

Performance, virtualidad e internet en mi práctica artística Cuatro proyectos de arte de acción (1997-1999) Marta Moreno Muñoz

Mi proyecto bajo el alias *residua* (*n.pl.*) se ha centrado en el arte de acción desde 1996.

Estando más atraída por la idea del arte como experiencia que como representación, uno de mis principales intereses ha sido la disolución del sujeto por medio de diferentes procesos mentales.

En mis primeros trabajos (en la línea de cierto arte de acción de los años setenta), sometía mi cuerpo a condiciones físicas severas, intentando superar las resistencias psicológicas al dolor y disolviéndome en la acción ritualizada. Otros temas que he tratado han estado relacionados con los procesos de generación de la subjetividad femenina, el comportamiento histórico y la noción de nostalgia *preedípica*. Estas *performances* eran un medio para exorcizar demonios personales y una respuesta a una indeseable realidad de orden patriarcal.

Al mismo tiempo empecé a trabajar en el registro videográfico de la *performance*, entendiendo el vídeo como un fin en sí mismo y no como mera documentación. Paralelamente a estos vídeos y a las acciones en vivo, también conceptualicé otros proyectos, siguiendo en ellos una estrategia más reflexiva. En este marco se inscriben los proyectos que voy a describir a continuación: *Tránsito*, *Óvulos*, *Anestesia* y *Analgesia*. Siendo éstos trabajos muy diferentes entre sí, tenían en común un punto de partida: la especulación sobre las posibilidades de existencia de una obra sin destinatario, de una acción sin espectador, en su versión más radical, o con un espectador distanciado.

En *Anestesia* me interesé en establecer esta distancia por medio del dispositivo videográfico, explorando las que para mí serían nuevas relaciones entre la presencia real vs. la presencia virtual; y desde entonces he incorporado estas ideas a otros proyectos, si bien con diferentes mecanismos.

A través de internet, el espacio y/o el tiempo de recepción pueden ser diferentes de los de producción de la *performance*, y el público no comparte ya estos con el *performer* ni experimenta la "electricidad" ni la transmisión de energía, hormonas, calor ni olor que puede darse en una *performance* en vivo. Este era el caso de los proyectos *Tránsito* y *Analgesia*, en los que por primera vez hacía uso de la Web.

Por otra parte, a través de la participación en línea, pude incorporar al proyecto *Óvulos* otro tipo de interacción y de creación colectiva aprovechando las características del medio.

*Tránsito**: proyecto de acción para transmitirse por internet en tiempo real. 1997.

«¿Desea Vd. enfermar junto a desconocida? ¿Desea Vd. inocularse algún virus y desarrollar la enfermedad en una central eléctrica? Busco compañero de experiencia con el que franquear los límites fisiológicos y ampliar los parámetros de la autoconciencia.»¹

Contacto: residua@hotmail.com

Espacio: central eléctrica.

Duración: 48 horas

Condiciones: desarrollo del proceso febril a la intemperie en una instalación emplazada en una central eléctrica. El acto de comunicación entre los participantes se limitará a la enunciación de los signos fisiológicos, en un análisis pormenorizado de las transformaciones que acontezcan en el organismo.

Documentación: página web, registro sonoro y grabación de vídeo difundidos en tiempo real en internet.

*En este proyecto entendía la enfermedad como tránsito, flujo, ser que deviene desde una conciencia ego-hipocondríaca hacia una reticular.

*Óvulos**: proyecto de acción y *net-art*. 1998.

En 1998 empecé la que fue la primera de una serie de donaciones de ovocitos.

El proyecto *Óvulos* se compone de los diarios escritos a lo largo del proceso de hormonación, que concluyó con la donación de óvulos, y de la elaboración de un cuestionario que hice a diferentes mujeres que habían pasado por el mismo proceso o estaban, en ese momento, inmersas en él. Con esos materiales quise organizar un sitio web con una base de datos de la experiencia colectiva, entendiendo nuestros cuerpos como parte de una red de producción posterótica. Complementando a estos textos, quise incluir grabaciones de los sonidos del útero de las participantes, «la eufonía arcaica del mundo premundano».²

*La principal idea de este proyecto era crear un relato-cuerpo colectivo al que pudieran sumarse en línea nuevas experiencias, textos y sonidos.

1 Anuncio publicado por la artista.

2 SLOTERDIJK, Peter, (1998) *Extrañamiento del Mundo*, Valencia, Pre-textos.

Anestesia: performance (presencia real vs. presencia virtual). 1999.

«La presencia de dolor equivale a la ausencia del mundo»³

Espacio: escenario principal, sótano y montacargas del Auditori de Torrent, Valencia (España).

Duración: 20 minutos.

Elementos de la *performance*: 12 aspirinas efervescentes, polaroids, pantalla de cine, videoprojector y cigarro.

Spoken words: «*a veces la representación...*».

En *Anestesia* la acción se desarrollaba a partir de dos modelos conductuales: la incapacidad del sujeto contemporáneo para la asimilación del dolor por una parte y, por otra, la autonegación masoquista entendida como ampliación de las posibilidades de la experiencia vital, de un cuerpo-espacio en libertad. Asimismo, dos tipos de presencias determinaban la acción: la presencia real de la *performer* en el montacargas lateral del teatro y su representación en la pantalla de cine (vídeo en circuito cerrado) en el centro del escenario.

A lo largo de la *performance* ascendía y descendía en el montacargas, situando la acción entre el escenario y el sótano del teatro. El público, en el patio de butacas, podía presenciar la acción y su representación en la pantalla de cine simultáneamente, o tan solo esta última cuando la acción sucedía por debajo del nivel del escenario, en el sótano.

La *performance* consistía en la ingesta de una caja de aspirinas efervescentes disueltas en doce vasos de agua. Posteriormente y hablando a cámara repetía el texto «*a veces la representación...*». En uno de los descensos anulé el dispositivo videográfico bloqueando el objetivo de la cámara con polaroids que mostraban una imagen fija de exactamente la misma situación, lo que impedía la visión de lo que sucedía «en realidad». Tras una larga pausa, la acción mínima de apagar un cigarro sobre mi piel solo pudo ser observada por el espectador en la pantalla desde una calculada lejanía. La presencia del cuerpo doliente era filtrada por su representación, haciendo referencia a la naturaleza misma del dolor que, según afirma Elaine Scarry en *The Body in Pain*, es intransferible.

*Analgesia**: proyecto de acción/vídeo/land art/net-art. 1999.

«...Al sur de las zonas glaciares escandinavas se encuentran enormes fragmentos de peñascos cuya procedencia daba una impresión enigmática: son los bloques erráticos. [...] Tras el deshielo, quedan como testigos de una historia no retenida en ninguna memoria humana».⁴

En 1999 pude contactar a través de internet con un coleccionista de icebergs con el que empecé a desarrollar este proyecto.

Analgesia constaba en líneas generales de las siguientes fases:

- Localización del iceberg en Groenlandia.
- Traslado desde Dinamarca de la artista en solitario hasta el iceberg.
- Escritura del texto «ASPIRINA, analgésico, antitérmico» junto al logotipo del grupo Bayer con pigmento negro biodegradable sobre el iceberg (100 x 25 m).
- Lectura por parte de la *performer* de texto sobre el sujeto finisecular.
- Documentación videográfica (vista aérea desde helicóptero y a nivel de suelo en el iceberg).
- Publicación en línea del proyecto y mantenimiento del sitio web indefinidamente, con los usuarios de internet como únicos testigos de esta acción poética, encapsulada en un tiempo diferido y a la deriva en el ciberespacio.

* *Analgesia* nunca llegó a realizarse por falta de financiación.

³ SCARRY, Elaine, (1985) *The Body in Pain: The Making and Unmaking of the World*, Oxford y Nueva York, Oxford University Press.

⁴ SLOTERDIJK, Peter, (1998) *Extrañamiento del Mundo*, Valencia, Pre-textos, pp. 27-28.