

EL VIDEOARTE ESPAÑOL DESDE LAS TÁCTICAS QUEER. DISCURSOS POLÍTICOS Y SOCIALES A TRAVÉS DE LA CREACIÓN AUDIOVISUAL

Antonio Jesús López Ocaña
Universidad de Granada
antonjlopez@gmail.com¹

RESUMEN

El presente estudio propone un acercamiento al Videoarte español desde una perspectiva *Queer*, analizando aquellas creaciones audiovisuales nacionales que cuestionan el binarismo de género, la naturalización y regulación de los sexos, el deseo, la sexualidad y las relaciones de poder. El enfoque de nuestra alocución nos aproxima a los activismos y teorizaciones feministas y LGTBIQⁱ, como posibles antecedentes de dichas prácticas y que nos ayude a su comprensión y a la permeabilidad de estas en el nuevo milenio, gracias a los medios digitales y a internet. Sus autores crean con estas piezas un lugar privilegiado de debate desde donde situarse para visualizar, reflexionar y participar de los conflictos y realidades que quedan delegadas en la periferia por las sexualidades y los sexos hegemónicos.

Palabras Clave: Videoarte, Género, Sexo, Sexualidad, *Queer*.

ABSTRACT

This study proposes an approach to the Spanish Videoart from a Queer perspective by analysing those national audiovisual creations that question the gender binarism, the naturalization and regulation of the genders, desire, sexuality and power relationships. The focus of our speech is an approach to the activisms and feminist the orisations and LGTBIQ as possible precedents of those practices and that help us to understand and clear them in this new millennium, thanks to digital media and the internet. Their authors make with these pieces a privileged place of debate to settle in order to visualise, reflect and participate of the conflicts and realities that remain delegated on the periphery by the hegemonic sexualities and genders.

Key Words: Videoart, Gender, Sex, Sexuality, *Queer*.

¹Licenciado en Bellas Artes con Maestría en Dibujo: creación, producción y difusión y, actualmente, doctorando en el Programa de Historia y Artes de la Universidad de Granada.

1. INTRODUCCIÓN

El cambio de mayor alcance señalado por un concepto de cultura visual es su énfasis en el campo social de lo visual, en los procesos cotidianos de mirar a otros y ser mirado. Este complejo campo de reciprocidad visual no es meramente un subproducto de la realidad social, sino un constituyente activo de ella.

(Mitchell, 2014:22).

En el momento en que nos encontramos ya es innegable la influencia que la cultura visual posee sobre los sistemas políticos y los regímenes socioculturales. El género es una de las preocupaciones que ocupan hoy en día las agendas y las comunicaciones de los estamentos gubernamentales y los sectores empresariales. Deben enfocar sus haciendas desde una perspectiva de género para no fomentar la desigualdad civil e intentar paliar las demandas que les pueda requerir la ciudadanía relativa a su responsabilidad en estas cuestiones. Por ello pensamos que es el momento, que como artistas reflexionemos sobre nuestra responsabilidad como productores en la cultura escópica y repensarnos como creadores interdisciplinarios de realidades, con capacidad de desdibujar o de reforzar las codificaciones que conservan las insidias en la organización cultural, económica, social y política. El poder de la imagen hace de la creación audiovisual un espacio idílico de respuesta y actuación, desde donde representar aquellas identidades invisibilizadas y mediatizadas por la cultura oficial, rompiendo con los discursos culturales dominantes del régimen heteropatriarcal. Una respuesta alternativa y esperanzadora para resolver los conflictos creados por las desigualdades sociales en unos sistemas que se presuponen de igualdad de oportunidades y de derechos.

2. OBJETIVOS

Nos proponemos conocer las estrategias representacionales utilizadas desde el arte visual y la cultura digital por las identidades disidentes, para poder ubicarnos, a nosotros mismos y a nuestro trabajo, bajo una perspectiva de género lo más inclusiva posibles para las múltiples realidades que nos rodean, es decir; un punto de partida desde los discursos Queer, una óptica de subversión ante los entornos de la cotidianidad, así como estudiar el recorrido realizado por la videoocreación como método de cuestionamiento a la hegemonía del patriarcado y de la heteronormatividad. La cual, Judith Butler plantea como: "(...) un discurso restrictivo de género que insiste en el binarismo hombre/mujer como la forma exclusiva de entender el campo del género (...)" (Butler, 2006: 70).

Para este proceso debemos desarrollar una lectura crítica del medio audiovisual y de los circuitos artísticos, así como su expansión producida por los medios digitales y su inserción en la Net, siendo tan importante el contexto en el que se muestran y difunden, como cuál es la motivación de sus autores para implicarse como agentes.

3. MULTILENGUAJE AUDIOVISUAL

En este recorrido videográfico, miraremos hacia el audiovisual y la multimedia, desde los estudios recientes de la cultura visual, con la complejidad de las subjetividades que participan de la "experiencia visual" (Mitchell, 2009: 23)ⁱⁱ. Un prisma de tres dimensiones compuesto por: conocimiento situado o mirada del autor; la interpretación del receptor o sentido de la mirada del espectador y la lectura cultural de la propia imagen entroncada a los imaginarios colectivos.

Pensamos en los lenguajes audiovisuales, como un plural contaminado y atravesado por la tecnología y la comunicación. Nos posicionamos desde la poética y la alegoría, desde las interpretaciones, significantes y sentidos simbólicos, alejándonos de análisis formales o de sintaxis. La semiótica nos permite realizar una interpretación crítica de estas alusiones digitales que se encuentran mediatizadas por el contexto y el entorno en el que se realiza y se difunde.

4. APROXIMACIÓN A LAS ESTRATEGIASQUEER

Podemos considerar la existencia de un feminismo hegemónico occidental, asimilado por los estados democráticos, que se ha topado con múltiples encrucijadas desde las periferias. Con la aparición de los feminismos negros y chicanos, los discursos decoloniales, la subalternidad étnica y la multiplicidad sexual. Esta crisis del feminismo occidental, junto a la gestión burguesa en el frente Gay, y a la pandemia del SIDA, hará que, a finales de los años 80 en Estados Unidos, surja una insurrección que aglutinara a diferentes grupos marginales en su lucha política. Se apropiaron del insulto *Queer*, que los define y los proscribía, para reasignarse y posicionarse políticamente en la otredad. La diversidad de significados con que está conferida la palabra *Queer* en su contexto original anglosajón hace que no posea una traducción directa al castellano. (Córdoba, 2005: 21).

Denominarse como *Queer* expresaría la naturaleza subversiva y transgresora, que difumina las fronteras impuestas por el sistema hegemónico, es responder desde las periferias, es la política de lo abyecto que no quiere ser naturalizado ni normalizado. Estos discursos pretenden modificar, ampliar y alterar los códigos que rigen las construcciones sociales patriarcales, las dicotomías de género, el coitocentrismo y la heterosexualidad obligatoria.

5. EL VIDEOARTE EN ESPAÑA: ANTECEDENTES

El videoarte, como otras muchas prácticas y teorías de vanguardia, se iniciaría tímidamente por sus condicionantes políticos en la España de los años 70. Ya que cualquier expresión artística era tomada como hecho o propaganda ideológica contraria a los valores del régimen Franquista.

Fuera del Estado español, era la época del conceptualismo, del arte intangible, de la música experimental y de acción, pero estas vanguardias encontrarán rendijas por donde invadir la creación artística nacional. Como se puede constatar gracias a los *Encuentros de Pamplona* del verano de 1972, evento al que se le consiguió dar un carácter internacional, mostrando las últimas manifestaciones de la poesía visual, sonora y de acción, la música electrónica y minimalista, así como arte informático, videoarte y cine experimental. Fue una peripecia aislada dentro del territorio español antes de la muerte de su dictador. (Palacio, 2007: 164).

Aparte de los *Encuentros de Pamplona*, el clima de la dictadura franquista hace que estas representaciones artísticas queden relegadas a la clandestinidad, siendo representados en círculos muy íntimos y privados, o también por artistas nacionales afincados en el extranjero, como es el caso Antoni Muntadas, Francesc Torres (pertenecientes al *Grup de Treball* creado en 1973), Antoni Miralda, o Josep Montes Baquer, entre otros. (Pérez Ornia, 1988: 170)

5.1. Visionado del Videoarte y su institucionalización

La creación videoartística y su visionado en la España de los sesenta y setenta se concentró en Cataluña, y más concretamente en Barcelona, como podemos extraer de la entrevista que le realiza Ignacio Estella a Eugeni Bonet, (Estella, 2007: 203-217). Se realizarán muestras de videoarte en el Instituto de Estudios Norteamericanos de Barcelona, el Instituto Alemán y la Sala Vinçon. Gracias al Colegio de Arquitectos de Catalunya se pudieron ver lo que se cultivaba en el videoarte internacional de la época. Este trabajo de difusión fue principalmente coordinado por Eugeni Bonet, Joaquín Dolls, Antoni Mercader y Antoni Muntadas, que, además, organizan diversos encuentros que posteriormente darían lugar al libro *En torno al Vídeo* publicado en 1980. Primer referente bibliográfico sobre videoarte en España. Así mismo, Antoni Muntadas también fue uno de los componentes del conjunto *Grup de Treball*. Un grupo preocupado en el papel social del arte.

Otro de los colectivos catalanes que surgen en este periodo y del que podemos destacar su labor comunicativa y de difusión, es la colección *Video-Nou*, que surgirá a partir de un taller impartido por los realizadores venezolanos Margarita D'Amico y Manuel Manzano en 1977, dos años después, en 1979, se denominarán *Servei de Vídeo Comunitario*, desarrollando toda una labor de animación cultural e intervención social, una alternativa a los medios de comunicación oficiales. Como Carles Ameller, fundador del grupo, lo definía en el nº16 de la revista *Banda Aparte*: “el primer colectivo de vídeo independiente del estado español que trabaja en el campo de la intervención social potenciando el uso contextual de los medios de comunicación electrónicos” (Ameller, 1999: 46). A pesar del testimonio de Ameller, la primera actividad de video comunitario en España fue obra de Antoni Muntadas en la Galería Cadaqués en 1974, transformando la galería en *Cadaqués*, canal local, y dos años más tarde, en 1976, en la galería *Ciento* de Barcelona con *Barcelona: Distrito Uno*.

Hasta los años 80 no se consolidará la creación videográfica en los dispositivos artísticos en este país. La videoocreación se convertirá en un signo de modernidad por parte de los dirigentes políticos locales, multiplicándose las muestras y festivales en pos de un video “autonómico”, realizándose numerosas muestras en las diferentes regiones; como la celebración del *Festival de Vídeo de San Sebastián*, dentro del prestigioso Festival Internacional de Cine de San Sebastián, el *Festival Nacional de Vídeo* del Círculo de Bellas Artes de Madrid. Otra de las muestras emblemáticas será *La imagen sublime, exposición sobre el vídeo español* en el Centro de Arte Reina Sofía. Tras este interés gubernamental de la disciplina del video continuara a lo largo de los 80, apareciendo y desapareciendo en numerosos eventos como el *Certamen de Vídeo de Cádiz*, el *Festival Internacional de Vídeo de Canarias*, el *Festival de Vídeo de Navarra* y su *Certamen de Creación Audiovisual*, el *Festival de Vídeo de Vitoria-Gasteiz*.

Por último, en este recorrido por la institucionalización del videoarte en España, debemos hablar de la *Muestra Audiovisual del INJUVE*, organizada anualmente desde 1985 por el Instituto de la Juventud. Tampoco debemos dejar de comentar en esta escala de difusión y emprendimiento, la emisión de *Metrópolis*, desde 1985 y todavía en antena por RTVE (Radio Televisión Española). Más específicamente se encargaron de documentar el desarrollo del videoarte en España a través de la televisión otros programas como *El arte del vídeo*, emitida en 1991 y dirigida por Pérez Ornia, del cual surgirá un referente bibliográfico en 2006.

En los años 90, con el medio consolidado e institucionalizado, el interés autonómico dejará paso a una apertura geográfica mayor, no solo nacional, pues en los primeros años de la última década del siglo XX, España se convierte en el centro de las miradas mundiales con la *Exposición Universal de Sevilla* (más conocida como Expo'92) y las Olimpiadas de Barcelona'92. En esta década también hay que resaltar cómo las instituciones toman conciencia, ya no solo de la divulgación sino de la catalogación y documentación del vídeo de creación. En 1993 se funda en Barcelona *La Mediateca* de la Fundación Obra Social La Caixa, que, el mismo año surge *OVNI* (Observatorio de Video No Identificado), serán las primeras organizaciones de archivo del videoarte y el media-art de nuestro país. Y en 2006 se forma la distribuidora *HAMACA*, de la *Asociación de Artistas Visuales de Cataluña*, con un exhaustivo catálogo que recoge piezas videoartísticas, documentales, videoclip o animación.

5.2. Video-poéticas y conceptualismo; Videoarte Feminista

Desde sus inicios, el videoarte feminista, tenía como objetivo fundamental expresar una alternativa a la cultura y política dominante. De esta manera, Margaret Lovejoy sostiene que es a finales de los años 60, cuando comienza el auge del video entre las feministas, debido a su fundamentación como medio alternativo y progresista que permite ofrecer una visión personal del mundo que les rodea. (Lovejoy citada en Baigorri, 2007: 43). A partir de los años 90, con el resurgimiento de las reflexiones y planteamientos conceptuales, el vídeo será tenido en cuenta como una acción misma de retrospectiva. El conceptualismo ideológico de los sesenta y setenta, dejaran paso a preocupaciones intrínsecas del individuo en el "mundo globalizado y multicultural". El vídeo por sí mismo tiene una función comunicativa inherente al propio medio y a la narratividad, lo que lo convierte en el espacio idóneo para representar y experimentar con las teorías postidentitarias y *Queer* que, gracias a la digitalización de la producción audiovisual y la llegada de Internet, aumentarán los artistas que encontrarán en las prácticas videográficas feministas y en las disidencias sexuales, un lugar desde el que situarse para la reflexión crítica y el debate. La experimentación con el cuerpo y con sus significantes se diversificará a partir del siglo XXI con la llegada de la Web 2.0, los dispositivos móviles y las redes sociales. La producción y la difusión artística retomarán el concepto de colectividad y de la autogestión, posibilitándonos disponer de un gran número de obras y de piezas videográficas que abordan cuestiones como la identidad y el deseo, con configuraciones plurales y que fluctúan entre distintas teorías y disciplinas.

6. CORPORALIDADES DEL VIDEOARTE QUEER EN ESPAÑA

Dentro de la producción videográfica española, encontramos multitud de lecturas o interpretaciones desde el discurso de la disidencia. Por ejemplo, surgidos desde la contracultura, encontramos los trabajos de *Video Nou*, que como expusimos en el apartado anterior, a través de los medios audiovisuales crearán dispositivos que faciliten la autonomía y la intervención social. En este contexto *underground*, la marginalidad de la tardo franquista Barcelona, responderá con una *Des-estética* o estética insurrecta, a los signos y símbolos de la masculinidad más naturalizada y esencialista de nuestra antología. Esta contra-estética la podemos ver en *Actuación d'Ocaña i Camilo* (1977), video en el que ambos artistas son grabados realizando una serie de actos que mezclan lo cotidiano y lo obsceno, como Camilo travestido afeitándose, y Ocaña interpretando una copla con sus genitales descubiertos que se va adentrando en una jauría de cuerpos. Es a través de la parodia y la teatralidad como sus protagonistas rompe con la represión y la dominación del miedo. Los límites de la ficción y la realidad se diluyen en lo que pudiéramos entender como un documental escenificado.

En esta misma línea trabaja María Caña, quien en sus obras reorganiza imágenes ya existentes para crear una nueva narrativa, un nuevo mensaje, subvirtiendo los códigos del imaginario colectivo con una simbología propia y libre. Ejemplo de ello sería *La cosa nuestra* (2006). Una compilación de diferentes piezas de video en la que el toro se convierte en protagonista, realizando un retrato crítico y cultural, usando el humor como vehículo lector en este *scratch*-documental de 5 capítulos, donde la artista propone una revisión de una parte de nuestro folklore, con la intención de recodificarlo, mostrándonos la parte más cómica de la realidad cultural española. Estrategias en las que las imágenes en movimiento, así como los testimonios sonoros que las acompañen, hacen que los mecanismos narrativos transfieran con facilidad las producciones performativas de las identidades al espectador. Haciendo uso de esta cualidad, indudablemente la cámara puede documentar la capacidad del individuo de construir su propia identidad, autogenerando su propia definición, como en *El camino de Moisés* (2004), un trabajo de Cecilia Barriga acerca del transgénero como una condición en constante cambio, ya que el género en sí, es un constructo social y cultural, una expresión performativa. Moisés queda en su transformación como en una indefinición, él mismo se define en su situación como: «un terrorista del género, una mutación intencionada y necesaria, un sexo intermedio que construyo cada día».

Como vemos, el medio audiovisual nos ofrece múltiples posibilidades de hibridación y mutabilidad para experimentar con la construcción de nuestra identidad o incluso la propia definición de “ser humano”. Nos acercan a figuras futuristas como es el ser digital, o el *Cyborg*. Como podemos leer en el manifiesto de Donna Haraway (1991): “En la ciencia ficción feminista, los monstruos *cyborg* definen posibilidades políticas y límites bastante diferentes de los propuestos por la ficción mundana del Hombre y de la Mujer”. Inspirándose en sus teorías, el colectivo de artistas VNS Matrix, fundado en 1991, fue el primer grupo que utilizó el término ciberfeminismo, y con una trayectoria de seis años a través de Internet. Se definen como el virus del nuevo desorden mundial, y es precisamente esa estrategia de contagio de la que se apropia el sujeto político en la red. Nos hablan de identidades Post-Humanas como rechazo a los límites rígidos entre tecnología y cuerpo, donde es factible dejar de ser hombres o mujeres o incluso ser virtuales y no tener cuerpo. Tomando estos preceptos encontramos la obra *Cyborgs, Hombres y Drag Queens* (1997), donde Maite Cajaraville nos muestra una performance que a través del disfraz ironiza con los roles de género, bajo una estética *ciberpunk*. La autora se adelanta a una época de relaciones cibernautas, donde la vida digital trae un sinfín de identidades que acentúa la necesidad y el deseo del individuo a ser aceptado. El cuerpo deja de ser para convertirse en representación, es decir en un avatar que cree la imagen perfecta para ser integrada y aceptada.

La ordenación e integración de las personas en la sociedad, son cuestiones explorados con la propia relación del cuerpo en la escena. Con el video se crea un nuevo espacio para la práctica escénica, una dimensión espacial y temporal se expande o se retrae, nuestra visión fragmentada se reconcilia en mirada focalizada, dirigida con una clara intención lectiva. Un cuerpo escenificado que encontramos en los trabajos de Cabello/Carceller, como en el video *Bollo*, o en posteriores creaciones, por tomar de ejemplo algunas; *Instrucciones de Uso* (2004), *Lost in Transition* (2016) o *A/O; Céspedes Case* (2009-10). En todas ellas, la metáfora del lenguaje audiovisual se suma a los conceptos del lenguaje textual. Las autoras presentan cuerpos incatalogables en escenarios fragmentados, irreconocibles, mediados por el ojo de la cámara en un constringente encuadre, o también escenarios que indican un tránsito o un paso, como una escalera que se puede subir o bajar, pero que al igual que pasa con las fronteras no son para permanecer en ellos, podemos interpretar entonces, que los escenarios que acogen estos cuerpos, son lugares que no son, que están, son no-lugares.

El cuerpo y su relación con el entorno, con el lugar, es capaz de hacernos reflexionar en divisiones normalizadas que asientan las estructuras de poder y las jerarquías socioculturales. Muchos artistas muestran los cuerpos que no deben ser mostrados, que no deben estar en el acto público. El cuerpo en escena amplifica aún más nuestra inquietud cuando se presenta ausente, una escena sin cuerpo, como en la obra *Prostitución* (2010) de Miquel García. Fotogramas de espacios cotidianos se orientan a destierro cuando se acompañan de textos que nos facilitan datos personales de individuos de los que se ha prescindido en el momento de la grabación. El lugar cobra un sentimiento de extrañamiento que nos hace conscientes de ese vacío, es como si despertáramos de la protección del concepto, en definitiva, nos invade la desinformación. La ausencia de referencias humanas las personificamos con historias ambiguas y complejas que nos carga la mirada de intención. Como nos expone Antonio A. Caballero Gálvez:

La mirada no es un mecanismo neutral, sino que, al igual que los géneros, se articula a través de los discursos culturales dominantes (...). Ante la monopolización de imágenes normativas, la imagen en movimiento –video y cine– se presenta como una vía de escape a la iconosfera dominante y una herramienta de lucha sociopolítica, así como de producción de un nuevo imaginario colectivo. (Caballero, 2014: 100-102)

La posibilidad de crear nuevas corporalidades para un nuevo imaginario la podemos encontrar con el hashtag #transisbeautiful, en las redes sociales. Fotografías de la vida cotidiana y posados de personas trans. Las imágenes de estos cuerpos, suscitan la curiosidad, la extrañeza y la posibilidad de la diferencia ante el espectador. Se hacen reales y se exponen a críticas, se abren al debate, pero sobre todo existen, se hacen visibles como múltiples realidades. Con su pluralidad se liberan de castraciones identitarias, una imagen corporal y sexual alejada de identidades fijadas en el binarismo.

Esto nos abre el camino no solo al cotidiano expositivo, si no a un sinfín de acciones donde los cuerpos nos hablan, [...] la performatividad es una teoría de la capacidad de acción (o agencia) [...] (Butler, 2007: 29), a través de la exageración de los estereotipos de género se cuestionan la identidad como un proceso de construcción sociocultural en continuo tránsito, como se puede observar en la acción drag u otros fenómenos sociales, como el fenómeno Girly o Femme, donde el sujeto se enfrenta al canon femenino desde su hiperfeminidad, como podemos ver en la web de la artista Arvida Byström, o en cualquiera de sus redes sociales. Con una estética totalmente rosa, ñoña, plagada de dulces golosinas, selfies, marcas, móviles, pero distraídamente va mostrando diferentes tipologías de cuerpos, de juegos sexuales o la relación de cada cuerpo con sus genitales u otros referentes de la feminidad como los senos o el cabello.

7. CONCLUSIONES.

Como vemos, la forma de responder desde la creación videográfica a los discursos contruidos e impuestos por la hegemonía, sitúan al cuerpo en el centro de las prácticas, tratando en primera persona los abusos perpetrados desde el biopoder y el patriarcado. Las piezas videoartísticas crean así un vínculo emocional con sus espectadores. Del mismo modo, podemos insistir en cómo la creación audiovisual y el cuerpo en escena poseen cualidades expresivas idóneas para la performatividad de los mecanismos psicológicos y sociales que construyen las identidades, así como facilitan la alteridad, generando y estructurando un pensamiento más panorámico y un posicionamiento más crítico acerca del control político y económico del cuerpo femenino y las alteridades sexuales.

El medio nos aporta la capacidad de generar territorios heterogéneos, más allá de los modelos hegemónicos y de asimilaciones de estructuras dialécticas impuestas desde el sexismo de la heteronormatividad y el coitocentrismo.

7.1. Las estrategias llevadas a cabo por los artistas desde las políticas *Queer*

Las podemos definir a partir de concepciones como la (re)materialización y a la (re)definición. La fusión de las cualidades y arquetipos que componen cuerpo y lenguaje. Estamos conformados por el lenguaje que estructura nuestras relaciones, cuerpos, representaciones y discursos. Parejo a nuestro lenguaje no neutro, nos topamos con una organización social no ecuánime. La producción institucional del infame se hace imprescindible para la existencia del justo, con la violencia del insulto, todo lo decente difiere de lo abyecto y viceversa. Así se hace necesaria la objeción del infame, el "*Queer*", que, delegado por el insulto lo asimila y lo corrompe, lo inutiliza, el insulto pierde todo el poder que le confería la institución, para otorgarle la fuerza política del disidente, para así redefinirse y crear su propia identidad. Como rescatamos del libro *Homografías* de Ricardo Llamas y Paco Vidarte: "La identidad es la única forma de resistencia colectiva y la única forma de poder establecer un frente común. (...) Disolver las categorías es reducir la homosexualidad de nuevo a la esfera de lo privado, íntimo y personal" (Llamas & Vidarte, 1999: 299).

7.2. La Digitalización del medio Audiovisual

Además de todo lo que hemos comentado que aporta el video en las artes que cuestionan la supremacía heterosexual del patriarcado, debemos reconocer que, gracias a la digitalización de las herramientas audiovisuales, nos hace mucho más viable en nuestra investigación, permitiéndonos una mayor accesibilidad a un gran número de piezas artísticas. Este hecho, igualmente, ha estimulado a los creadores hacia la experimentación. Una versatilidad del medio hasta los límites más insospechados, gracias al abaratamiento y la accesibilidad que ha supuesto la digitalización tanto en producción como en difusión de las creaciones audiovisuales. Esta mayor manipulación de la imagen y el sonido genera un nuevo imaginario capaz de cuestionar las dicotomías más arraigadas en nuestra cultura como puede ser nuestra corporeidad, nuestra humanidad o incluso la veracidad de lo real o lo natural. Deconstruye los modelos hegemónicos sin necesidad de reconstruir unas alternativas más fehacientes.

7.3. Creación Audiovisual bajo la perspectiva *Queer*

Conjugando estas características híbridas del lenguaje audiovisual con las políticas *Queer*, se consigue reflejar identidades que se mutan o se invierten, sexualidades que se desnaturalizan y se pervierten, mostrando a la sociedad una caricatura de sí misma para derogar barreras entre lo pudoroso y lo abyecto. Pero el recorrido realizado nos revela que la acción política necesita de tensiones sociales, y que si bien existen obras que intentan empatizar con el receptor otras se perciben como amenazas dispuestas a alborotar nuestra pasividad y seamos capaces de cuestionarnos a nosotros mismos. Por todo ello, esta visión *queer* nunca será un bloque, o describirá unos límites de la creación, sino que se debe tomar como una propuesta a la continua reflexión y a la autocrítica de las relaciones de poder que nos construyen.

BIBLIOGRAFÍA.

- Ameller, C. (1999): "Por una comunicación contextual. La experiencia de Video-Nou / Servei de Vídeo Comunitari." *Banda Aparte*, número 16.
- Barriga, C. (2004): "El camino de Moisés." Disponible en: <http://apologia.hamacaonline.net/db/?q=es/node/18660>. Consultado en 07/09/2018 a 12:10.
- Baigorri, L. (2010): "Vídeo: primera etapa. El vídeo en el contexto social y artístico de los años 60/70." *Brumaria*, Madrid.
- Butler, J. (2007): "El género en disputa: el feminismo y la subversión de la identidad." *Paidós*, Barcelona.
- Caballero, A. (2013): "La representación de la(s) masculinidad(es) en el videoarte español [2000-2010]." *Universidad Complutense de Madrid*, Madrid.
- Caballero, A. (2014): "Comunicación y subversión: estudios de género desde la cultura visual: aportes de la teoría queer y los estudios visuales." *Journal de Comunicación Social*, vol.2, Nº2, pp. 95 – 119.
- Córdoba, D; Sáez, J & Vidarte, F.J. (2005): "Teoría queer. Políticas bolleras, maricas, trans, mestizas." *Egales*, Madrid.
- Coll-Planas, G. (2012): "La carne y la metáfora, una reflexión sobre el cuerpo en la teoría queer." *Egales*, Madrid.
- De Lauretis, T. (1987): "La tecnología del género." *Macmillan Press*, 1987. Londres. Pp. 1-30.
- Estella, I. (2007): "Entrevista a Eugeni Bonet", *Desacuerdos*, Nº 4. Arteleku, Diputación Foral de Gipuzkoa, Museud'ArtContemporani de Barcelona y UNIA (arte y pensamiento). Pp. 203-217
- Fonseca, Quintero (2009): "La teoría queer: La de-construcción de las sexualidades periféricas." En: *Sociológica*, vol.24, Nº69. México. Pp. 43-60.
- Gibson, A. (2010): "Videoarte. Algunos apuntes". *EXIT Express*, n.º 52, pp. 18-31.
- Guasch, A. (2004): "Cultura visual vs historia del arte". En: *I Congreso Internacional de Estudios Visuales*. ARCO 04.
- Haraway. D. (1997): "A cyborg manifesto: Science, technology, and socialistfeminism in the late twentieth century". En: *Simians, cyborgs and women: the reinvention of nature*. New York: Routledge, pp.149-181.
- Hooks, B. et. al. (2004): "Mujeres negras: dar forma a la teoría feminista". En: *Otras inapropiables: Feminismos desde las fronteras*. Traficantes de Sueños, Madrid.
- Llamas, R. & Vidarte, F.J. (1999): "Homografías". *Espasa Calpe*, Madrid.

- Medeak, *et. al.* (2009): Manifiesto para la insurrección transfeminista. Disponible en: <https://medeak.wordpress.com/2009/12/31/2010-revolucion-transfeminista/>. Consultado en 07/09/2018 a 22:36
- Miró, N, *et. al.* (2016): Apología/Antología. *Recorridos por el video en el contexto español [DVD]*. Cameo, España.
- Mirzoeff, N. (2003): "Una introducción a la cultura visual". Paidós, Barcelona.
- Mitchell, W. (2014): "¿Qué quieren realmente las imágenes?". COCOM, México.
- Navarrete, C; RUIDO, M. & VILA, F. (2005): "Trastornos para devenir: Entre artes políticas feministas y queer en el Estado Español". *Desacuerdos*, N°2. Arteleku, Diputación Foral de Gipuzkoa, Museud'ArtContemporani de Barcelona y UNIA (arte y pensamiento), pp. 158-187.
- Palacio, M. (2007): "Un acercamiento al vídeo de creación en España". *Desacuerdos*, N° 4. Arteleku, Diputación Foral de Gipuzkoa, Museud'ArtContemporani de Barcelona y UNIA (arte y pensamiento), pp. 164-173.
- Pérez, J.R. (1988): "El arte del video: Introducción a la historia del video experimental". Serbal S.A., Barcelona.
- Vara, C. (2014): "Los inicios del videoarte feminista en España: Antecedentes y estado de la cuestión". En el Libro de Actas del *II Congreso Internacional de Comunicación y Género*, pp. 266-281.
- Rosler, M. (1990): "Video: Shedding the utopian moment". En: *Illumination video. An essential guide to Video Art*, *Aperture Foundation*, pp. 31-32.

ⁱ LGBTIQ+: Comunidad Lésbica, Gay, Trans, Bisexual, Intersexual y *Queer*. Trans se utiliza en diferentes sentidos, alude a travestis, transgénero y transexuales. También es posible ver las siglas como LGBTTTIAQ+.

ⁱⁱ (...) un redescubrimiento poslingüístico de la imagen como un complejo juego entre la visualidad, los aparatos, las instituciones, los discursos, los cuerpos y la figuralidad. Es el descubrimiento de que la actividad del espectador (la visión, la mirada, el vistazo, las prácticas de observación, vigilancia y placer visual) puede constituir un problema tan profundo como las varias formas de lectura (desciframiento, decodificación, interpretación, etc.) y que puede que no sea posible explicar la experiencia visual, o la <<alfabetización visual>>, basándose sólo en un modelo textual. (Mitchell, WJ Thomas. Teoría de la imagen. Vol. 5. Ediciones Akal, 2009.)