

**CINEMA**



**TERRITÓRIO**

REVISTA INTERNACIONAL DE  
ARTE E ANTROPOLOGIA DAS IMAGENS  
Christine Escallier (Dir.)

**VARIA**

N.º 1 | 2016

ISSN 2183-7902

***Cinema & Território***  
**Revista de arte e antropologia das imagens**  
N.º 1 | Varia | 2016

**Propriedade**

Universidade da Madeira

**Arquivo**

Biblioteca da Universidade da Madeira

**Endereço**

Caminho da Penteadá, 9020-105 Funchal-Madeira-Portugal

ISSN: 2183-7902



Este trabalho está licenciado com uma Licença Creative Commons [Atribuição-NãoComercial 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

**Capa:** Gabinete de Comunicação e Marketing // UMa

## **Direção e Conselho Editorial**

**Christine ESCALLIER – Diretora** | Universidade da Madeira-UMa, Centro em Rede de Investigação em Antropologia-CRIA, Lisboa (Portugal)

**Anne Martina EMONTS** | Universidade da Madeira-UMa, Centro de Estudos de Comunicação e Cultura-CECC, Lisboa (Portugal)

**Pau Pascual GALBIS** | Universidade da Madeira-UMa, Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas-UNICACH (México)

## **Comissão Científica:**

**Christine Escallier** | Presidente

**Gerald BÄR** | Universidade Aberta, CECC-Centro de Estudos de Comunicação e Cultura, Lisboa (Portugal)

**Denis BIGET** | Université de Bretagne occidentale-CRBC (França)

**Gonzalo Pavés BORGES** | Universidad de La Laguna-ULL, Canarias (Espanha)

**Pompeyo Pérez DIAZ** | Universidad de la Laguna, Canarias (Espanha)

**Pascal DIBIE** | Université Paris VII-Denis Diderot (França)

**Fernando Baños FIDALGO** | Centro Universitario de Artes, Madrid (Espanha)

**Margarita LEDO-ANDIÓN** | Universidade de Santiago de Compostela-Galiza (Espanha)

**Samuel MATEUS** | UMa-LabCom.IFP-CECL (Portugal)

**Carles MÉNDEZ** | Universidad Autónoma de la Ciudad de Juárez (México)

**Fernando MIRANDA** | Escuela Nacional de Bellas Artes. Universidad de la República, Montevideo (Uruguay)

**José da Silva RIBEIRO** | Universidade Federal de Goiás-UFG (Brasil), CEMRI – Media e Mediações Culturais, Universidade Aberta (Portugal)

**Filomena SILVANO** | Universidade Nova de Lisboa-FCSH-UNL, Centro em Rede de Investigação em Antropologia-CRIA, Lisboa (Portugal)

## Grotesque happiness. Otredad y mito en el videoclip de los noventa

Pau Pascual GALBIS<sup>1</sup>

Universidade da Madeira, Portugal

[pau.galbis@staff.uma.pt](mailto:pau.galbis@staff.uma.pt)

**Resumen:** El texto genéricamente indaga sobre la alteridad somática en los vídeos musicales de la década de los noventa bajo un prisma antropológico, buscando semejanzas entre la poética del ritual, estética, cultura y arte audiovisual. Cuerpos grotescos asociados al mito y que subyacen latentes en ciertas producciones musicales. Por último analiza al videoclip *Happiness in slavery* (1992) de Nine Inch Nails dirigido por Jon Reiss, como modelo del estudio desarrollado.

**Palabras clave:** Cuerpo-grotesco, mito, vídeo musical, estética, noventa, Nine Inch Nails

**Abstract:** *The article is about investigation on the somatic otherness of the 90's music videos under the prism of anthropology. It looks for similarities between the poetics of ritual, aesthetics, culture and audiovisual art. It highlights the grotesque bodies associated with myth that are hidden in certain musical productions. Happiness in slavery (1992) a music video of Nine Inch Nails directed by Jon Reiss is analysed as a developed model study.*

**Keywords:** *Grotesc-body, myth, music video, aesthetics, 90's, Nine Inch Nails*

*El vídeo musical es un campo abonado para la expresión mitopoética, en una época de quiebra de certidumbres, basado en una poesía oral que trata de estados del alma y de las pasiones.*

(Pérez-Yarza, 1997:178)

### Introducción

En efecto, el vídeo musical recurre como bien describe Pérez-Yarza, a una auténtica exuberancia de motivos míticos y elementos poéticos en sus producciones; - sobre todo a las sobrevenidas en los noventa con la irrupción del *grunge* y el *rock metal-industrial* norteamericanos, a más de la importante escena *electrónica* europea. Al mismo tiempo que el videoclip contiene símbolos y significados estructurados de manera irracional en desorden, más próximos a la condición humana y al imaginario del ritual. Por ende toda esta fuerza dramática de sucesos irregulares y portentos, son contiguas a la enunciación sobre el mito de Lévi-Strauss:

*En un mito todo puede suceder; parecería que la sucesión de los acontecimientos no está subordinada a ninguna regla de lógica o de continuidad. Todo sujeto puede tener cualquier predicado; toda relación concebible es posible* (1987:85)

---

<sup>1</sup> Realizador, Doctor en Artes Visuales e Intermedia por la Universitat Politècnica de València ha dado clases como profesor de vídeo en la Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas UNICACH (México). <http://pausigma.com>

Por tanto la esencia del vídeo musical se asemeja al desconcierto semántico del mito y al ímpetu de la poesía. A diferencia de la narrativa cinematográfica, en el clip musical se alteran los ejes, los encuadres, el punto de vista y la focalización y tampoco es necesario un desarrollo lineal ni un orden cronológico o espacial de secuencias. El anclaje básico son los labios, instrumentos, gestos de los músicos, la misma melodía u otros elementos dispares. Asimismo podríamos considerar al videoclip como un ente híbrido disciplinar de complejos signos audiovisuales entrelazados y autónomos.

Por otra parte expresamos a la categoría de la otredad como la condición de ser otro o contemporáneamente como lo grotesco, pues podemos precisarla como puramente visual y esta presente en un espacio donde se conciben nuestras obsesiones y angustias, a la vez que nos recuerda también nuestra mortalidad. Además, y según John Ruskin a diferencia del ornamento expresa significado, se compromete con el mundo y siempre va más allá de los límites haciendo preguntas. De hecho en los noventa surge una predilección por esta misma estética de la otredad y la abyección, muy acentuada en los medios de masas e incluso en el mismo arte contemporáneo. Por consiguiente y como bien expresa la psicóloga Bruchon-Schweitzer en esa misma década: « *Surge el tiempo de los monstruos y despellejados. [...] El cuerpo se ha convertido en un medio que se integra en el proceso narrativo de la obra de arte* » (1992: 67); es decir, el cuerpo forma parte del desarrollo y constitución de la obra de arte de manera firme y autónoma. Recordemos a lo sumo que ese mismo proceso intelectual se origina por la intensa práctica suscitada por el *performance* en los años sesenta en los Estados Unidos y en Europa. Del mismo modo Christoph Grunenberg certifica que en los años ochenta y noventa, la monstruosidad se escribe sobre el cuerpo humano de una manera asombrosa mediante la tecnología en todas sus vertientes y formas. Igualmente, Vicente SánchezBiosca – e influido por Frederic Jameson y Patrick Baudry –, comenta acerca del intenso empleo del cuerpo en estado de alteridad en los medios audiovisuales de los noventa, y de que cómo se convierte a su vez en un instrumento sujeto a forzamientos y violencias médicas, biológicas, robóticas, genéticas, alimentarias, estéticas, etc. Además de que el autor los define, en relación al psicoanálisis como *cuerpos despedazados*, ciertamente con un lectura crítica, negativa y caótica. Sin embargo, y según mi opinión, esas mismas violencias orgánicas sobrevenidas en tales específicas producciones, a parte de explorar la multiplicidad y división somática de manera desordenada, impugnan filosóficamente a las otras imágenes normativas de cuerpos ideales y perfectos proyectados por el progreso de las ciencias médicas aplicadas, la propaganda televisiva neoliberal, la cirugía plástica, la industria del deporte y los programas dietéticos incluidos. En definitiva imágenes corrompidas, pero reflexivas y necesarias, que son como una creación cultural de nuestra sociedad, en donde incorporamos nuestros miedos, deseos, ansiedades y fantasías. Por este motivo, y según Jeffrey Jerome Cohen cada pueblo en concreto, es responsable de la construcción de sus propias monstruosidades, cuestionando lo que hasta ahora en nuestra sociedad era considerado como lo normal.

### **Corpus monstrum**

En relación específica a los monstruos sobrevenidos en el vídeo musical y cine, manifestar que tienen que ver más con los miedos ancestrales del ser humano y de sus diversificados contextos sociales. Por tanto se considera que tanto el cinematógrafo como el vídeo, aplicados ambos a las características teratológicas, son los medios artísticos más dotados para la representación de lo horrible, ignominioso y terrorífico del sujeto. No obstante, el lenguaje empleado en cada género, contexto cultural, y proyecto, determinará

el grado de monstruosidad y alcance epistémico dirigido a un público determinado. Evidentemente las producciones sobre la presencia de lo grotesco y en donde se halla una sólida figuración narrativa y una puesta en escena natural, tendrá naturalmente una identificación y realidad cultural con el espectador mucho mayor, que por supuesto las producciones con estructuras abstractas, -sin guión literario, ni historia lineal-, más sensoriales o conceptuales. En consecuencia, el espectador cuando vaya a presenciar estas obras videográficas de contenido siniestro, verá ante todo y en cada una de ellas el reflejo de su propio inconsciente reprimido, representado por formas abominables de diferentes aspectos, actos, procedencias, espacios y tiempos que obedecen al contenido determinado que cada una tengan. Consecuentemente, y siguiendo a Ivan Butler, se puede exponer que el cine – como también el vídeo musical – poseen ambos medios una especial destreza para la formación fantástica de lo monstruoso, así como también mediante la cámara de vídeo se puede penetrar bajo la capa de lo aparentemente normal y de conducir al espectador hacia su interior mediante el uso del primer plano y de su efecto hipnótico. Aunque el vídeo musical, normalmente se contemple en la televisión, el ciberespacio o en otros medios, tiene en común con el cine y con otros géneros audiovisuales, en ser los más valorados y conseguidos para la representación de lo portentoso; es decir, de la expresión de formas monstruosas insondables del inconsciente reprimido del espectador. Por lo tanto y gracias en parte a esta condición onírica que tan sutilmente conjuga formas fantasmales corpóreas y fantasías inconscientes, el cine como todas – las obras audiovisuales definidas según el concepto de Christian Metz –, han estado asociadas con las sensaciones que provoca el terror prácticamente desde sus inicios. De igual forma la representación de las corporeidades en los vídeos musicales, comúnmente realizan el papel de espejo social, reflejando a veces una parte reprimida e artística, u otras veces más, proyectando cuerpos estereotipados, de claro objetivo mercantil y consumista.

En la historia del arte la obra encasillada en el terreno de lo terrorífico es la única que oscila entre la cotidianeidad y lo inconcebible. En lo cotidiano están presentes los códigos lingüísticos y sociales accesibles para todos. Sin embargo y a causa de la ruptura de esos mismos códigos estables se produce lo extraordinario. Noción semejante a la concepción nietzscheana de lo dionisiaco; es decir, de aquello que se esconde tras lo apolíneo, ordenado y diáfano. Entonces lo dionisiaco se puntualiza como el caos primitivo, lo inestable y atávico; a consecuencia de esto, y según manifiesta Eugenio Trías, lo dionisiaco sería como un certero análisis nietzscheano, una sombra prohibida pero actuante, como la tragedia, siempre sentida a la vez como tentación y como amenaza, ese más allá interior. Al mismo tiempo que convierte lo feo y disarmonico en un atrayente placer estético. Respecto a la obra filosófica *Die Geburt der Tragödie aus dem Geiste der Musik* (Nacimiento de la tragedia en el espíritu de la música, 1872) de Friedrich Nietzsche, resaltar el contraste entre el elemento claro y estable, lo apolíneo; en oposición a las fuerzas instintivas y oscuras, lo dionisiaco. Así pues para Nietzsche, lo dionisiaco forma la matriz común del mito y de la música, como también la misma música y la expresión gestual son las dos formas de comunicación instintiva, que actúan de una manera refleja, siendo los principales mediadores en la expresión de sentimientos.

*[...] todo período que haya producido en abundancia canciones populares ha sido a la vez agitado de manera fortísima por corrientes dionisiacas, a las que siempre hemos de considerar sustrato y presupuesto de la canción popular. (Nietzsche, 1996: 68)*

Por tanto la música popular simboliza diferentes aspectos de gozo y desagrado. Efectivamente, en el vídeo musical está presente ese espíritu dionisiaco e inserto en los conciertos, como también en el exceso del público, en la gestualidad de los músicos, e

inclusive en aquellos vídeos en los que no aparecen ni músicos ni instrumentos musicales de ningún tipo. Justamente en los años noventa, se distinguen algunos videoclips que optan en su formalismo estético y en su lenguaje expresivo, por estas formas dionisiacas, para desarrollar una valoración de lo feo, lo malo y lo deforme, que muestran una disconformidad con la manera habitual que la sociedad tiene de ver y evaluar al mundo que les rodea. Desde otro presupuesto Lévi-Strauss, glosa acerca de que la música actúa simultáneamente sobre el espíritu y sobre los sentidos, al mismo tiempo que sacude a la vez las ideas y las emociones. Por lo tanto no se trata de buscar una lógica racional y exacta en el vídeo musical basada en una metodología semióticacinematográfica, en todo caso, es la de averiguar la función y conexión de sus códigos en el aparente desorden mágico-mítico de su estructura.

Las correspondientes producciones en búsqueda de la alteración y la desviación, se repiten con profusión en los videoclips de esta época, y no están alejados de lo que, a través de los tiempos se ha dado en llamar el estilo grotesco. Uno de sus rasgos característicos sería según Mijail Bajtin, la degradación, o sea la transferencia al plano material y corporal de lo elevado, espiritual, ideal y abstracto. Igualmente acrecentar que la palabra grotesco viene de la palabra italiana *grotta* (gruta) y significa originariamente adorno caprichoso de bichos, quimeras y follajes, también su origen etimológico expresa cosificación, extravagancia y ridículo, pero sobre todo animalización y un desbordamiento liminar del ser humano. Por lo demás, como lo grotesco es un fenómeno cultural, fusiona cuestiones éticas y estéticas. Y lo que es más importante, lo grotesco se entiende mejor como algo que crea significado al dar un salto, llevándonos hacia un terreno desconocido, conflictivo. Al conceptualizar lo grotesco de esta manera, unimos la antropología cultural con la historia del arte y la estética. A lo sumo John Ruskin define a la expresión grotesca en términos de vacío o salto, e insistió en su dimensión ética. Así pues, el funcionamiento más profundo de la imagen grotesca se manifiesta a través de sus cambios -intertextuales-, lo cotidiano se convierte en extraño o cambia inesperadamente hacia otra cosa. En el ámbito moderno de la estética y la historia del arte, lo grotesco suele describirse en términos negativos, es decir, por lo que no es. Desfigurado, desordenado, deforme, deformado, e informe, y con otro léxico externo a las Bellas Artes, como abyecto, extraño y carnavalesco. Entonces, para aprender el imaginario de lo grotesco es esencial entenderlo como algo que juega (Connelly, 2015: 32). Un juego de mutaciones y sorpresas que siempre representan a un estado de cambio, rompiendo lo que sabemos y mezclándolo con lo desconocido. En consecuencia su atributo visual más notable sería el fluido. Un ser líquido en transición y a medias, sensible a su época histórica y a su particularidad cultural. Además Judith Halberstam, ha precisado desde otros contextos, que ciertos protagonistas anómalos, mixtos e inconcebibles de esos vídeos clips, derivan en cierta manera de las realidades económicas, los cambios demográficos y la desintegración de los papeles tradicionales de los roles de los géneros de las sociedades post-industriales. Por tanto, los monstruos que nos amenazan y aterrorizan en diferentes medios de comunicación, nunca forman un bloque único, siempre son una disolución de etnias, clases y géneros.

Aseverar que la mayoría de los videoclips con la alocución monstruosa y producidos en la década de los noventa, pertenecen en su mayoría a filmaciones de conciertos en directo y a discográficas de autores/bandas independientes muy inaccesibles para el gran público en general, estas peculiaridades se deben a motivos tecnológicos y económicos. Sin embargo destacan en esta clasificación, las bandas conocidas de *rock metal industrial* norteamericanas, Nine Inch Nails y Marilyn Manson, por ser ante todo impulsoras de un tipo de producciones estéticas singulares y ser asimismo modelos representativos de lo grotesco disertado en este texto. A lo sumo añadir también como ejemplo – y sin ser muy exhaustivo –, a otras bandas musicales como Die Krupps, White Zombie, Hanzel und

Gretyl, Covenant, The Shamen, Front Line Assembly, Ministry, Obituary, KMFDM, Prick, Filter, Skinny Puppy, Primus, Nephilim, Front 242, The Sister of Mercy, Prong, Underworld, The Orb, Matmos, Nosferatu, Nitzer Ebb y Fear Factory, entre otras. Por ende grupos que pertenecen a subculturas musicales populares heterogéneas, como son las derivaciones musicales de la ecléctica electrónica – del *dark ambient* al *digital hardcore* – y del ultra-rock mestizo más exaltado – del *metalcore* hasta el *death metal*. Por otra parte hay otra categorización de la otredad corporal con otros autores y formaciones más famosas y populares, en las cuáles algunos de sus clips poseen un cierto grado teratológico desvelado. Resaltar asimismo a Radiohead, The Cure, The Cranberries, Foo Fighters, Soundgarden, Rammstein, David Bowie, Tricky, Pixies, Beck, Korn, Offspring, Daft Punk, The Chemical Brothers, Depeche Mode, Orbital, Beastie Boys, entre otros músicos.

### ***Happiness in slavery* (1992) de Nine Inch Nails, videoclip dirigido por Jon Reiss**

Un ejemplo a esta propuesta disertada, sería el vídeo musical de Nine Inch Nails, *Happiness in slavery* (La felicidad en la esclavitud, 1992) dirigido por Jon Reiss. Una producción de ambientación tétrica con artefactos industriales de torturas, que nos evocan a las mazmorras de la Inquisición castellana medieval, pero de manera fabril, mecánica y postmoderna. El trabajo trata básicamente de las acciones automáticas, sádicas y violentas promovidas por las oscuras máquinas al cuerpo desnudo del *performer* y artista, Bob Flanagan, hasta su total destrucción. Todo el videoclip sucede como un proceso de un ritual esotérico e impregnado de un contenido cristiano y perverso. En este caso la voluntaria muerte del protagonista es iniciada por el deseo masoquista hacia el dolor y placer. Este amarga pulsión esta a su vez asociada con la sarcástica y nihilista letra de Trent Reznor – compositor y vocalista de la banda Nine Inch Nails –, que a groso modo trata sobre la paradoja libertad del individuo, ante una sociedad decepcionante y opresora. Describe por lo demás, una ingenua felicidad (*happiness*), originada por una dócil e ignorante sociedad de consumo norteamericana (*slavery* / esclavitud) que conduce a un control intencionado de las masas dirigido por el poder. Juntamente en el clip, se reformula el progreso científico representado por los automatismos oxidados sanguinarios y los interpreta como elementos salvajes y nocivos. Además en este vídeo musical, según expresa Carlos Arenas, se manifiesta el impacto de la obra de H. R Giger, y se constituye como paradigma del tecno-erotismo, a la par de presentar una relación de mecánica, sexo y tormento con la penetración y destrucción del cuerpo humano desde la óptica pornográfica. De esta manera el artista suizo Giger, inaugura e impulsa el estilo gótico cibernético, que es seguido por Clive Barker con su film *Hellraiser* (1987) – de intenso horror sadomasoquista – y continuado en los noventa con los clips de estas formaciones musicales contemporáneas de *rock metal industrial* y/o *american gothic*. En el film *Hellraiser* transcurre un discurso moralizante acerca de las prohibiciones y castigos referidos al cubo dimensional de los cenobitas, muy acorde con la conciencia reprimida judeocristiana occidental. En el caso de que alguien infrinja la regla de no tocar dicho cubo sagrado, el castigo es ejecutado por unos verdugos infernales mediante una desgarradora manera que entremezcla el sufrimiento con el éxtasis.

Por otra parte desde la noción del mito en *Happiness in slavery*, vemos representado claramente una tortura humana que deriva como una especie de sacrificio ritual, como los acaecidos en las ofrendas otorgadas en Tenochtitlán a la deidad mesoamericana de *Xipec Tótec*, (Nuestro señor el desollado en náhuatl); en donde la piel, el deseo y la sangre se mezclaban en un todo místico. Esta práctica se realizaba en honor a la fiesta *Nahui Ollin*,

es decir, a la conmemoración del Quinto Sol. Así pues se practicaba una guerra sagrada con el objetivo principal del sacrificio de sus participantes, en los que se desollaban sus pieles y luego se vestían con ellas tanto el sacerdote supremo – representado como *Xipe Tótec* – como sus devotos. De esta manera se celebraba a la siembra como el ciclo agrícola más importante del cultivo del maíz. En general para los pueblos mexicas, la tierra-madre y según su calendario astronómico, necesita del cuerpo humano junto con sus secreciones – preferiblemente en forma de sacrificio –, para retroalimentarse y ejercer con normalidad los ciclos del maíz – alimento imprescindible – pues para estas culturas todos los individuos en su totalidad son considerados como maíz y pertenecientes a la tierra-madre, lugar divino de origen y ocaso. Igualmente el investigador Eduard Seler consideró al dios *Xipe Totéc* como un numen de la primavera, e interpretó el desollamiento característico de su fiesta como una expresión simbólica de la renovación vegetal. (González González, 2011: 16). En relación al deseo y a la connotación sádica, es interesante advertir que en estos tipos de sacrificios en honor a *Xipe Tótec* se realizaban también entre los nobles mexicas otros tipos de actos de menor intensidad, consistentes en pequeñas mutilaciones, perforaciones y cortes en las orejas, manos, nariz, brazos, boca y especialmente en sus propios genitales. Ejecuciones crueles y agresivas, a la par también expuestas al actor Flanagan en el vídeo musical de Jon Reiss; en especial recordar el estiramiento y aguzamiento de su pene y testículos.

Del mismo modo resaltar también, que *Happiness in slavery* de Nine Inch Nails, está sumamente inspirado en la imaginería sensual e industrial de la película *Tetsuo* (El hombre de hierro, 1989) del director japonés Shinya Tsukamoto, en la que se revisa la figura del *cyborg* como entidad sintética de elementos orgánicos que pueden absorber objetos de carne y metal deconstruyendo su cuerpo. En la película *Tetsuo* así como en el mismo videoclip, se revelan la naturaleza siniestra de las máquinas, como ejemplos visionarios de las complejas relaciones entre cuerpo-mente y cuerpo-máquina. Además de crearse actividades monstruosas en las que se agrede al cuerpo y se despedaza como si se odiara. Agregar igualmente que en esta producción audiovisual al igual que el film *Tetsuo* tienen unos componentes culturales destacados que enlazan con la tradición del movimiento artístico nipón *Ero-Guro* (erótico y grotesco en japonés), originarios de la era Taisho, con autores como Edogawa Ranpo, Suehiro Maruo, Toshio Saeki y Takato Yamamoto, entre otros. Aunque podríamos manifestar que desde la era Meiji con Katsushika Hokusai a la cabeza, se evidencian este tipo de temáticas voluptuosas y bestiales en muchas piezas. En particular mencionar que este movimiento tenía como principal propósito cuestionar los tabúes de la sociedad reaccionaria japonesa de entre guerras, mediante una sexualidad libre, desbordante y alternativa, con elementos de otredad que en ocasiones derivaban del folklore de los *yokais* – monstruos y seres sobrenaturales dispares.

### Consideraciones finales

En conclusión es de notable interés el empleo de una metodología proveniente de la antropología cultural para establecer y esclarecer con mayor intensidad los signos polisémicos acontecidos en los vídeos musicales, y ser ante todo una herramienta disciplinar que ayude y complemente a otros saberes, como por ejemplo la crítica cinematográfica, historia del arte, estética, psicología, sociología y psicoanálisis, entre otros. Por su parte Gillo Dorfles, reconoce el valor de nuevas formas expresivas -en este caso el videoclip musical estaría incluido-, que regeneren el mito degradado, quizás por el uso diferente que den de él o por crear nuevos universos fantásticos y mitopoéticos. En relación a los cuerpos grotescos que se acontecen en los medios audiovisuales en general en la década de los noventa, resaltar que gracias a su ambigüedad, fantasía, juego,

visualidad y densidad ética nos dan otros sentidos e conceptualizaciones sobre la audio-imagen en movimiento, pues interactúan con otros temas sociales divergentes que trasciendan al pensamiento e indican finitud existencial. En el modelo dado del videoclip *Happiness in slavery* (1992) de la banda Nine Inch Nails realizado por Jon Reiss; en síntesis acentuar que es un sumario de actividades sadomasoquistas que inducen a un cuerpo dócil y desnudo, víctima de unos autómatas grotescos. Metáfora de una sociedad de control que manipula a sus débiles ciudadanos, al mismo tiempo que en el vídeo musical se sugieren conexiones interculturales y prácticas artísticas heterogéneas que enriquecen el significado global.

### **Bibliografía de referencia**

- Bruchon-Schweitzer, M. (1992). *Psicología del cuerpo*. Barcelona: Herder.
- Cohen, J. J. (1996). *Monster Theory*. Minneapolis: Minnesota Press.
- Connelly, F. S. (2015). *Lo grotesco en el arte y la cultura occidentales, La imagen en juego*. Madrid: Editorial Machado
- González González, C. J. (2011). *Xipec Tótec, Guerra y regeneración del maíz en la religión mexicana*. México: Instituto Nacional de Antropología e Historia, FCE.
- Grunenberg, C. (1997). *Gothic, Transmutation of horror in late twentieth Century art*, The Institute of Contemporary Art of Boston. Massachusetts: MIT Press
- Lévi-Strauss, C. (1987). *Mito y significado*. Madrid: Alianza
- Nietzsche, F. (1996). *El nacimiento de la tragedia*. Madrid: Alianza
- Pérez-Yarza, M. (1997). *El placer de lo trágico, Semiosis del vídeo-rock en los 90*, Tesis presentada en la Facultad de Ciencias Sociales y de la Información, Dpto. de Comunicación Audiovisual y Publicidad. Leioa, Universidad del País Vasco
- Sánchez-Biosca, V. (1995). *Una cultura de la fragmentación; Pastiche, relato y cuerpo en el cine y la televisión*. Valencia: Textos-Filmoteca Valenciana.
- Trías, E. (2001). *Lo bello y lo siniestro*. Barcelona, Ariel

### **Filmografía / Videografía**

- Happiness in slavery* de Nine Inch Nails, Jon Reiss, dir. (Interscope, 1992), [videoclip].
- Tetsuo*, Shinya Tsukamoto, dir. (Kaijyu Theatres, 1989) [filme]
- Hellraiser*, Clive Barker, dir. (Film Futures, 1987) [filme]