulsado por el rechazo de las normas sociales establecidas, abogaba por el pacifismo, la libertad sexual, el uso de drogas psicodélicas y una crítica profunda a las instituciones tradicionales, como el matrimonio, el gobierno y el sistema educativo.

Burden y otros artistas de la época rechazaban las formas de arte tradicionales, como la pintura o la escultura, y adoptaron medios más radicales como la performance y el body art. En este contexto, su trabajo se alineaba con un deseo general de romper con las convenciones y explorar nuevas formas de expresión artística que cuestionaran los límites del cuerpo, la mente y la sociedad.

En su obra "*Trans-fixed*" (1974), Burden fue crucificado en el capó de un *Volkswagen Beetle*, en una obra que fusionaba imágenes religiosas con una crítica a la cultura automovilística estadounidense. La obra puede interpretarse como una metáfora de cómo el individuo está "crucificado" por la sociedad y sus expectativas.

El Auge del Performance Art y el Body Art

Durante los años 60 y 70, el *performance art* y el *body art* comenzaron a ganar tracción como movimientos artísticos que desafiaban las nociones tradicionales del arte, enfocándose en la acción en vivo y el cuerpo humano como los principales medios de expresión. En lugar de producir objetos para ser vendidos, los artistas de performance presentaban experiencias temporales, muchas veces difíciles o imposibles de capturar completamente.

Exploración del cuerpo y el sufrimiento influido por movimientos como el Accionismo Vienés y el *Fluxus*, Burden utilizó su cuerpo como el principal medio para explorar temas de sufrimiento, riesgo y límites humanos. Al igual que artistas como Marina Abramović y Vito Acconci, Burden veía en el cuerpo una herramienta para romper las barreras entre el arte y la vida, y para forzar al público a confrontar realidades incómodas.

"*Through the Night Softly*" (1973), Burden se arrastró a través de un suelo lleno de vidrio roto con las manos atadas a la espalda. Este tipo de obras, que exponían el cuerpo a situaciones extremas, obligaban a los espectadores a reflexionar sobre su propia relación con el sufrimiento y la violencia.

Desconfianza en las Instituciones y el Arte Conceptual

Los años 70 también fueron una época de desconfianza hacia las instituciones, tanto políticas como artísticas. Los escándalos políticos, como el *Watergate*, y el papel cada vez más visible de las corporaciones y las instituciones artísticas, generaron en los artistas un deseo de dismantelar las estructuras jerárquicas del mundo del arte. El arte conceptual también estaba en pleno auge, con artistas que se centraban más en las ideas detrás de las obras que en el objeto artístico en sí.

Crítica a las instituciones: Muchas de las performances de Burden desafiaban las expectativas del público sobre lo que debería ser el arte. Su rechazo de los objetos materiales y su enfoque en el riesgo y el cuerpo era una crítica implícita a las instituciones artísticas tradicionales que valoraban la producción y la comercialización del arte.

Ejemplo: "*Deadman*" (1972), Burden fingió ser un cadáver tendido en una carretera concurrida, esperando ver cómo los transeúntes reaccionaban. Esta obra ponía en cuestión los límites de la responsabilidad pública, el papel de las autoridades y la desconexión entre la vida cotidiana y los actos extremos que Burden dramatizaba en su arte.

Influencias Filosóficas y Psicológicas

Chris Burden también estuvo influido por corrientes filosóficas y psicológicas contemporáneas, como el existencialismo, que se centra en la angustia, la libertad individual y la responsabilidad en un mundo sin un sentido inherente. Los performances extremos de Burden reflejaban una búsqueda personal de sentido y una exploración del sufrimiento humano. El dolor y la vulnerabilidad: Muchas de sus obras confrontaban la fragilidad del cuerpo humano y el poder de la mente para soportar el dolor y el miedo. Esto conectaba con una visión filosófica del arte como una manera de explorar la condición humana en toda su complejidad.

Las obras de Chris Burden surgieron en un contexto de intensa agitación social, política y cultural en los Estados Unidos.

Su arte se convirtió en una reflexión crítica de la violencia, el poder, la vulnerabilidad y la resistencia. A través de performances radicales y a menudo perturbadoras, Burden capturó el espíritu de una época marcada por el conflicto y la transformación, influyendo profundamente en el desarrollo del arte contemporáneo.

Nuestro video performance no solo busca ser un homenaje a Chris Burden, sino también una evolución de su trabajo, incorporando influencias actuales como el uso de nuevas tecnologías, pero no llegando al borde de llegar a un alto grado de violencia del realizador del performance. Así, el objetivo será crear una obra que, a través de la manipulación de la imagen, la edición y la interacción con el espectador, logre desafiar la percepción de la violencia y movilizar a la audiencia hacia una reflexión crítica sobre la fragilidad humana y las estructuras de poder que perpetúan el sufrimiento, como las etiquetas de un violentador hacia el violentado tanto física como psicológicamente, el esperar que la sociedad tenga la iniciativa o decisión de actuar o no.

Este tipo de propuesta tiene el potencial de ser una poderosa herramienta para el cambio social, fomentando una mayor conciencia sobre la violencia y sus múltiples formas en la sociedad contemporánea. Al igual que Burden, el propósito es provocar una confrontación directa con los límites del cuerpo y la mente, desafiando las percepciones cómodas del dolor y la violencia.

Capítulo 4: Metodología de investigación

Tipo y Diseño de investigación

El siguiente trabajo de investigación llamado "Arte, violencia y videoperformance a través de Chris Burden", por su modalidad corresponde a un proyecto de tesis que es una investigación que incita a una controversia en la disciplina del arte y las problemáticas de la sociedad como es la violencia, además de plantear un estudio sobre este mismo tema con diferentes perspectivas.

Esta investigación, por su naturaleza, es una investigación cualitativa ya que busca analizar el problema de la violencia en el arte mediante la interpretación y comprensión a través de datos hermenéuticos.

Por los objetivos de la presente investigación, será una investigación de tipo descriptiva y explicativa.

Es una investigación de tipo descriptiva porque se describirá las características y rasgos importantes los fenómenos reales analizados sobre la violencia en el arte.

La investigación explicativa tiene una relación causal con nuestra presente investigación ya que expone una relación causal; no solo por describir o acercarse al problema, si no debido a que se busca encontrar el impacto social y las causas de este mismo.

Así mismo, con relación a la fuente, la investigación es de una investigación documental y de campo de tipo observacional.

Metodología de análisis

El análisis de este proyecto analiza 10 *videoperformances* que comienza con el contexto del artista y la obra, en este apartado investigamos la biografía de algunos artistas como Martha Rosler, Chris Burden y Marina Abramovic. La biografía del artista nos parece un punto muy importante de analizar porque esta es la base para entender las obras de estos representantes; ya que investigamos su lugar de nacimiento, las instituciones en las que estudió, así como sus trabajos que realizaron que fueron los precursores para después crear las obras analizadas en este proyecto.

Así mismo, en el siguiente apartado del contexto histórico y social, se analiza el momento y entorno en que se realizaron las obras para comprender las conexiones que tuvieron con algunos acontecimientos que pueden ser políticos, sociales y culturales.

Como un segundo punto en este análisis, tenemos la estética y lenguaje visual; donde tenemos la composición, la cinematografía, colores, texturas y el diseño de sonido. Todos estos apartados analizamos cómo se organiza el espacio visual, la disposición de los elementos en la pantalla, el uso de la simetría y el equilibrio. En cuanto a la cinematografía se considera el uso de la cámara, los ángulos, los movimientos, la iluminación y la puesta en escena. En cuanto a los colores y texturas se observan como contribuyen al tono emocional o simbólico del video. En el diseño de sonido encontramos el sonido como la música, efectos y el silencio en la manera en que afecta a la experiencia del espectador.

En un tercer punto analizamos la narrativa y su estructura temporal; en la secuencia de eventos analizamos las partes en las que se compone la obra, en si esta narrativa es clara o es no lineal y el cómo se desarrollan las ideas y emociones a lo largo del tiempo. En este mismo punto analizamos el ritmo que se refiere a la edición y al montaje en el cómo contribuyen a que la obra sea rápida y así generar tensión o dinamismo, o, por el contrario, ir lento y generar drama.

Como cuarto punto en nuestro análisis tenemos la temática y simbolismo; en cuanto a los motivos y temas recurrentes identificamos los temas centrales del *videoperformance* y cómo se abordan en el desarrollo; en el simbolismo identificamos

símbolos visuales o sonores que puedan tener significados más profundos o relaciones con el tema principal.

En el quinto punto nos encontramos con la interpretación del cuerpo y la performatividad, en este vemos cómo se analiza la presencia y acción del cuerpo del *performer*, sus movimientos y expresiones más destacados.

En el sexto punto tenemos la interacción con el espectador que abarca el impacto emocional y psicológico que reflexiona sobre cómo hace sentir el *videoperformance* y qué tipo de reacción emocional o intelectual busca evocar en el espectador. A su vez, encontramos la participación del espectador que puede ser activa que invita a participar en la obra o, por el contrario, un espectador pasivo.

En el punto de referencias culturales, artísticas y sociales; analizamos la intertextualidad consideramos si la obra hace referencia a otras obras de arte, literatura, cine o cultura popular. También analizamos la influencia de movimientos artísticos.

En el punto ocho analizamos el tipo de violencia que existe en estas obras. Como noveno y último punto analizamos la tecnología y medios; en el uso de tecnología evaluamos como las cámaras, software de edición, efectos digitales afectan al significado de esta obra.

“Semiotics of the Kitchen (1975)”

Autor: Martha Rosler

Año: 1975

Duración: 6 min 09 sec.

Categoría: Video Performance



1. Contexto del artista y la obra:	Biografía del artista: Martha Rosler es una artista nacida en Brooklyn, Nueva York (1943). Estudió Artes en la Universidad de Brooklyn y realizó su Master en la Universidad de California, Martha trabaja en la fotografía y foto-texto, vídeo, escultura y performance, además escribe artículos relacionados al arte y cultura. Sus trabajos están centrados en su vida cotidiana y la esfera pública, sobre las experiencias de las mujeres. Es pionera en el campo del videoarte, donde explora el cruce entre género, subjetividad y capitalismo. Actualmente es profesora en la Escuela de Arte Mason Gross.	Contexto histórico y social: La obra es un ejemplo destacado de arte feminista y conceptual que explora el papel de las mujeres en la sociedad a través del análisis de los objetos domésticos. Rosler adopta el papel de una “anti Julia Child”, la popular chef de la televisión americana de quien se dice que, en los años sesenta, introdujo la cocina francesa en los hogares de E.U.A
---	---	--

<p>2.Estética y lenguaje visual</p>	<p>Composición: Rosler utiliza el video como medio para su performance, un formato que le permite capturar y difundir la acción performática de manera accesible. La elección del video también permite a la artista explorar el papel del lenguaje visual y la comunicación en la representación de roles de género.</p> <p>Colores y texturas: Podemos ver al video performance a blanco y negro, reforzando lo viejo que es y dándole razón a las ideologías que tenía la sociedad de que las mujeres nacen sabiendo cocinar.</p>	<p>Cinematografía: Vemos durante todo el video performance una toma fija, excepto al final que concluyen con zoom out para darle dramatismo y final a su performance, además de ayuda con la narrativa ya que se puede observar todos los utensilios utilizados erróneamente.</p> <p>La cámara en "Semiotics of the Kitchen" no solo documenta la acción, sino que también actúa como un medio para que la artista se comunique directamente con el espectador. La forma en que Rosler mira a la cámara y utiliza el encuadre enfatiza el carácter performático y crítico de la obra.</p> <p>Diseño de sonido: Percibimos el sonido ambiente, el sonido de los utensilios y la voz de la performer. El sonido de cada utensilio se crea al demostrar su funcionamiento, pero con gestos que se desvían de los usos normales del objeto en cuestión. Con una irónica gramatología de sonido y gestos, la mujer y sus herramientas entran en el sistema familiar de los significados cotidianos relativos a la cocina para transgredirlo. Con estos sonidos utilizados periódicamente al probar cada utensilio, Rosler afirma que</p>
--	--	---

		cuando la mujer habla, da nombre a su propia opresión.
--	--	--

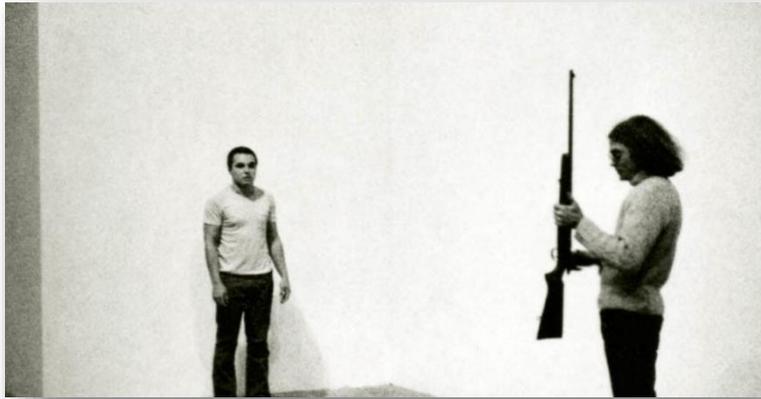
<p>3.Narrativa y estructura temporal:</p>	<p>Secuencia de eventos:</p> <p>Martha Rosler comienza mostrándonos el nombre del programa que hace una sátira a la popular chef de la televisión americana, después aparece ante una mesa de cocina y nos va mostrando varios utensilios por orden alfabético. Nos muestra un orden cronológico y alfabético como si fuera una serie de pasos a realizar como si fuera una receta ya escrita. Al finalizar mira a la cámara y se cruza de hombros simbolizando que ha acabado su receta.</p>	<p>Ritmo</p> <p>La iluminación de escena es muy iluminada y un plano con mucha profundidad de campo. El montaje es continuo, no tiene cortes y hace que el video performance sea más real.</p>
<p>4. Temática y simbolismo</p>	<p>Motivos y temas recurrentes:</p> <p>La opresión de las mujeres, estereotipos y el tipo de programación que ve la población.</p>	<p>Símbolos:</p> <p>Rosler contribuye a una mayor comprensión de cómo el video puede servir para el activismo y la crítica social, y su impacto ha sido duradero en el arte feminista y conceptual, inspirando a otros artistas a abordar temas similares y a utilizar el video como herramienta para la crítica social y política.</p>

<p>5. Interpretación del cuerpo y la performatividad</p>	<p>Presencia y acción del cuerpo:</p> <p>La artista actúa de manera sistemática, mostrando cada utensilio de cocina en su video y realizando gestos que parecen estar asociados con la preparación de alimentos, pero que en realidad están cargados de significado subversivo. La acción es deliberadamente exagerada y se convierte en una especie de parodia de los roles tradicionales de género.</p>	<p>Identidad y representación:</p> <p>La metodología de Rosler incluye la utilización de objetos domésticos comunes, en este caso, utensilios de cocina. Estos objetos se presentan de manera que cuestionan sus roles y significados tradicionales, explorando cómo los objetos cotidianos pueden simbolizar el papel de la mujer en la sociedad.</p>
<p>6. Interacción con el espectador:</p>	<p>Impacto emocional y psicológico:</p> <p>El video performance nos hace reflexionar sobre la imposición de actividades dependiendo el género y al mismo tiempo a la opresión que se le tenía y tiene a las mujeres por parte de los hombres a la hora de opinar sobre sus propias elecciones.</p>	<p>Participación activa o pasiva:</p> <p>El espectador es un observador pasivo, no tiene participación directa en el video performance, sin embargo, el video performance busca esa reflexión y propio análisis sobre los temas expuestos.</p>

<p>7. Referencias culturales y artísticas</p>	<p>Intertextualidad: Este performance era una crítica al programa de Julia Child, que fue famoso en EU en los 60. Es una denuncia al rol de la Child en la televisión; una mujer ama de casa, contenta y conforme con estar confinada a los espacios de su hogar.</p>
---	--

<p>8.Violencia</p>	<p>Tipo de violencia: La violencia hacia las mujeres en un tipo de opresión que la artista ha puesto como punto central de sus trabajos, en especial en <i>“Semiotic of kitchen”</i></p>
---------------------------	---

<p>9.Tecnología y medios</p>	<p>Uso de tecnología: El uso de la cámara fue un medio para su performance, así como para su difusión y alcance en los espectadores. La elección de ser video performance hace que el lenguaje audiovisual sea una manera fácil para la exploración de los roles de género.</p>
-------------------------------------	--



“Shoot”

Autor: Chris Burden

Año: 1971

Duración: 1 min 53 seg

<p>1. Contexto del artista y la obra</p>	<p>Biografía del artista:</p> <p>Chris Burden nacido en Boston Massachussets (1946-2015). Fue un influyente artista conceptual estadounidense, reconocido principalmente por su impactante trabajo en performances, esculturas y obras de arte de instalaciones. Estudió arte, arquitectura y física en la Universidad de Pomona, antes de obtener un MFA (Master of Fine Arts) en la Universidad de California, Irvine en 1971. Su carrera artística abarcó más de cuatro décadas y se destacó por explorar los límites de la resistencia física y mental, el poder y la vulnerabilidad</p>	<p>Contexto histórico y social:</p> <p>La controversia en torno a Shoot fue impulsada por las fantasías y temores provocados por disparos y heridas de bala. Películas como “Full Metal Jacket interés duradero en la tradición folclórica de películas de westerns, guerra y gánsteres. Con la escalada de la guerra de Vietnam, el tema penetró las mentes del público estadounidense ya no como ficción sino como hecho en forma de cadáveres, inválidos y veteranos de Vietnam. Esto ejerció una influencia significativa en la osadía de la pieza experimental de Burden.</p>
---	---	---

2. Estética y lenguaje visual	Composición: El espacio visual se ve minimalista y simétrico con el cómo se acomodó cada personaje y la toma del video.	Cinematografía: Podemos ver un plano general de Chris y su amigo, vemos a ellos en cada esquina de la habitación, podemos ver una escena bien iluminada.
	Colores y texturas: Vemos colores neutros, nada muy colorido para darle seriedad al performance.	Diseño de sonido: En cuanto al sonido se puede escuchar el sonido ambiente y las voces del creador y el participante.

3. Narrativa y estructura temporal	Secuencia de eventos: Es una secuencia lineal, vemos la preparación del realizador y el participante hasta el momento del disparo.	Ritmo: Es un ritmo rápido que genera mucha tensión
4. Temática y simbolismo	Motivos y temas recurrentes: Violencia en la sociedad y vulnerabilidad del cuerpo	Símbolos: Vemos un rifle que representa toda la violencia y muertes presentes en la sociedad de Estados Unidos.
5. Interpretación del cuerpo y la	Presencia y acción del cuerpo: Podemos destacar la tranquilidad, pero al mismo tiempo la tensión en el cuerpo de Chris antes de recibir el	Identidad y representación: En este video performance podemos ver la presentación de una persona violenta, generando

performatividad	disparo y después la acción al agarrar su brazo y movimientos en su cuerpo que señalan el dolor que sintió.	la violencia a través de un disparo de rifle.
6.Interacción con el espectador:	Impacto emocional y psicológico: Ver la violencia real en un video causa asombro, miedo y perturbación, aunque no es algo que sea externo a la vida real, la violencia y las muertes siempre están presentes.	Participación activa o pasiva: La participación es pasiva, se busca la reflexión e interpretación
7. Referencias culturales y artísticas	Intertextualidad: Ser real es estar en sincronía y ser uno con la vida, superar la representación. Esta es una preocupación tradicionalmente asociada con el arte de las vanguardias históricas de inicios del siglo XX.	
8.Violencia	Tipo de violencia: Violencia física	
9.Tecnología y medios	Uso de tecnología: A esta obra por ser grabada, llego al alcance de más personas que pudieron reflexionar sobre la normalización que los medios de comunicación transmitían sobre la guerra de Vietnam.	



“Through the Night Softly”

Autor: Chris Burden

Año: 1973

Duración: 5 min aproximadamente

Categoría: Performance art

<p>1.Contexto del artista y la obra:</p>	<p>Contexto histórico y social:</p> <p>En esta obra Burden demuestra la debilidad de la condición humana como metáfora haciendo destacar la fragilidad, la vulnerabilidad al dolor y al sufrimiento.</p>
---	---

<p>2.Estética y lenguaje visual</p>	<p>Composición:</p> <p>Dentro de la composición del video se puede apreciar unos tonos grises en las áreas más iluminadas y negros en los fondos y zonas donde se aprecia más profundidad para apreciar la soledad del sujeto.</p>	<p>Cinematografía:</p> <p>Es una toma fija con un plano entero donde el personaje entra y sale.</p>
--	---	--

	<p>Colores y texturas:</p> <p>Los colores principalmente son en escala de grises con tonos más fuertes y otros más oscuros.</p>	<p>Diseño de sonido: Dentro del sonido se puede apreciar solamente el crujir de los vidrios y los quejidos de Chris Burden en un lugar abierto.</p>

<p>3.Narrativa y estructura temporal:</p>	<p>Secuencia de eventos:</p> <p>Al inicio podemos apreciar como Burden está atado de manos y en ropa interior color rojo arrastrándose sobre vidrios mostrando su cuerpo mientras se traslada hacia la cámara hasta desaparecer del cuadro.</p>	<p>Ritmo: Es un ritmo lento que ayuda a la apreciación y reflexión del videoperformance</p> <p>El ritmo que tiene es constante tomando en cuenta que está atado de las manos con cierta limitación de movimiento, a pesar de esto se ve todo orgánico y hace que tenga más dureza la idea que se quiere dar.</p>
<p>4. Temática y simbolismo:</p>	<p>Motivos y temas recurrentes: La vulnerabilidad y debilidad del cuerpo humano.</p>	
<p>5.Interpretación del cuerpo y la performatividad</p>	<p>Presencia y acción del cuerpo:</p> <p>La presencia es esencial ya que muestra al arrastrarse como se va deteriorando su cuerpo a medida que avanza sobre los vidrios.</p>	

<p>6.Interacción con el espectador:</p>	<p>Impacto emocional y psicológico:</p> <p>Tuvo o tiene un impacto fuerte en algunos espectadores ya que los invita a reflexionar</p>	<p>Participación activa o pasiva:</p> <p>Como tal en este performance no hay participación de ningún tipo.</p>
--	--	---

	sobre la relación que tiene la mente y el cuerpo y hasta donde uno puede llegar cuando le ejercen cierto dolor.	
7.Referencias culturales y artísticas	Influencia de movimientos artísticos: Una de sus principales influencias es el accionismo vienes al mostrar cosas más efímeras llevando a su cuerpo a ciertos límites.	
8.Violencia	Tipo de violencia: La violencia que se utiliza es hacia uno mismo ya que él se hace daño para intentar dar a entender lo frágil que puedes el cuerpo.	

9.Tecnología y medios	Uso de tecnología: Como tal no hay mucha edición ni materiales de alta gama tecnológica.	Calidad técnica: En el apartado técnico cumple con el propósito que es dar a entender lo frágil con un plano entero que deja al descubierto toda la acción del personaje.
------------------------------	--	---



"Trans-fixed" (1974)

Dirección: Chris Burden

Participantes: Chris Burden

Duración: La performance duró unos minutos, aunque el evento completo, incluyendo preparación y documentación, duró más tiempo.

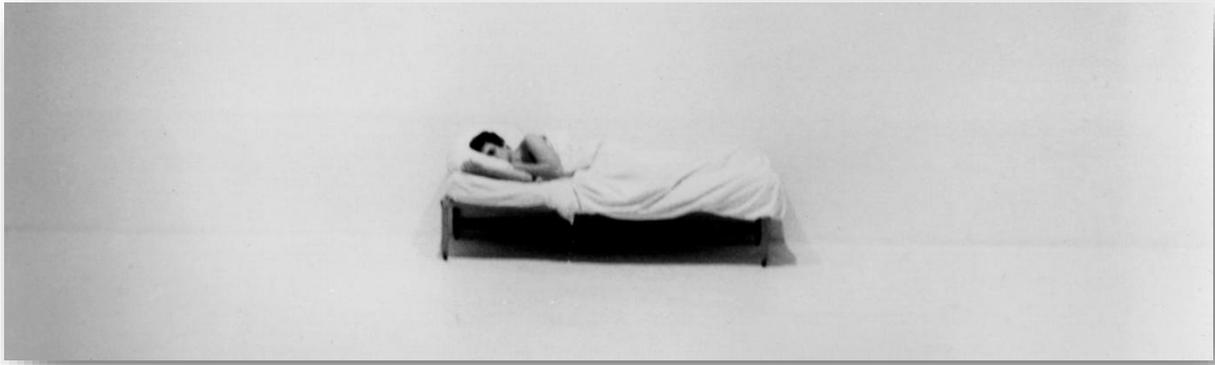
País: Estados Unidos.

<p>1.Contexto del artista y la obra:</p>	<p>Contexto histórico y social:</p> <p>El arte de performance se extiende, internacionalmente donde el cuerpo es el sujeto y objeto de la obra, a su vez el cuerpo del artista en particular es marcado o manipulado de otra manera en un entorno público o en un evento privado que luego es documentado, la mayoría de las veces en fotografías, películas o cintas de video.</p>
---	--

<p>2.Estética y lenguaje visual</p>	<p>Composición: Podemos ver una composición con equilibrio, profundidad y atención centrada en el carro y Chris Burden.</p>	<p>Cinematografía: Vemos una toma fija y centrada en la acción de Chris.</p>	<p>Colores y texturas: Podemos encontrar colores fríos que provocan una sensación de</p>
--	--	---	---

			misterio e incertidumbre.
3.Narrativa y estructura temporal:	Secuencia de eventos: Burden se paró sobre el parachoques trasero del auto y se inclinó hacia atrás. Su abogado clavó dos clavos en el techo con las palmas abiertas. Otros tres asistentes hicieron funcionar el motor y abrieron la puerta del garaje, que daba a un callejón llamado Speedway en Venice, California. Los asistentes sacaron el auto del garaje, donde funcionó parado durante dos minutos con el motor a toda velocidad. Quince de sus amigos estaban allí, habiendo sido invitados, pero no informados sobre qué esperar.	Ritmo: En la edición y montaje podemos ver u ritmo rápido que genera tensión.	
4. Temática y simbolismo:	Motivos y temas recurrentes: Miedo, dolor, religión	Símbolos: El carro Volkswagen fue elegido ya que era considerado el coche del pueblo y así los clavos tuvieron un efecto gratificante no solo para él, si no para todos.	
5.Interpretación del cuerpo y la performatividad	Presencia y acción del cuerpo: Al clavarse al auto su cuerpo logra quedar inmovilizado y experimentar el dolor y vulnerabilidad en primera persona.		

<p>6. Interacción con el espectador:</p>	<p>Impacto emocional y psicológico: Se exponen los miedos colectivos que la sociedad utiliza para mantener a la gente en orden, y la idea de que el cuerpo humano está regido por leyes se vuelve impotente.</p>	<p>Participación activa o pasiva: La participación es pasiva, da libertad al espectador de interpretar y reflexionar sobre el performance.</p>
<p>7. Referencias culturales y artísticas</p>	<p>Intertextualidad: El título Trans-fixed recuerda la crucifixión de Jesucristo. La representación también evoca el concepto de transustanciación, el proceso por el cual el pan y el vino eucarísticos (la comunión) se convierten en el “cuerpo y la sangre de Cristo”.</p>	
<p>8. Violencia</p>	<p>Tipo de violencia: Chris Burden intenta retratar la imposición e intimidación que algunas iglesias causan en sus seguidores</p>	
<p>9. Tecnología y medios</p>	<p>Uso de tecnología: A pesar de haber personas invitadas, las cámaras y la grabación ayudaron a que el performance sea visto y comprendido por más personas para crear su propia reflexión.</p>	



"Bed Peace" (1972)

Duración: 16 min

País: Estados Unidos

Año de producción: 1972

<p>1.Contexto del artista y la obra:</p>	<p>Contexto histórico y social:</p> <p>El arte de performance se extiende, internacionalmente donde el cuerpo es el sujeto y objeto de la obra, a su vez el cuerpo del artista en particular es marcado o manipulado de otra manera en un entorno público o en un evento privado que luego es documentado, la mayoría de las veces en fotografías, películas o cintas de video.</p>	
<p>2.Estética y lenguaje visual</p>	<p>Composición:</p> <p>La composición no tiene mucho equilibrio en sus elementos, pero todos tienen una razón de ser para verse en forma de sátira.</p>	<p>Cinematografía:</p> <p>Es una toma fija, con Chris en el centro</p>
	<p>Colores y texturas:</p>	<p>Diseño de sonido: Sonidos de carretera, camión y la voz de Chris Burden</p>

	Encontramos colores vibrantes para llamar la atención del público.	
3. Narrativa y estructura temporal:	Secuencia de eventos: En esta performance narrativa para video, Burden cuenta la historia de su relación con un camión llamado "Big Job". Para relatar su monólogo autobiográfico, se sienta inexpresivo frente a la cámara con imágenes en movimiento del camión detrás de él.	Ritmo: El ritmo de la obra es rápido con esto genera tensión e interés en la narración.
4. Temática y simbolismo:	Motivos y temas recurrentes: La fuerza comunicativa y manipuladora que tiene la televisión sobre las personas.	
5. Interpretación del cuerpo y la performatividad	Presencia y acción del cuerpo: El video muestra a Burden sentado inexpresivo frente a la cámara relatando a su audiencia un supuesto monólogo autobiográfico sobre el camión.	

<p>6.Interacción con el espectador:</p>	<p>Participación activa o pasiva:</p> <p>Encontramos en este performance una participación pasiva.</p>	
<p>7. Referencias culturales y artísticas</p>	<p>Intertextualidad:</p> <p>Los anuncios de televisión de Burden (1973-77), como Ad: Through the Night Softly, Poem for L.A., Chris Burden Promo y Full Financial Disclosure fueron una serie de intervenciones que abordaron la televisión como una fuerza comunicativa y manipuladora en la vida cotidiana de las personas.</p>	
<p>8.Tecnología y medios</p>	<p>Uso de tecnología: El uso que hace Burden del video como plataforma para la performance es extremadamente evidente en su uso de técnicas que revelan su hiperconciencia de los tropos de los medios masivos y los conceptos erróneos sobre la televisión, haciendo uso de imágenes de lo que se supone que es el camión detrás de él mediante el uso de la tecnología temprana de pantalla verde.</p>	<p>Calidad técnica:</p> <p>Mala calidad, usando únicamente una pantalla verde detrás de él, pero esto hace sátira a lo que la gente está acostumbrada a ver en la televisión.</p>



"Deadman" (1972)

Dirección: Chris Burden (creador y conceptualizador)

Participantes: Chris Burden

Duración: Instalación permanente (o por la duración de la exposición en la que se presentó)

País: Estados Unidos

1.Contexto del artista y la obra:	Contexto histórico y social: Chris Burden creó "Hollywood Death Trip" en 2003, durante una época en la que la cultura de las celebridades estaba en pleno auge, exacerbada por los medios de comunicación y la internet. Hollywood, conocido por su glamour y brillo, también es famoso por sus trágicas historias de estrellas caídas, muertes prematuras y escándalos sensacionalistas. Burden capta esta dualidad en su obra, resaltando el lado oscuro de la fama.
--	--

<p>2.Estética y lenguaje visual</p>	<p>Composición: Vemos una imagen equilibrada, formando una obra estéticamente agradable, haciendo fácil dirigir la vista del espectador al punto de interés.</p>	<p>Cinematografía: Las tomas se utilizaron para documentar el performance y las reacciones de las personas al rededor por lo que vemos tomas abiertas. En cuanto a la iluminación es un poco oscura, ya que solo se cuenta con las lámparas de la calle en donde se realizó esta obra.</p>	<p>Colores y texturas: Vemos el video a color, pero por la poca iluminación hace que la obra tome un tono sombrío y de suspenso.</p>
<p>3.Narrativa y estructura temporal:</p>	<p>Secuencia de eventos: Burden se acuesta en una calle de Los Ángeles mientras un auto pasaba muy cerca de él</p>	<p>Ritmo: El ritmo es lento para generar y enfatizar drama y contemplación.</p>	
<p>4. Temática y simbolismo:</p>	<p>Motivos y temas recurrentes: La pieza se centra en la amenaza y la vulnerabilidad del cuerpo en el espacio público</p>	<p>Símbolos: La instalación incluye mapas y fotografías de los lugares donde murieron varias celebridades en Los Ángeles. Estas imágenes no solo documentan las ubicaciones físicas, sino que también actúan como</p>	

		un memento mori, recordando a los espectadores la mortalidad de estas figuras idolatradas.
5. Interpretación del cuerpo y la performatividad	Presencia y acción del cuerpo: Sus movimientos son nulos para enfatizar la vulnerabilidad del cuerpo.	
6. Interacción con el espectador:	Impacto emocional y psicológico: Burden crea un fuerte contraste que subraya la fragilidad de la vida y el precio de la fama. Esta dicotomía resalta cómo la imagen pública de las celebridades a menudo oculta sus luchas personales y su vulnerabilidad.	Participación activa o pasiva: La instalación anima a los espectadores a considerar su propia relación con la fama y la muerte. Al explorar los mapas y las fotografías, los espectadores se convierten en participantes activos, confrontando su curiosidad morbosa y su fascinación con las tragedias de las celebridades.
7. Referencias culturales y artísticas	Intertextualidad: La cultura de las celebridades, exacerbada por los medios de comunicación y la internet. Hollywood, conocido por su glamour y brillo.	
8. Violencia	Tipo de violencia: Encontramos cualquier tipo de violencia que pueden llegar a sufrir las personas famosas de Hollywood	

9.Tecnología y medios	Uso de tecnología: La instalación incluye mapas y fotografías de los lugares donde murieron varias celebridades en Los Ángeles. Estas imágenes no solo documentan las ubicaciones físicas, sino que también actúan como un memento mori, recordando a los espectadores la mortalidad de estas figuras idolatradas. Utiliza la documentación y la presentación objetiva para crear una obra que es tanto una pieza de arte como una crítica social. La sobriedad de los mapas y las fotografías contrasta con la gravedad del contenido, lo que amplifica el impacto emocional de la obra.



“Rhythm (1974)”

Autor: Marina Abramovic

Año: 1974

Duración: 6 horas.

Categoría: Performance

<p>1.Contexto del artista y la obra:</p>	<p>Biografía del artista:</p> <p>Marina Abramovic es una artista serbia que nació el 30 de noviembre de 1946 en Belgrado, Serbia que se dedica al arte del performance y el arte conceptual.</p> <p>Su interés por las artes surgió desde pequeña, con seis años empezó a recibir clases de piano y, aunque no tenía clases de pintura, era una actividad que practicaba mucho. Inició su carrera a comienzos de los años 1970 en la Academia de Bellas Artes de Belgrado. En 1972 completó sus estudios de postgrado en la Academia de Bellas Artes de Zagreb, Croacia. Se ha descrito a sí misma como la "madrina del arte de la performance".</p> <p>Contexto histórico y social:</p>
---	--

	En los comienzos de la década de los 70 el performance tuvo su auge en la escena trayendo una nueva forma de expresión artística; en la cual se mezcla cualquier tipo de arte visual con alguna presentación en vivo.
--	---

<p>2.Estética y lenguaje visual</p>	<p>Composición: El espacio visual en cuanto a su composición se puede ver de manera equilibrada y uniforme que ayuda a expresar sensaciones favorables, pero al ver cada uno de estos elementos por separado y las acciones de los participantes generar sensaciones completamente distintas.</p>	<p>Cinematografía: Las tomas particularmente fueron planos generales, a detalle, close up's, medium close up's, que hacían dar a notar todas las acciones y expresiones que la gente tenía al interactuar con la performer.</p>	<p>Colores y texturas: Los colores y texturas que fueron generando las personas que participaban fueron muy violentos ya que en su mayoría era una combinación de sangre y otros líquidos como pintura lagrimas entre otros.</p> <p>Diseño de sonido: Sonido ambiente en su totalidad</p>
<p>3.Narrativa y estructura temporal</p>	<p>Secuencia de eventos: Las personas iniciaron cambiando de posición a Marina y pintando su rostro entre otras zonas, y gradualmente fueron aumentando las acciones hacia Marina a tal extremo de cortarla, manosearla, desprendiendo su ropa y hasta llegar al punto donde un participante le apunto con el arma cargada. Al término del performance</p>		<p>Ritmo: Su ritmo lo determino el público ya que conforme se fueron dando cuenta de la libertad que tenían las acciones hacia Marina, cuando termino y se puso a caminar fue un cambio de ritmo del performer de</p>

	Marina comenzó a caminar entre los participantes y muchos de ellos no podían sostenerle la mirada y otros solo huyeron del lugar.	pasivo a activo confrontando al público.
4. Temática y simbolismo	Motivos y temas recurrentes: Demostrar la debilidad de una persona ante la sociedad y la libertad de las personas con un cuerpo ajeno.	Símbolos: Las herramientas que utilizaron funcionaron como símbolos ya que algunos fueron de ser objetos inofensivos a objetos que pueden llegar a acabar con la vida de Marina.
5. Interpretación del cuerpo y la performatividad	Presencia y acción del cuerpo: La presencia del cuerpo fue de lo más importante ya que al presentarlo inmóvil e indefenso hizo que los participantes se sintieran en la confianza de abusar de Marina al verse indefensa. Al final la acción de Marina de moverse entre los espectadores y participes fue impactante ya que su reacción fue única.	
6. Interacción con el espectador:	Impacto emocional y psicológico: El impacto que tuvo tanto hacia la gente que participo como la que solamente vio fue impactante por cómo fue escalando las acciones que hacían cada persona.	Participación activa o pasiva: La participación es tanto activa como pasiva de los espectadores y del performer, ya que no todos participaron

<p>7. Referencias culturales y artísticas</p>	<p>Influencia de movimientos artísticos:</p> <p>Esta obra puede ser analizada e influenciada bajo el concepto del ocularcentrismo, es un término nuevo, aparecido por primera vez en el siglo XX que hace referencia a la visión que se tiene de la obra y su relación con otros medios perceptivos. Es decir, los estímulos visuales junto con estímulos sensoriales.</p>
<p>8. Violencia</p>	<p>Tipo de violencia:</p> <p>La violencia fue directamente al cuerpo del performer y en parte psicológica hacia los participantes ya que terminaron huyendo de ella.</p>
<p>9. Tecnología y medios</p>	<p>Uso de tecnología:</p> <p>Se utilizaron objetos cotidianos como cuchillos, tenedores, cucharas, tijeras, peines, cepillos, espejos, velas, libros, papel, lápices, etc. En cuanto a elementos naturales flores, hojas, agua, sal, azúcar, etc. Y como objetos con connotaciones simbólicas: un látigo, una navaja, un hacha, un revólver, etc. Para la grabación y registro se utilizaron cámaras de video, cámaras de fotografía y tecnología de edición como computadoras y lo que conlleva.</p>



“Cleaning the Mirror “

Autor: Marina Abramovic

Año: 1995- 2016

<p>1. Contexto del artista y la obra</p>	<p>Contexto histórico y social:</p> <p>Introduciendo la temática de los esqueletos humanos retomadas en sus obras posteriores, Abrhamovic expone y actualiza la putrefacción del horror bélico en la guerra, principalmente en la vivida en la Guerra de los Balcanes, demostrando una carga política creíble y sincera.</p>	
<p>2. Estética y lenguaje visual</p>	<p>Composición:</p> <p>Podemos ver una composición equilibrada entre los elementos de la imagen, como lo es el cuerpo de Marina y el esqueleto que juntos</p>	<p>Cinematografía:</p> <p>Podemos ver un plano abierto exponiendo la figura de Marina sobre una mesa</p>

	hacen ser la perfecta unión de la vida y la muerte	con un esqueleto arriba de ella y un cuarto con poca iluminación.
	<p>Colores y texturas:</p> <p>Encontramos fotografías en blanco y negro que dan más dramatización al performance, otras más a color que diferencian y destacan los huesos de la piel viva.</p>	<p>Diseño de sonido:</p> <p>En la primera exposición de este performance se utiliza el sonido ambiente de Marina limpiando los huesos, dejando caer agua y jabón.</p>

<p>3. Narrativa y estructura temporal</p>	<p>Secuencia de eventos:</p> <p>Abramović está sentada con un esqueleto en su regazo, junto a ella un balde con agua jabonosa. Con su mano derecha, cepilla vigorosamente las diferentes partes del esqueleto. Al limpiarlo, el color del esqueleto se vuelve más claro, mientras que la suciedad grisácea que una vez cubrió los huesos comienza a cubrir a Marina.</p>	<p>Ritmo:</p> <p>Podemos ver un ritmo lento que da oportunidad a contemplar el mismo performance, pero que a la vez este mismo ritmo le da tensión.</p>
<p>4. Temática y simbolismo</p>	<p>Motivos y temas recurrentes: La vida, la muerte y la violencia en la sociedad.</p>	

<p>5. Interpretación del cuerpo y la performatividad</p>	<p>Presencia y acción del cuerpo: Se pueden notar movimientos lentos o nulos dándole seriedad y oportunidad de interpretación al espectador.</p>	
<p>6. Interacción con el espectador:</p>	<p>Impacto emocional y psicológico: El esqueleto representa metafóricamente la última etapa en nuestras vidas a las que todos nos enfrentaremos. Nos introduce en una metáfora visual y nos encara a ese momento al que nos enfrentaremos: a la temporalidad y a la muerte. La artista comparte una visión de la muerte alejada de todo carácter negativo, sino entendiendo que es la vida misma.</p>	<p>Participación activa o pasiva: La participación del espectador es pasiva dando paso a la libre interpretación y reflexión.</p>
<p>7. Referencias culturales y artísticas</p>	<p>Intertextualidad: Marina hace uso de temáticas desde el punto de vista intercultural, ya que promueve algunos valores orientales, dentro de las religiones o filosofías de vida como el sintoísmo, budismo, taoísmo, hinduismo.</p>	
<p>8. Violencia</p>	<p>Tipo de violencia: Demuestra la violencia que existió y existe en el mundo a través de conflictos y los estragos que este conlleva hasta llegar a la muerte.</p>	
<p>9. Tecnología y medios</p>	<p>Uso de tecnología: La presentación y el uso de las 5 pantallas y sonido nos da diferentes perspectivas respecto al performance para entender con más claridad el propósito de este.</p>	



“The Artist is Present” (2010)

Autor: Marina Abramovic

Duración: 736 horas y 30 minutos

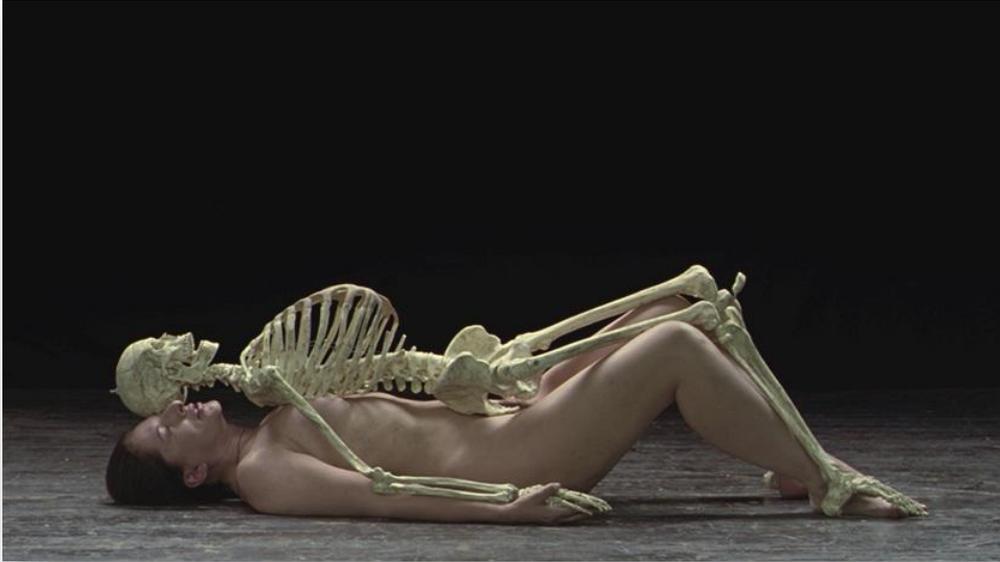
<p>1. Contexto del artista y la obra</p>	<p>Contexto histórico y social:</p> <p>En esa época con tantos avances tecnológicos tan complejos si bien han hecho posible la comunicación de distancias largas como de un continente a otro, también han hecho que la gente viva de una forma acelerada y dejando de lado las acciones comunes como el contacto visual a la hora de comunicarse con una persona.</p>	
---	---	--

2. Estética y lenguaje visual	Composición: Podemos ver una composición y un equilibrio visual, podemos ver a los protagonistas conformando esta composición y a los participantes siendo el fondo.	Cinematografía: Podemos ver tomas abiertas que muestran al público, el fondo y como personaje principal a los realizadores del performance. A su vez encontramos tomas más cerradas para ver las reacciones de los participantes y la artista
	Colores y texturas: Podemos ver en la vestimenta colores primarios o colores que contrastan el uno del otro del realizador y participante.	Diseño de sonido: Sonido ambiental

3. Narrativa y estructura temporal	Secuencia de eventos: Marina permanece sentada en una silla, sin hacer ningún movimiento, solo mirando fijamente a los participantes. Este performance tiene una duración de seis días de la semana desde la apertura hasta el cierre del museo, dando un total de 716 horas y media. La acción acaba en el momento en que se sienta su ex compañero y ex amante, Ulay, a quien hacía 23 años que no veía, su despedida, como no, se inmortalizó en otra performance titulada "Los amantes en la Gran Muralla China.	Ritmo: Encontramos un ritmo lento que enfatiza el drama, reacciones de cada participante.
---	--	---

4. Temática y simbolismo	Motivos y temas recurrentes: Comunicación, emociones humanas.	
5. Interpretación del cuerpo y la performatividad	Presencia y acción del cuerpo: El cuerpo de la artista y los participantes está en una posición cómoda sentados frente el uno del otro sin moverse, simplemente se observan para dejar que sus emociones se comuniquen con la otra persona.	
6. Interacción con el espectador:	Impacto emocional y psicológico: En una forma tan sencilla de contacto de comunicación con otra persona se puede incluir tantas emociones y lograr que la otra persona diga tantas cosas con tan sola una mirada. Esta forma tan sencilla de contacto se ha olvidado por la fuerte integración de la tecnología en nuestra acelerada y cargada Vidal.	Participación activa o pasiva: La participación es activa al construir la obra junto a la artista de tal manera que es parte fundamental de este.
7. Referencias culturales y artísticas	Intertextualidad: La estructura de su obra está influenciada de referencias a la energía, la inmaterialidad y lo intangible, pero esto no quiere decir que rechace lo material-corporal como algo fundamental, sino que más bien lo considera esencial para adquirir cierto grado de elevación espiritual.	
9. Tecnología y medios	Uso de tecnología:	

El uso de fotografías, videos, audios, monografías especializadas e incluso el documental al que se ha hecho referencia permite acercarse críticamente a este proceso complejo de comunicación.



“Nude with Skeleton (2002)”

Autor: Marina Abramovic

Categoría: Video performance

Duración: 15 min 46 s

1. Contexto del artista y la obra

Contexto histórico y social:

Forma parte de una de las etapas más introspectivas y personales de la artista, una de las figuras más influyentes en el arte contemporáneo y pionera del *performance art*. El contexto social que rodea esta pieza se relaciona tanto con el marco general del arte contemporáneo en el cambio de milenio, como con las temáticas recurrentes en la obra de Abramović: el cuerpo, la mortalidad, la

	vulnerabilidad y la interacción entre el espectador y el artista.	
2. Estética y lenguaje visual	Composición: El espacio visual se ve muy uniforme, formal ya que es geométrico en el plano secuencia que observamos.	Cinematografía: Vemos una sola toma fija centrada en Marina y el esqueleto perfectamente entrelazado arriba de su cuerpo.
	Colores y texturas: Vemos colores neutros. El fondo es negro y solo puede notarse el color de piel y cabello de Marina como el color del esqueleto.	Diseño de sonido: Acostada bajo un esqueleto, la artista se muestra solo en imagen, sin sonido. No se sabe si dice algo, si respira.

3. Narrativa y estructura temporal	Secuencia de eventos: En cuanto su estructura narrativa es lineal ya que se sigue con los pasos a realizar del performance, sin embargo, deja abierta la conclusión.	Ritmo: En cuanto a su edición, montaje tiene un ritmo lento, pero este da un momento de tensión, drama y contemplación desde el momento en que la observada no sabe quién la está observando, ni cuándo, ni dónde.
4. Temática y simbolismo	Motivos y temas recurrentes:	Símbolos: El esqueleto arriba de ella fue una idea inspirada en una antigua tradición

	Muerte, mortalidad, vida, miedo y el sexo.	tibetana por la cual los monjes están obligados a dormir en cementerios cerca de cadáveres en diferentes etapas de descomposición.
5.Interpretación del cuerpo y la performatividad	Presencia y acción del cuerpo: El cuerpo de la artista y los participantes está en una posición cómoda sentados frente el uno del otro sin moverse, simplemente se observan para dejar que sus emociones se comuniquen con la otra persona.	
6.Interacción con el espectador:	Impacto emocional y psicológico: Ver la muerte como un proceso natural que todos pasaremos alguna vez, que, aunque sea algo desconocido todos los días vivimos cerca de la muerte al no saber en qué momento pasará, por eso mejor vivir sin miedo y cuando llegue ese momento de la muerte, aceptarlo.	Participación activa o pasiva: El espectador en un participante pasivo.

7. Referencias culturales y artísticas	Intertextualidad: The Balkan, que incluye performances, videos y fotografías, Self Portrait with Skeleton está vinculada a su performance Nude with Skeleton, inspirada en una antigua tradición tibetana por la cual los monjes están obligados a dormir en cementerios cerca de cadáveres en diferentes etapas de descomposición.
8. Tecnología y medios	Uso de tecnología: La iluminación, la cámara de video hacen que este video performance sea abiertamente a la interpretación con los temas de la vida, la muerte, el miedo y el sexo ya que se muestra solo la imagen de la artista sin sonido.

A partir de estos análisis nos permite reconocer elementos generales y que a continuación en nuestra conclusión trataremos.

Resultados de los análisis

1.Contexto del artista y la obra: En este punto encontramos que Chris Burden, Martha Rosler son artistas estadounidenses, mientras que Marina Abramovic es de Serbia. En cuanto a su vida académica Martha Rosler estudió Artes, trabajó en pintura, foto-texto, video, escultura y performance. Además, es pionera del videoarte.

Chris Burden al igual que Martha estudió arte, como también arquitectura y física. Por su parte, este artista destaca por explorar los límites de la resistencia física.

Finalmente, Marina Abramovic tuvo un gusto por las artes desde pequeña, tomó clases de piano. Inició su carrera en la Academia de Bellas Artes. Es llamada como "la madrina del arte del performance"

2.Estética y lenguaje visual: La artista Rosler utiliza el video como medio para su performance de manera que le pueda ayudar a capturar y difundir las acciones de manera documentaria y accesible, además de explorar el papel del lenguaje visual y la comunicación en la representación de roles de género.

Con Chris Burden podemos analizar que la estética y lenguaje visual ayuda a comprender, apreciar y reflexionar la obra.

Por su parte Marina en cuanto a su estética y lenguaje visual sus obras son equilibradas y uniforme que ayuda a expresar sensaciones favorables, pero al ver cada uno de estos elementos por separado y las acciones de los participantes generar sensaciones completamente distintas.

3.Narrativa y estructura temporal: Martha Rosler en la narrativa, estructura temporal y ritmo nos muestra un orden cronológico y alfabético como si fuera una serie de pasos a realizar como si fuera una receta ya escrita. Al finalizar mira a la cámara y se cruza de hombros simbolizando que ha acabado su receta. Así que podemos analizar un ritmo lento que ayuda a comprender y apreciar el performance.

Chris Burden en la mayoría de sus performances utiliza una secuencia lineal, vemos cada preparación y secuencialmente la participación de los participantes en algunas obras. En cuanto a Marina Abramovic también podemos ver una secuencia gradual y secuencial, el ritmo en algunas obras lo determina el público.

4. Temática y simbolismo: El video performance que Martha Rosler conlleva temas como la opresión de las mujeres, estereotipos y el tipo de programación que ve la población.

Chris Burden toma como temática a temas en su mayoría controversiales como la violencia y la sociedad, además de exponer la vulnerabilidad del cuerpo.

Marina también toca temas de violencia y de la debilidad de una persona ante la sociedad y la libertad de las personas con un cuerpo ajeno.

5. Interpretación del cuerpo y la performatividad: La artista actúa de manera sistemática, mostrando cada utensilio de cocina en su video y realizando gestos que parecen estar asociados con la preparación de alimentos, pero que en realidad están cargados de significado subversivo.

Chris Burden en sus obras normalmente tiene el cuerpo tranquilo, sin expresiones, pero al mismo tiempo se logra ver la tensión del cuerpo debido al dolor al que lo somete.

Marina Abramovic tiene mucha presencia por las acciones de su cuerpo que aunque a veces permanezca inmóvil cada acción tiene un sentido en la obra.

6. Interacción con el espectador: En este punto analizamos que la interacción es pasiva, ya que no tiene o tiene participación directa en el video performance, sin embargo, el video performance busca esa reflexión y propio análisis sobre los temas expuestos. Esta obra nos hace reflexionar sobre la imposición de actividades dependiendo el género y al mismo tiempo a la opresión que se le tiene a las mujeres.

Chris en su mayoría de interacciones son de tipo pasivas, sin embargo, siempre buscando la reflexión e interpretación de los espectadores.

La participación en obras de Marina podemos encontrar ambas participaciones, activas y pasivas, ya que en algunas la participación recae mucho en el performance y otras solo son reflexiones de lo que vieron.

7. Referencias culturales y artísticas: Este performance era una crítica al programa de Julia Child, que fue famoso en EU en los 60. Chris Burden tomó como referencias culturales a su contexto actual.

8. Violencia: Martha Rosler tiene en sus obras la violencia hacia las mujeres en un tipo de opresión. Chris Burden por su parte en sus obras toca el tipo de violencia física en su mayoría. Al igual que Chris Burden, Marina tiene influencia y expone violencia física.

9. Tecnología y medios. Este performance que analizamos de Martha Rosler tiene el uso de la cámara que fue un medio para su performance.

Estas obras analizadas de Chris son grabadas para llegar alcance de más personas que pudieron reflexionar sobre la normalización que los medios de comunicación y sobre el comportamiento de la sociedad. En los performances de Marina, por su parte, para la grabación y registro se utilizaron cámaras de video, cámaras de fotografía y tecnología de edición como computadoras siendo toda esta tecnología piezas esenciales en sus obras.

Conclusión

- La investigación sobre el arte, la violencia y el video performance a través de la obra de Chris Burden revela la profunda relación entre el arte contemporáneo y la capacidad de abordar problemáticas sociales como la violencia. A lo largo del estudio, se ha demostrado cómo el video performance se convierte en una herramienta poderosa para no solo documentar la violencia, sino también para invitar a la reflexión crítica y movilizar a la sociedad hacia el cambio.
- Chris Burden, con su enfoque radical y su uso extremo del cuerpo, redefine los límites del performance y el video performance, generando un impacto significativo tanto en el ámbito artístico como en la conciencia social. Obras como "Shoot" no solo cuestionan la percepción de la violencia, sino que también obligan al espectador a confrontar su normalización en los medios y en la vida cotidiana.

El video performance, al combinar elementos visuales, narrativos y tecnológicos, permite que los artistas aborden la violencia desde una perspectiva multidimensional, explorando no solo la violencia física, sino también la simbólica, estructural y emocional. Esta forma de arte ha demostrado ser un medio efectivo para cuestionar las dinámicas de poder y control en la sociedad, sensibilizando al público sobre temas complejos y muchas veces tabú.

En conclusión, el arte contemporáneo, especialmente el video performance, continúa siendo un espacio de exploración y confrontación de las problemáticas sociales, con artistas como Chris Burden liderando esta vanguardia. Su obra, al llevar al extremo el uso del cuerpo, invita a una reflexión profunda sobre los límites de la resistencia humana y el papel del arte en la transformación social. Este trabajo ha confirmado que el video performance no solo es un medio de expresión, sino una herramienta poderosa para generar conciencia y fomentar el cambio.

Capítulo 5: Producción

CINE DE NO FICCIÓN (DOCUMENTAL)

Ficha Técnica de Video Performance

Título: "Violencia Silenciosa"

Artistas: Ana Sofía García Cerezo, David Delgado Gómez, Iris Nubia Yépez Quiroz.

Año de creación: 2024

Duración: 13 minutos

Formato: Video UHD, HLG-3 y 16:9

Temática:

- Violencia y poder
- Dolor y sufrimiento humano
- Resistencia mental y física
- Crítica social

Influencia:

Obras performativas de Chris Burden

Colaboradores:

- Director de fotografía: David Delgado
- Escenografía: Iris Yépez y Sofia Garcia
- Guionista: Sofia Garcia

- Director de arte: Iris Yépez
- Edición: David Delgado
- Dirección: Sofia Garcia, Iris Yépez y David Delgado

Producción:

Independiente

Actores:

Tania Paola Garcia

José Lembo

Sinopsis: En este video performance-documental, se explora la violencia desde una perspectiva poco representada: un hombre que sufre abuso a manos de su pareja. Igualmente explora la vulnerabilidad del cuerpo humano y la resistencia ante el dolor, inspirándose en las obras radicales de Chris Burden. La obra comienza con una escena cotidiana en la que el protagonista llega a casa, solo para enfrentarse a los reproches de su pareja. El ambiente se vuelve tenso y el maltrato verbal deja al descubierto una dinámica de poder destructiva.

El video corta abruptamente y da paso al acto performático central, donde la mujer escribe palabras hirientes sobre el cuerpo del hombre, simbolizando el impacto emocional de la violencia que él soporta. En una potente interacción con el público, los espectadores toman parte activa al borrar las palabras de odio y reemplazarlas con mensajes de apoyo y sanación. Este gesto colectivo de reescribir el cuerpo se convierte en un acto de resistencia y transformación, desafiando los estereotipos de género y dando visibilidad a la vulnerabilidad masculina. El performance busca generar en el espectador una reflexión sobre la desensibilización hacia la violencia hacia los hombres.

Tema que se desarrolla: La violencia en una relación de pareja, así como las etiquetas asignadas por la sociedad y las repercusiones negativas, así como positivas que estas conllevan.

Relevancia y justificación del tema: Las consecuencias en las que podrían derivarse las etiquetas son variadas, en algunas personas, esas palabras pueden pasar por desapercibidas y hay en otras en que estas etiquetas podrían repercutir en su mente y ser acompañadas de pensamientos negativos, provocando incluso que termine creyéndose lo que le dicen y comportarse de esa manera.

Tratamiento estilístico y visual: Noticias, imágenes, obras de performance y video performance, movimientos de Cámara, etc.

Locaciones: Edificio "K", Salón hexagonal -UAM Xochimilco

Personajes:

Valentina Martínez, 32 años, profesora en educación primaria.

Marco Laguna, 40 años, albañil.

Estructura narrativa:

Guion

INT. Casa/ Comedor- Noche

Personajes:

- Valentina: Una mujer joven, de carácter fuerte y perfeccionista y violentadora
- Marco: Un hombre trabajador, cansado tras una larga jornada laboral

El comedor está modestamente decorado. La mesa está vacía, esperando ser puesta.

Marco entra en la casa, visiblemente agotado. Lleva en las manos una bolsa con comida comprada. Sus movimientos son lentos, pero intenta hacer todo con cuidado.

Marco

(tratando de sonar animado)

¡Ya estoy en casa, Valentina! He traído algo de cenar.

Marco se dirige a la mesa del comedor y empieza a sacar los recipientes de la bolsa. Los coloca en la mesa con esmero, organizando la comida mientras Valentina lo observa desde la puerta.

Valentina

(con tono de reproche)

¿Otra vez comida de fuera? ¿De verdad, Marco? ¿Ni siquiera puedes molestarte en cocinar algo?

Marco

(suspirando, pero manteniendo la calma)

Hoy fue un día muy pesado en el trabajo, Valentina. Pensé que sería más fácil si compraba algo rápido.

Valentina

(cruzándose de brazos, con la voz más elevada)

¡Más fácil para ti, porque eres un holgazán! Siempre buscando la salida fácil.

Marco, claramente afectado por los comentarios, continúa poniendo la mesa en silencio. Mientras coloca los platos, uno de ellos se le resbala de las manos y cae al suelo, rompiéndose en mil pedazos.

Valentina

(gritando)

¡Inútil! ¡No puedes hacer nada bien! ¡Ni siquiera poner un plato en la mesa sin romperlo!

Valentina, furiosa, se acerca rápidamente a Marco. Sin darle tiempo a reaccionar, lo abofetea con fuerza.

Marco

(sobresaltado, llevándose la mano a la mejilla)

¡Valentina, por favor! ¡Fue un accidente!

Valentina

(dando un paso hacia atrás, todavía con el rostro lleno de ira)

No quiero escuchar tus excusas, Marco. Estoy harta de tu incompetencia.

Valentina se aparta, dejando a Marco solo en el comedor. Él se queda en silencio, mirando los restos del plato en el suelo, mientras la tensión en la habitación se vuelve palpable.

Fin de la escena.

Fondo con proyección de noticias

LOS HOMBRES TAMBIÉN SUFREN DE VIOLENCIA EN UNA RELACIÓN DE PAREJA.

INT. CASA- COMEDOR/ NOCHE

Encuadrado en el centro de la cámara Marco de pie mirando fijamente, atrás de él se muestra la proyección de las noticias.

Materiales de stock

1. N+Prime (2022, 28 de abril). ¿Existe la violencia de género contra hombres? - N+Prime. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=ItDh5xtOW6k>



2. Azteca Noticias (2021, 19 de noviembre). Hombres también sufren violencia de género. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=QLVdKAhbbu8>



3. Noticias Telemedellín (2017, 5 de febrero). Casos de violencia de género contra los hombres aumentó en el país [Noticias] - TeleMedellin. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=N4T6b4d08tI>



4. Azteca noticias (2019, 23 de octubre). Violencia doméstica contra hombres no siempre es denunciada. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=XKIAvg5kOfA>



Necesidades de tipo técnico/ permisos/materiales

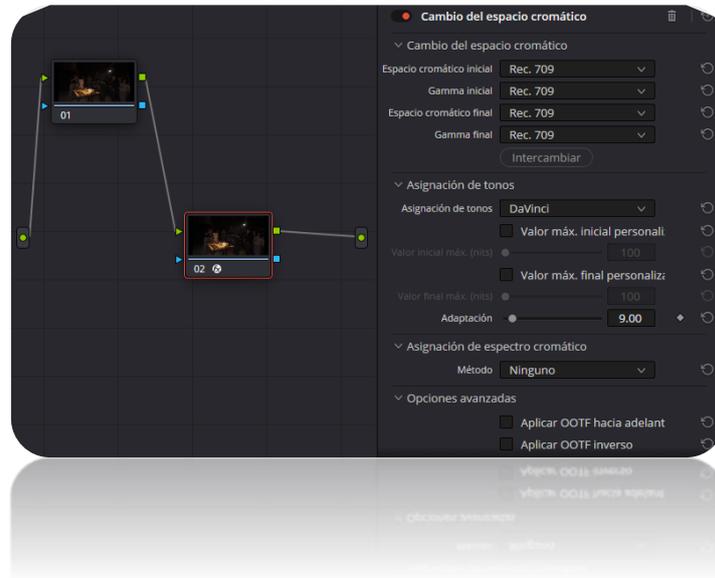
- Programas: Davinci Resolve, Gyroflow, Photoshop y Enhancer
- Cámara Sony Alpha ZV-E10
- 2 memorias SD
- Lámpara Led
- Micrófono
- Tripié
- PowerBank
- Permiso para utilizar el salón hexagonal en la UAM Xochimilco

Presupuesto

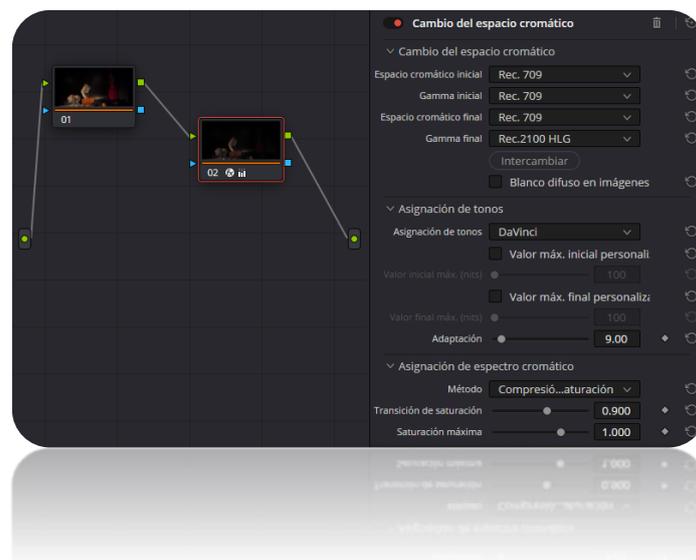
- Cámara Sony Alpha ZV-E10 - \$14000
 - Pasajes - \$200
 - 2 Memorias SD - \$474 c/u
 - Lámpara Led - \$472
 - Micrófono estilo podcast - \$1770
 - Tripie \$700
 - PowerBank \$600
 - Comidas \$300
 - Caja de gises \$14
 - Toallas húmedas \$61
 - 2 cartulinas blancas \$4
 - 2 cartulinas negras \$10
 - Rollo de listón \$75
 - Plumón rojo \$40
 - Pintura acrílica roja \$133
 - Utilería \$500
- TOTAL: \$19,355

Corrección de Color

Para la corrección de color se usaron las siguientes configuraciones ya que desde el momento de la grabación se usó el apartado de HGL 3 de Sony, debido a esto se tuvo que pasar por este proceso para revivir la tonalidad de los personajes.



Para la parte de los Flashbacks se utilizó un ajuste diferente que para ese efecto de que era un recuerdo que lo atormentaba de igual manera se empleó el efecto "Cambio del espacio cromático" y se le aplicó en un nodo en serie como muestra la siguiente imagen.

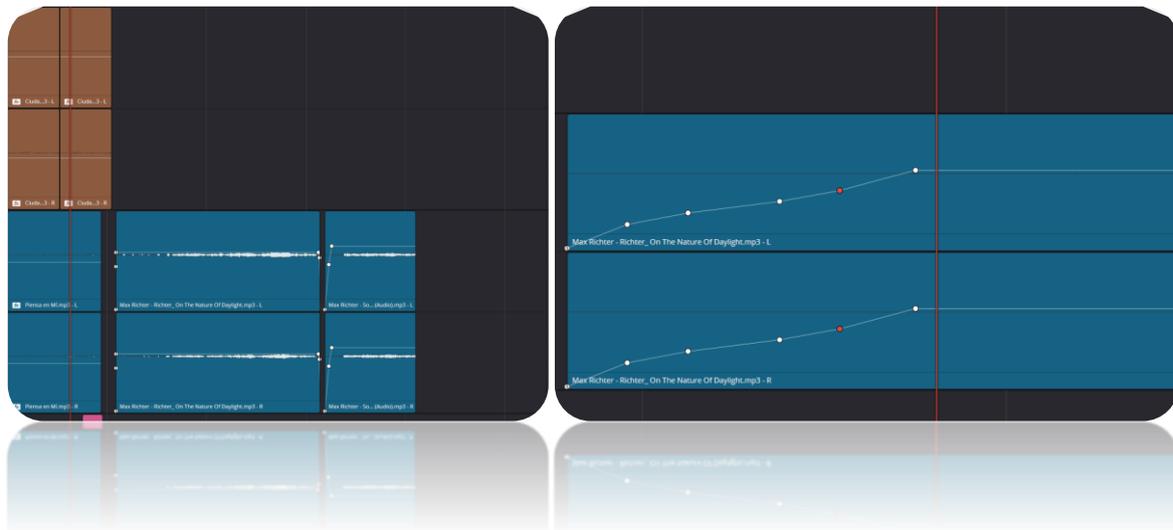


Edición de Audio

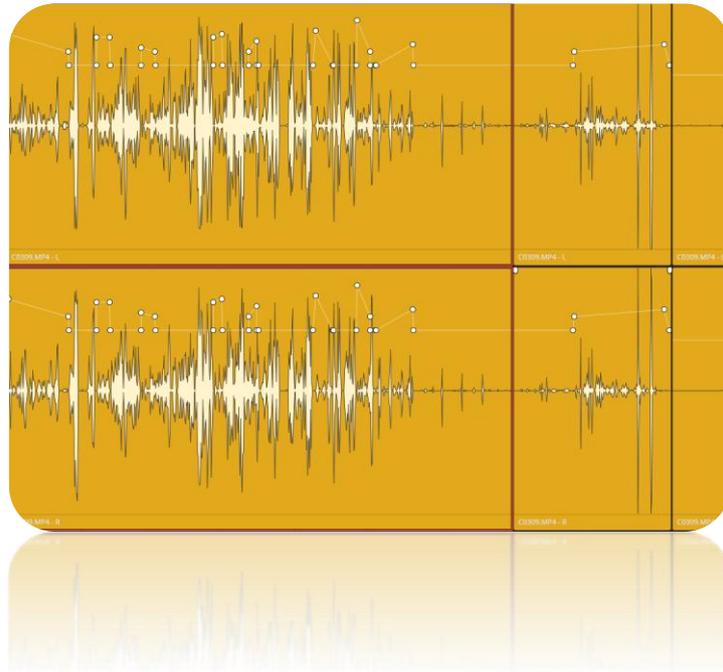
Dentro de las configuraciones de audio se utilizaron efectos de “Reverb” que nos da el efecto de que esta dentro de una casa. La primera imagen es para dar un efecto más lejano como si se estuviera en la calle. En la segunda imagen es un efecto de una habitación cerrada, esto con la finalidad de que la canción que suena de fondo pareciera que está dentro de la dramatización.



Se le agregaron nodos para darle entrada y salida a los audios.



Por otro lado, para el apartado de voces se añadieron distintos nodos para aumentar el volumen de la voz del hombre intentando igualar la de la mujer.



Se usaron distintos colores a la hora de la edición en el apartado del audio para identificar su función.

- **Amarrillo:** Audio de voces y del set de grabación
- **Violeta:** Audios con efectos que ayudan a reforzar la imagen
- **Chocolate:** Efectos sonoros de ambiente
- **Marino:** Música de fondo

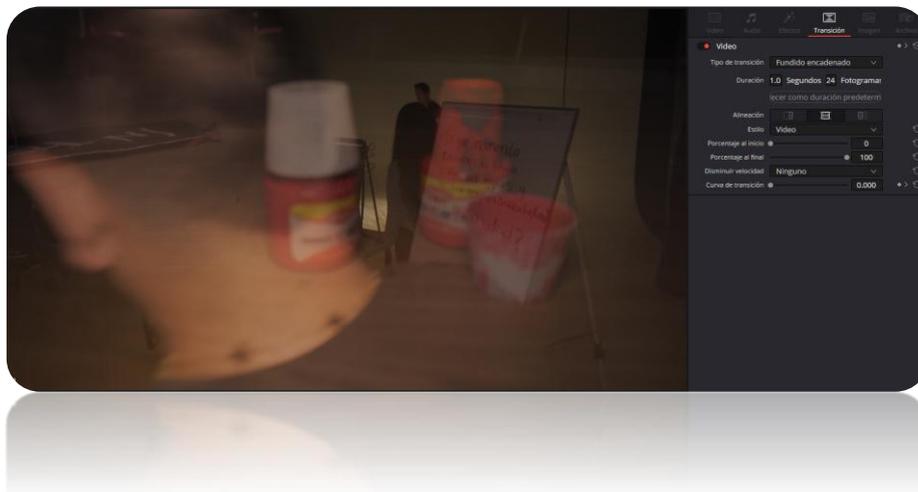


Para el efecto de recuerdo o flashbacks se utilizó el efecto “Echo” que hace que la voz suene varias veces.

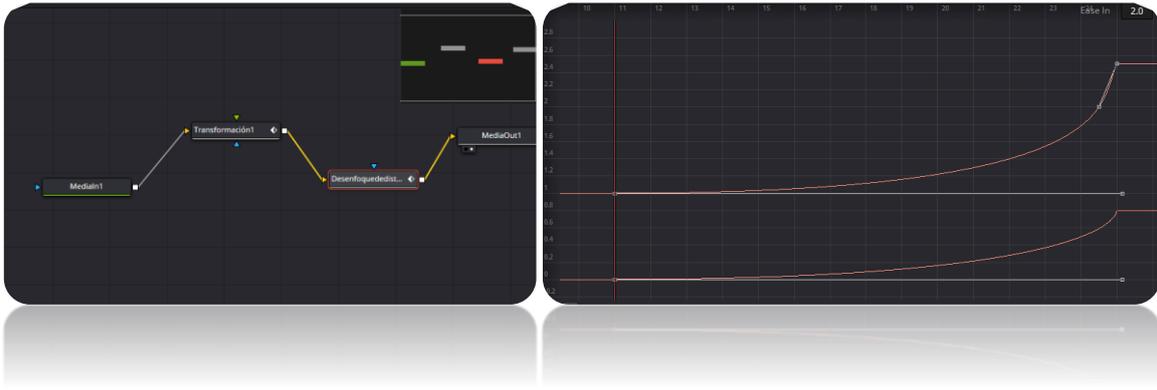


Efectos de video

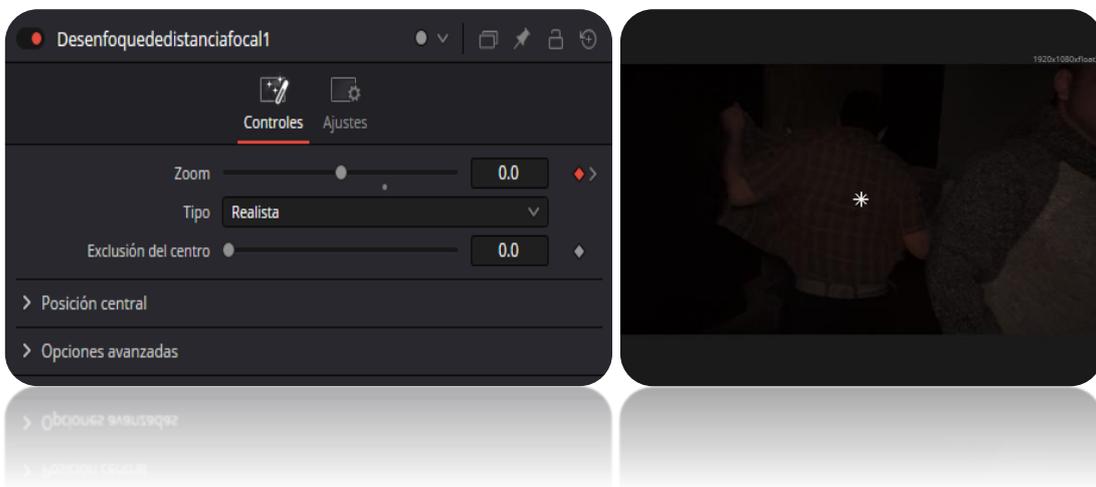
En el apartado de efectos se utilizaron transiciones como “Fundido encadenado” y “cortes directos”.



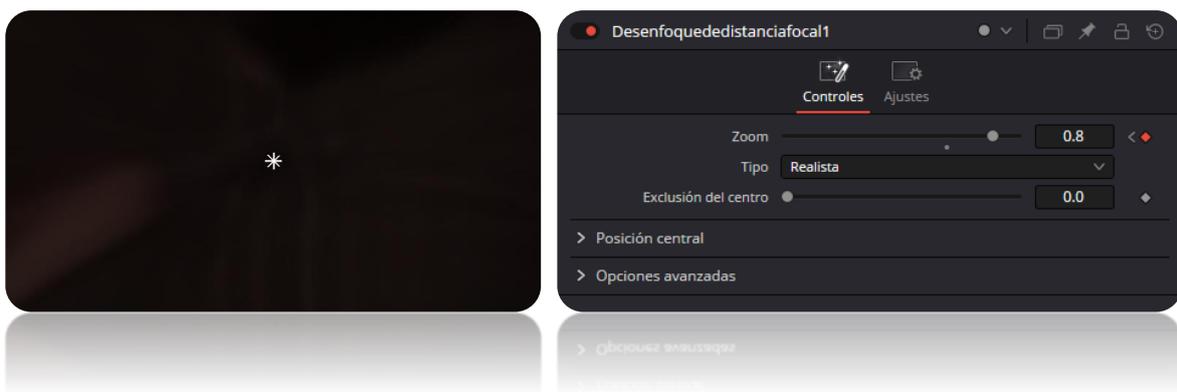
Para el efecto de flashback se hicieron recortes de 5 frames de distintas escenas y se aprovechó el apartado “Fusion” donde se utilizaron dos herramientas una llamada “Transformación” y otra con el nombre de “Desenfoco de distancia focal”.



Primer Frame



Último Frame



STORYBOARD

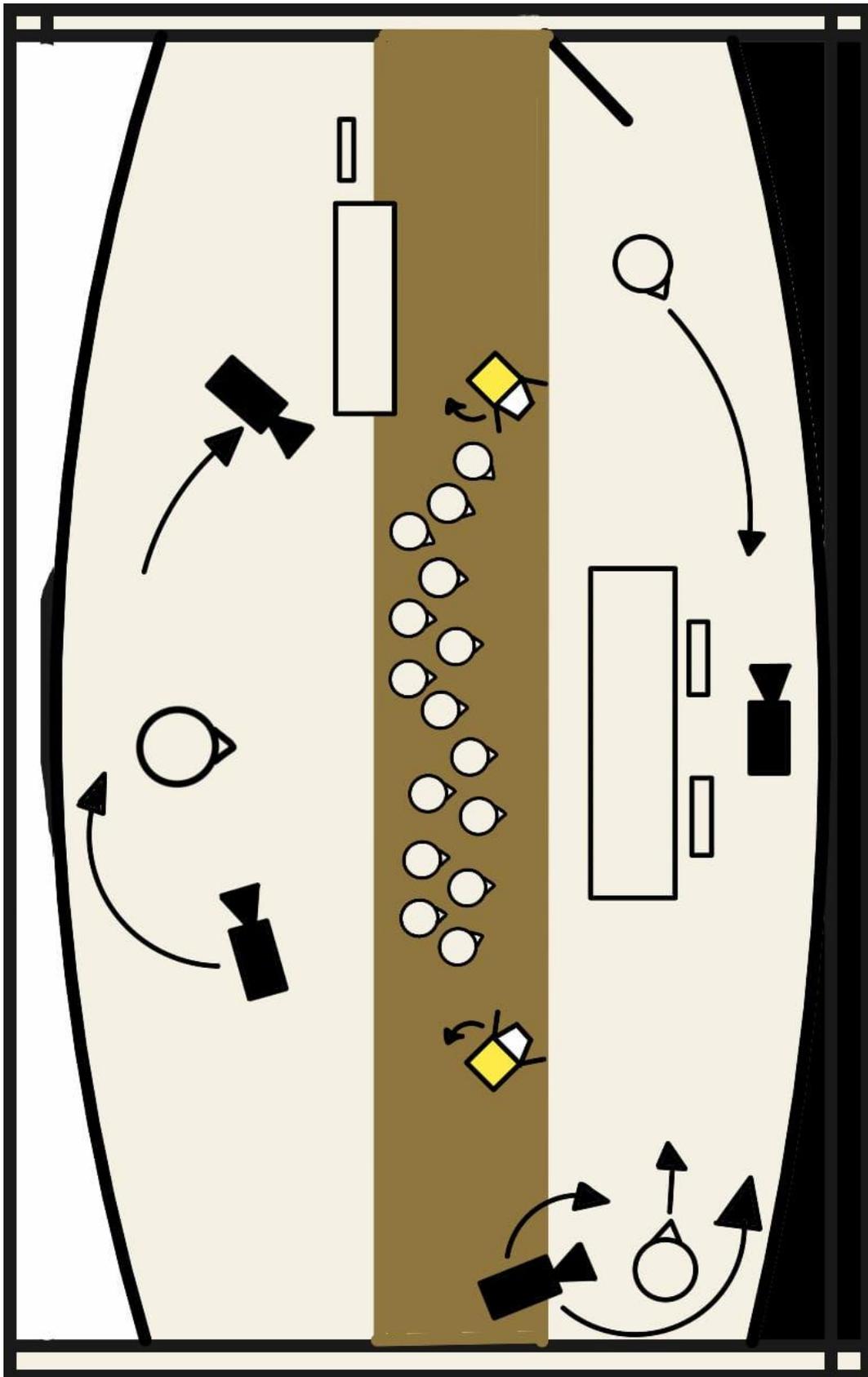








PLANO DE PISO



Referencias bibliográficas

- Accionismo de Viena: un detonante para el arte escénico - *REVISTA DE ARTE CONTEMPORÁNEO AMBLART.com*. (s. f.).
<https://www.amblart.com/noticias/internacional/1539-accionismo-de-viena-un-detonante-para-el-arte-escenico#:~:text=Los%20artistas%20de%20la%20costa,una%20dimensi%C3%B3n%20hist%C3%B3rica%20muy%20interesante>
- Arte, C. Y. (s. f.). *MARINA ABRAMOVIĆ*.
<https://colaboracionum2013.blogspot.com/2013/04/marina-abramovic.html>
- *Body art*. (s. f.). HA! <https://historia-arte.com/etiquetas/body-art>
- Cerbón, M. (2015, 14 agosto). *El arte como crítica de la violencia sistemática a través de la historia*. LJA.MX. Recuperado 22 de septiembre de 2024, de <https://www.lja.mx/2015/08/el-arte-como-critica-de-la-violencia-sistemica-a-traves-de-la-historia/>
- *Cleaning the Mirror I - Marina Abramović* - Google Arts & Culture. (s. f.). Google Arts & Culture. <https://artsandculture.google.com/asset/cleaning-the-mirror-i-marina-abramovi%C4%87/swGZ7fmKAdj-zQ>
- *Cleaning the mirror* - Lia Rumma. (s. f.). Lia Rumma. <https://liarumma.com/exhibitions/cleaning-the-mirror>
- Colaboradores de Wikipedia. (2024, 22 enero). *Accionismo vienés*. Wikipedia, la Enciclopedia Libre. https://es.wikipedia.org/wiki/Accionismo_vien%C3%A9s
- Colaboradores de Wikipedia. (2024b, junio 10). *Hermann Nitsch*. Wikipedia, la Enciclopedia Libre. https://es.wikipedia.org/wiki/Hermann_Nitsch

- Coleccionar performance: retos y oportunidades del siglo XXI. (s. f.). <https://www.art-madrid.com/es/post/coleccionar-performance-retos-y-oportunidades>
- Eve Museo, (2023, 1 de diciembre) *Arte y violencia* <https://evemuseografia.com/2014/01/04/el-arte-y-la-guerra/>
- Futurismo.org. (2023, 5 marzo). *La performance futurista*. Futurismo: Exploring The Dynamics Of The Futurism Art Movement. <https://www.futurismo.org/la-performance-futurista/>
- García, C. (s. f.). "Rhythm 0": *la performance más perturbadora de Marina Abramović*. La Razón. <https://www.larazon.es/cultura/20210512/a643ckkd6bba7gmd3h26hr3nqq.html>
- Happenings, acciones y fluxus. (s. f.). Masdearte. *Información de Exposiciones, Museos y Artistas* <https://masdearte.com/especiales/happenings-acciones-y-fluxus-azar-en-juego/>
- Introducción a los lenguajes de la performance. (s. f.). <https://arts.recursos.uoc.edu/llenguatge-performance/es/>
- Lapidario, J. (2016b, febrero 20). *Pintura, sangre, sexo y muerte: en las tripas del accionismo vienes* - Jot Down Cultural Magazine. *Jot Down Cultural Magazine*. <https://www.jotdown.es/2016/01/pintura-sangre-sexo-y-muerte-en-las-tripas-del-accionismo-vienes/>
- *Lo perdurable en una acción frente a la cámara*. (s. f.). <http://www.geifco.org/actionart/actionart01/nmP/videoperformances/articuloSasiambarrena.htm#:~:text=El%20video%2Dperformance%20nace%20en,entre%20escena%20real%20y%20virtualizada.>

- MARINA ABRAMOVIC *Cleaning the Mirror II* (1995) - *PROYECTOR*. (2022, 12 agosto). *PROYECTOR*. <https://proyector.info/profile/marina-abramovic-cleaning-the-mirror-ii-1995/>
- Más de arte (2024). *Burden, Crhis*. <https://masdearte.com/artistas/burden-chris/>
- Martinez, A. (2015, 12 mayo). *Experimental Performance Artist and Sculptor Chris Burden Dead at 69*. *Observer*. <https://observer.com/2015/05/experimental-performance-artist-and-sculptor-chris-burden-dead-at-69/>
- Mora Heredia, J., & Rodríguez Guillén, R. (s. f.). *Violencia e inseguridad: un dilema ético y político*. *Revista Casa del Tiempo*. Recuperado 6 de agosto de 2024, de <https://www.uam.mx/difusion/revista/abr2004/mora.html>
- Muro, S. (2021, 17 marzo). *La historia de la performance*. <https://es.linkedin.com/pulse/la-historia-de-performance-sergio-muro>
- Neon. (2016, 20 abril). *RE-PERFORMANCE | CLEANING THE MIRROR - NEON*. *NEON*. <https://neon.org.gr/en/event/re-performance-as-one-2/>
- Nieto, S. (2021, 13 mayo). *Marina Abramovic, premio Princesa de Asturias de las Artes, en 10 obras esenciales*. *ELMUNDO*. https://www.elmundo.es/album/yodona/lifestyle/2021/05/13/609d395d21efa0bd268b45be_2.html
- Peña, N. S. (2018). *De la violencia en el arte o del arte violento*. *Open Insight*, 9(16), 11-33. <https://doi.org/10.23924/oi.v9n16a2019.pp11-33.212>
- School, P. A. (2024, 13 marzo). *Qué es el performance art* - Performance Art School. Performance Art School.

- Spalding, J. (s. f.). *Chris Burden: Extreme Measures*.
<https://www.studiointernational.com/index.php/chris-burden>
- *Tipos de violencias*. (s. f.). Recuperado 6 de agosto de 2024
<https://profamilia.org.co/aprende/violencia-de-genero/tipos-de-violencias/>
- Valdellós, A. M. S. (2013c). *Videoperformance : límites, modalidades y prácticas del cuerpo en la imagen en movimiento*. *Contratexto*, 0(21), 129-137. <https://doi.org/10.26439/contratexto2013.n021.36>
- *Videoarte: qué es, su historia y los artistas que lo representan*. (s. f.). *Masdearte. Información de Exposiciones, Museos y Artistas*.
<https://masdearte.com/especiales/videoarte-quien-desde-cuando-y-para-que/>
- Vidiella Pagès, J. & Universitat Oberta de Catalunya. (2022, febrero). *Introducción a los lenguajes de la performance*. Universitat Oberta de Catalunya. Recuperado 5 de julio de 2024, de
<https://arts.recursos.uoc.edu/llenguatge-performance/es/>
- *Vista de Arte corporal (Body Art) y videoperformance*. (s. f.).
<https://produccioncientificaluz.org/index.php/opcion/article/view/20120/20044>
- 4.2. *Performances que utilizan el vídeo como parte integrante de la acción – Introducción als llenguatges de la performance*. (s. f.).
<https://arts.recursos.uoc.edu/llenguatge-performance/es/4-2-performance-que-utilizan-el-video-como-parte-integrante-de-la-accion/>