

# Arte corporal (Body Art) y videoperformance

*Celia Balbina Fernández Consuegra*

*Universidad Rey Juan Carlos, España.*

*celia.fernandez@urjc.es*

## Resumen

Tomando en consideración que el Body Art es el lenguaje expresivo del género Performance Art, se plantea como objetivo de este trabajo, una reflexión sobre aquellas acciones artísticas que dieron origen a lo que hoy conocemos como videoperformance. En un principio, con el objeto de documentar las acciones, se comenzaron realizar grabaciones videográficas. Después, los artistas empezaron a incorporar determinadas imágenes a sus acciones, lo que planteó la posibilidad de realizar obras con el único objetivo de ser registradas; esto dio origen al videoperformance.

**Palabras clave:** Body Art, Performance Art, videoperformance.

## Corporal Art (Body Art) and Videoperformance

### Abstract

Taking into consideration that Body Art is the expressive language of the genre performance art, it is presented as the objective of this work, a reflection on those artistic activities that gave origin to what we now know as video performance. At first, in order to document the actions, they began making video recordings. Then artists began to incorporate certain images to their actions, laying out the possibility of making works for the sole purpose of registration; this was the beginning of video performance.

**Keywords:** Body Art, Performance Art, videoperformance.

## 1. INTRODUCCIÓN

El reconocimiento de la tecnologización del yo, sobre todo en las décadas de 1980 y 1990, unido a la producción del simulacro del yo, guarda relación con una larga lista de artistas que trabajan los efectos fragmentados de las tecnologías de la era industrial, en base a la experiencia con el propio cuerpo. Entre ellos Stelarc, el gran Cyborg del Body Art, y otras artistas vinculadas al movimiento feminista como Senga Nengudi, Kiki Smith, Lauren Lesko y Rona Pondick.

El vídeo, en el desarrollo del Performance Art (también llamado Arte de Acción), y el teatro experimental de los años sesenta y setenta, modifica la acción artística y la escena para un nuevo planteamiento artístico y teatral que renueva sus estructuras, que cuestiona la mirada, el punto de vista y la posición del espectador en el acto creador, pues el arte es esencialmente una continua retroacción entre el emisor y el receptor.

El teatro experimental, con el objetivo de traspasar límites recupera a Artaud, el jeroglífico corporal de Grotowski, evita la dramaturgia aristotélica y acumula artes anexas, en el sentido de teatro total de Wagner. Pero la verdadera novedad introducida por el vídeo en el Performance Art y en el teatro, sobrepasa los límites del dispositivo cinematográfico y tiene que ver con el desdoblamiento de las escenas en tiempo real, con su multiplicación en el espacio y con el protagonismo del espectador, involucrándolo de forma aún más activa; por ejemplo, en la pieza *Open Score*, Robert Rauschenberg utilizó cámaras infrarrojas de televisión para monitorizar el movimiento de un grupo de figurantes.<sup>1</sup> En la pieza *Two of Wather* de Robert Whitman y Alex Hay, y en *Graa Field*, emplearon proyectores de televisión en pantalla gigante para amplificar detalles de las acciones. En *The Electronic Hammet* (1979), Wolf Vostell utilizó un total de ciento cincuenta televisores en un circuito cerrado sobre el escenario, colocando más de cien monitores sobre las butacas. “En *Intolleranza*, de Luigi Nono, Josef Svóboda empleó cámaras de televisión y tres pantallas en el escenario sobre las que proyectaba en directo, las imágenes del público” (Baigorri Ballarín, 1997: 74).

Después de los años sesenta, un nuevo producto multimedia se consolidaría potenciando, no solo el carácter escenográfico de la obra, sino que concebía la tecnología como parte intrínseca. En este sentido, la vídeo instalación es una de las prácticas que más se ha aproximado al complejo concepto de ‘obra de arte total’: espacio y tiempo, imagen (fotografía/cine/vi-

deo), sonido/música, objeto/escultura, iluminación, recorrido, participación, incluso poesía, pintura, texto, acción y representación.

Debido a la flexibilidad del vídeo como medio, éste ofreció a un numeroso grupo de mujeres artistas, entre ellas, Dara Birnbaum, Ana Mendieta, Adrian Piper, Ulrike Rosembach y Hannah Wilke, la posibilidad de desarrollar un lenguaje propio sobre su identidad y las condicionantes de género y sexismo. Artistas como Pipilotti Rist, Amy Jenkins, Alex Bag y Shirin Neshat, continuaron en este sentido, explorando los estereotipos, los temas de sexo y raza a través del videoperformance.

En otros sentidos y registros muy diferentes, Mattheuw Barney, Briton Steve Moqueen, William Wegman, Dan Graham, Gary Hill, Stan Douglas, Bill Viola y Tony Ousler, generaron grandes obras en los límites de la creación audiovisual.

En los años ochenta, empezó a surgir una nueva generación de artistas especializados en vídeo, fotografía y nuevos medios, en la que el artista ya no estaba detrás de la cámara o como actor, sino como productor o editor. La muerte del vídeo analógico y el nacimiento del vídeo digital, ha desplegado recursos y medios ilimitados para una creación sin fronteras.

La proliferación de nuevos instrumentos tecnológicos en la era cibernética y la aparición de redes informativas, además de la multiplicación de la presencia virtual del cuerpo en Internet, ha diluido, en parte, la fuerza del Performance Art.

## **2. FUNDAMENTOS TEÓRICOS**

El objetivo de este trabajo, se enfoca en estudiar el Performance Art cuando utiliza como lenguaje de expresión el ‘cuerpo tecnológico’ del artista; cuando el cuerpo pasó a ser el material con el que se realizaba la obra de arte, se convirtió en el símbolo dominante y significativo de las piezas de Performance Art, y empezó a llamársele Body Art. Dada estas circunstancias, haremos un análisis a través de ejemplos concretos, de piezas hechas por artistas pioneros, los primeros que han utilizado el vídeo y determinados comportamientos corporales en el desarrollo y evolución del Performance Art. Sus acciones, fueron documentadas por medio del vídeo, por lo que se genera el subgénero tecnológico del Performance Art, construido con el videoperformance y el fotoperformance, aunque este último no se analiza en este trabajo.

Para realizar esta reflexión, se tienen en cuenta las piezas de Performance Art realizadas por artistas que además de utilizar el video, como ya se ha señalado, nos han mostrado a través de su cuerpo la tecnologización y simulacro del yo la fragmentación de la identidad, los condicionantes de género y sexismo, el paso del tiempo, las relaciones espaciales entre la gente y las cosas, entre uno mismo y el mundo, la exploración de los estados psicológicos, físicos y emocionales más básicos y la interacción entre las personas, tomando en consideración esas características del género donde el público es también participante de la acción. Aunque la utilización del video tuvo una gran importancia en el teatro experimental de los años sesenta y setenta, no contemplamos su análisis en esta investigación.

Por tanto, la hipótesis de partida giraría en torno a la siguiente pregunta: ¿Es la utilización del video una tecnología que sólo puede ser utilizadas con el único propósito de registrar un acontecimiento artístico, o también pueden ser utilizadas para reformular y crear nuevas obras con discursos definidos dentro del género Performance Art?

Para contestar esta pregunta, analizamos las piezas de video más representativas en los inicios de la utilización del video como herramienta de articulación de piezas de arte consideradas pertenecientes al Performance Art. En las conclusiones de esta investigación se demostrará que, el uso del video en la realización de piezas de Performance Art, verdaderamente fue un medio que originó el videoperformance (estudiado en esta investigación) y el fotoperformance.

### **3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

Esta investigación es de carácter cualitativo-descriptivo. El enfoque teórico de esta investigación tiene su base en la Antropología Simbólica<sup>2</sup> que desarrolla Victor Turner, la cual estudia las diferentes formas que las personas entienden e interpretan su entorno, así como, en las acciones y expresiones de otros miembros de su sociedad. Estas interpretaciones forman un sistema cultural compartido de significados, que varía entre los miembros de una misma sociedad.

El Análisis Simbólico Procesual, metodología de análisis de la Antropología Simbólica, estudia los símbolos y los procesos (acciones artísticas, rituales y actividades sociales entre otras) a través de los cuales, los seres humanos asignan un significado a esos símbolos, para abordar las cuestiones fundamentales de la vida social humana y del arte, como

reflejo de las condiciones político-sociales de la estructura normativa.<sup>4</sup> Por ejemplo, el Performance Art, utiliza símbolos para denunciar temas diferentes dentro de las sociedades normativas: los derechos de la mujer, los derechos de los gays, las denuncias políticas, los desaparecidos en guerras o por dictaduras como ha ocurrido en Latinoamérica y la reivindicación de los enfermos de sida.

La Antropología Simbólica aplicada al Performance Art, analiza los símbolos y las metáforas que crean los artistas en sus acciones (performances) como reflejo de las condiciones sociales, políticas e ideológicas de la sociedad a la que pertenecen. No podemos pasar por alto, que cada cultura y cada persona dentro de ella, utiliza todo el repertorio sensorial para comunicar mensajes: gesticulaciones manuales, expresiones faciales, posturas corporales, lágrimas y movimientos coordinados con los demás.

Desde la perspectiva de Victor Turner, no hay que conceptualizar los símbolos como objetos, sino como instrumentos para la acción, dentro de un contexto y en el marco de los procesos sociales. Los símbolos aparecen, entonces, como componentes de la acción social, vinculados a los intereses humanos, propósitos, fines, medios, aspiraciones e ideales, individuales y colectivos. Además, los símbolos no son estáticos, sino que se encuentran abiertos a las dinámicas de cambio social.<sup>5</sup>

#### **4. ANÁLISIS DE RESULTADOS**

Dentro del espíritu de desmaterialización del arte que caracterizó los años sesenta, y el deseo de integrar la creación artística con la vida, muchos artistas llevaron a cabo acciones efímeras, piezas de lo que se llamó Body Art, cuyo sentido primordial era explotar al máximo el flujo de experiencias que eran capaces de provocar en los espectadores, para intentar rebasar las tradicionales barreras arte-vida y artista-espectador. Este arte corporal en vivo, más allá de perdurar en la conciencia del espectador mediante estrategias de enfoque terapéutico, tácticas de shock y conductas espontáneas, precisó de un documento que testimoniara el acontecimiento artístico y el vídeo fue uno de los medios instrumentados para este fin.

Los últimos años de la década de 1960 marcaron el final de la primera etapa de estas formas artísticas, que trataban de irrumpir en la vida real a través de la provocación y el escándalo; el Body Art necesitó, para alcanzar su total autonomía, reconducir sus estrategias hacia una reflexión en torno a las cuestiones inherentes al arte.

En este contexto, el vídeo que inicialmente solo constituyó un medio de registro y documentación, comienza a interactuar con las propuestas performáticas, articulando sus posibilidades intrínsecas con los requerimientos expresivos de estas prácticas. Frente a una comprensión de la imagen como documento de la acción, se establece un desplazamiento en el que la imagen-vídeo se convierte en elemento portador y significativo de la acción en sí.

La utilización del vídeo, permitió realizar las piezas de Body Art sin tener en consideración el tiempo, el lugar o incluso el público. La concepción de acciones plásticas destinadas únicamente a la cámara, marcó el trabajo de ciertos artistas que como Bruce Nauman o Klaus Rinke, se dedicaron a explorar los procesos de tipo cuerpo-espacio.

También, las enigmáticas creaciones de Rebecca Horn con cuerpos-objetos, fueron concebidas exclusivamente para cine y cámara de vídeo.

En el caso de Jochen Gerz, la cámara fue el único espectador de su acción *Gritar Hasta el Agotamiento*,<sup>6</sup> de 1972, durante la cual, Gerz gritó con todas sus fuerzas desde sesenta metros de distancia, hasta que su voz enronqueció y se hizo inaudible. Vito Acconci, también se sirvió de la cámara como medio y finalidad misma de su actividad artística, aunque, a diferencia de Gerz, este contaba con la presencia del público en sus acciones.

Con el objeto de llegar a un público más numeroso, algunos artistas comenzaron a registrar sus acciones, tanto en formatos cinematográficos no comerciales (super-8 y excepcionalmente 16 mm), como en el recientemente disponible soporte electrónico del vídeo. Los primeros registros no tuvieron otro objetivo que documentar las obras. La imagen técnica era la evidencia de la efectiva realización del evento, depositada en la mirada de un testigo inapelable, que observaba objetivamente desde un punto de vista privilegiado.

En poco tiempo, los performers descubrieron las ventajas de este voyeur profesional. La posibilidad de desdoblarse en una imagen exterior hizo que los artistas pudieran observar sus propias acciones tal como eran recibidas por el espectador y, en consecuencia, tener un mejor control sobre la recepción de sus obras. El vídeo tuvo una aceptación inmediata por la rapidez con que se podía acceder a su registro: los más importantes artistas que cultivaron el performance durante la década de 1970, lo utilizaron con frecuencia.

Progresivamente, la traducción en imágenes de la pieza de Performance Art supuso un nuevo desafío para los artistas, quienes debieron resolver la tensión entre la inmediatez del acto y la mediación del registro audiovisual. Las soluciones variaron entre la reformulación de la acción original en función del medio, y el diseño de obras con el único propósito de ser registradas.

La importancia de la tecnología, adoptó una forma sofisticada en las numerosas piezas de vídeo creadas en la década de 1970, las cuales cuestionan el materialismo social del artista que mantiene un vínculo tecnológico con el espectador. Por ejemplo, en la pieza *Command Performance* (1974) de Vito Acconci, crea un bucle de representación entre el público, el artista y la obra de arte, consistente en una serie de monitores que muestran representaciones constantemente cambiantes del artista y el público. Una cámara filma al visitante sin que este se de cuenta, mientras observa a Acconci a través de la pantalla, e inmediatamente después, aparece en el monitor, convirtiéndose así en sujeto y objeto de la obra.<sup>7</sup>

Valie Export, en Alemania, también en la década de 1970, creó numerosos trabajos de cine y vídeo autorreflexivos. En *Seeing and Hearing Space*, de 1974, dos vídeo cámaras y un mezclador hacen posible la acción en un circuito cerrado, que demuestra no sólo las diferencias en que el público percibe la artista, físicamente presente en el espacio de la galería y simultáneamente reproducida en el monitor, sino también, cómo la imagen es manipulada en su transmisión electrónica. Los zoom de la cámara se acercan y se alejan, sometiéndolo a la imagen de la artista que se ve en el monitor, a una constante alteración. Sonidos específicos se vinculan a la imagen: cuando la imagen se aleja, el sonido es bajo y tranquilo; cuando la imagen se acerca, el sonido es fuerte y el tono se repite rápidamente.<sup>8</sup>

Para algunos artistas la prolongación de la obra a través de la imagen electrónica exigía reconfigurar los componentes básicos de la acción, dada la pérdida de la coexistencia física y temporal entre artista y espectador. Si la recepción mediada era esencialmente diferente a la co-presencia en el instante de la acción, esta nueva situación debía ser puesta de manifiesto, llamando la atención sobre el acto mismo de la recepción, sus condiciones y su distancia respecto del evento original. Pero en otros casos, esa distancia potenció el vínculo buscado para la relación del espectador con la obra, principalmente en aquellas propuestas diseñadas en función de espacios inaccesibles al público, o en situaciones donde se intentaba incursionar en ámbitos de gran intimidad.

En la temprana historia del *videoperformance*, el coreano Nam June Paik y el alemán Wolf Vostell, lograrían reformular el discurso de la televisión tratando de romper con el torrente comercial de sus mensajes e imágenes banales, para definitivamente otorgarle a esta un lugar como legítimo medio artístico.

Si bien, por aquel entonces, ya Vostell parecía haber consagrado su obra a la destrucción, mientras empleaba el concepto de *décollage* para llevar a cabo el borrado o desprendimiento de trozos de fotografías en revistas o carteles, con el único objetivo de dejar aparecer fragmentos de otras realidades y contrastar así diversos tipos de imágenes con un sentido altamente provocador frente a la visualidad comercial, en lo adelante, se arrojaría con violenta exaltación sobre el aparato o monitor de televisión, al punto de dispararle o, sepultarle simbólicamente con restos de carne de pavo y alambres de espino, como por ejemplo en su *Funeral Televisivo* (Festival Y.A.M. en New York, 1963), evento con el que radicaliza sus críticas a la televisión como institución.

Con la misma estética destructiva con que sus fotografías son despegadas y deformadas, Vostell manipula, fragmenta y distorsiona las múltiples imágenes televisivas, pero sin desprenderse aún de lo que podríamos definir como cierto apego al carácter objetual del monitor. Es desde este punto de vista, de su potencial destructivo, que conviene enfocar su obra, planteada y experimentada toda desde una manifiesta táctica de shock, emprendida bajo formas que conducían directamente a la confrontación y a la provocación, más que a una participación efectiva del espectador en los eventos o acciones.

Nam June Paik también deseaba crear el desconcierto y el asombro. A través de la puesta en escena de composiciones y acciones acústicas, para las que diseñó los más insólitos objetos e instrumentos, y de actos de carácter absurdo y agresivo que muy bien superaban las propuestas performativas del legendario John Cage, al mismo tiempo, se entregaba a la búsqueda de un lenguaje propio. Tal vez fue esta voluntad de originalidad, ruptura, provocación y afirmación la que dictó las características de su obra, en cuyas propuestas se advierte una gran variedad discursiva.

En el caso Paik, a diferencia de Vostell, la decisión de trabajar con televisores no estuvo marcada por una tendencia destructiva. Los factores que influyeron en esa elección estuvieron quizás determinados por su formación en materia de electrónica y, en particular, por los conociemien-



tos adquiridos sobre los experimentos en torno a la producción de imágenes analógicas. Paik, no trataba entonces la caja del televisor como objeto, sino que su interés se centraba en la propia estética de las imágenes producidas y distorsionadas a lo largo de sus intervenciones, o sea, en el software televisivo.

Las colaboraciones de Nam June Paik y Charlotte Moorman, fusionaron la música, el arte y la tecnología con el cuerpo. TV Bra, es un objeto de Paik utilizado para el performance *Living Sculpture*, en 1969. La pieza consistía en un par de pantallas de televisión de tres pulgadas, montadas en cubos de plexiglás, los cuales son atados en los pechos de la chelista. Las televisiones muestran oscilaciones creadas a partir de las señales de un repunte del violonchelo, y se encendían de vez en cuando, tratando de transmitir algún canal. Por medio de un circuito cerrado de televisión, los espectadores veían reflejada su propia imagen, mientras que las notas del violonchelo se amplificaban, y se transformaban en señales ópticas que distorsionaban las imágenes de las pantallas.

Con esta obra, Paik trató de humanizar la electrónica y la tecnología. Mediante el uso de la televisión como sostén, íntima prenda de la mujer, provocaba a los espectadores estimulando su fantasía, buscando nuevas, imaginativas, y humanistas formas, de usar la tecnología.

Una de las obras más representativas de Paik en los años setenta es *Buddha TV* (1974), compuesta por una escultura de Buda colocada frente a un televisor y una cámara que lo graba en circuito cerrado. El artista establece una doble confrontación: oriente - occidente y meditación - tecnología. También abre la posibilidad de leer elementos zen en el mundo contemporáneo, críticas a la banalización de la cultura mediática, el vacío del mensaje televisivo, y la desactualización del principio del no-hacer en el pensamiento oriental.<sup>9</sup>

Debemos tener en cuenta que,

[...] “la irrupción del vídeo en el mundo del arte vino determinada por tres factores directamente vinculados a las vanguardias históricas: el interés por las posibilidades creativas de los nuevos medios tecnológicos; la predisposición inter/multidisciplinar en el arte y el compromiso con la situación social y política de su tiempo” (Baigorri Ballarín, 1997: 7).

Bajo esta perspectiva, podríamos conectar directamente los impulsores creadores de Lisitzky, László Moholy-Nagy, Fernad Leger y Man

Ray, utilizando los avances tecnológicos de su época (fotografía, radio y cine), con los artistas de los años sesenta, a través del uso de la perspectiva múltiple y los puntos de vista simultáneos explorados por los cubistas; la noción de aleatoriedad, la incorporación de la experiencia cotidiana y las nuevas relaciones con la audiencia investigadas por los surrealistas; o la provocación, el azar y la destrucción de las formas que interesó a los dadaístas, entre otros.

“Desde el vídeo activista de Raindance y Videofreex y las acciones de los colectivos T.R. Uthco y Ant Farnn; desde las posturas politizadas de Francesc Torres y Juan Downey, la crítica massmediática de Antoni Muntadas, o la reivindicación feminista de Ulrike Rosebach, Dara Birnbaum y Joan Jonas; desde las propuestas interactivas de Dan Graham, Peter Campus, Frank Gillette e Ira Schneider; desde la provocación irónica de Paik y Vostell en Fluxus, o de Vito Acconci, John Baldessari, William Wegman, Bruce Nauman... siempre se estuvo pretendiendo un utópico cambio social a través del arte” (Baigorri Ballarín, 1997: 9).

Reconocido desde principios de la década de 1970 como uno de los artistas estadounidenses contemporáneos más provocativos e innovadores, Bruce Nauman busca inspiración en las actividades, el habla y los materiales de la vida cotidiana para trabajar en medios tan diversos como escultura, vídeo, cine, grabado, performance, instalación, no preocupado por el desarrollo de un estilo característico sino por la manera en que un proceso o actividad pueden transformarse o devenir una obra de arte. Sus inquietantes obras hacen hincapié en la naturaleza conceptual del arte y del proceso de creación.

Debido a la prioridad que otorga a la idea y al proceso creativo sobre el resultado final, su arte recurre a la utilización de una increíble variedad de materiales, y en especial a su propio cuerpo. En acuerdo con la danza, la música y el film experimentales y con el *Mínimal Art*, Nauman, como otros tantos de la década de 1960, expandió la práctica artística y su recepción introduciendo estrategias performáticas en su trabajo. Huyó de los objetos artísticos estáticos, para crear un arte de la experiencia real, caracterizando su propio cuerpo como material escultórico. Se dedicará entonces a repetir en su estudio y frente a la cámara acciones simples y a menudo bajo un guión, a las que llamaba ‘danzas’.

Desde mediados de la década de 1960, crea un corpus de obras que incluye esculturas, films, hologramas, entornos interactivos, sonidos, relieves murales de neón, fotografías, grabados, vídeos y piezas de Performances Art. Acude a la ironía y la palabra para abordar asuntos como la existencia y la alienación, provocando de manera creciente la participación del espectador, así como el espanto de vivir, el desaliento y la consternación del mismo.

En el Norte de California y en el apogeo de la guerra de Vietnam, Bruce Nauman realizó un film de 16 milímetros y 10 minutos de duración, *Art Make-Up*, pensado para proyectarse en las cuatro paredes de su pequeño estudio en 1967. Los espectadores, situados en el centro del mismo, e iluminados por una luz blanca brillante como si fuera un escenario, se encontraba rodeado de las imágenes del artista que se proyectaban al unísono en las cuatro paredes de la habitación, al son de la música del ruido de los cuatro proyectores. El montaje de los films se realizó de manera que no pararan, sino que se repitieran infinitamente.

Para realizar este film Nauman se paró delante de la cámara fija, y procedió a pintarse el rostro y el torso desnudo, primero con pintura blanca, después rosa, verde y finalmente negra. Utilizó su cuerpo como lienzo al aplicar los pigmentos de colores transformándose a sí mismo; con cada cambio de color mostraba un nuevo personaje, como si interpretara un nuevo papel en cada caso. Así, el artista crea con esta pieza un juego circunstancial para revelar las contradictorias necesidades humanas en el orden de la comunicación.

Nauman, realizó la conocida pieza *Autorretrato como Fuente*, en 1966, de la cual tomó fotografías y realizó un vídeo, en las que aparecía el artista lanzando agua por la boca; con una evidente influencia de Duchamp, el artista parodia la escultura tradicional donde se representa el desnudo masculino heroico en poses que enfatizan su masculinidad y como una metáfora de la fuente de la sabiduría y la fertilidad.

Fuertemente influenciado por sus contemporáneos en danza, música y cine, Bruce Nauman está interesado en un arte que exprese el paso del tiempo. Trabajó con creadores como Meredith Monk, Steve Reich o Andy Warhol, sobre aspectos de duración y repetición. Nauman, hace de su estudio una especie de laboratorio-teatro en el que se detiene en su propia rutina cotidiana. En sus vídeos presenta relatos sin principio ni fin que capturan el absurdo continuum de la propia vida. Interesado en el

lenguaje y el juego se mueve en la ambigüedad de significados duales al explorar los estados psicológicos, físicos y emocionales más básicos o, lo que podríamos llamar, ‘un teatro sin teatro’.

El espacio entre la gente y las cosas, entre uno mismo y el mundo, es el concepto inicial de partida en la primera década de los sesenta a los setenta en la obra de Nauman: hacer de alguna manera tangible lo invisible, hacer evidente el límite entre sentido y representación, entre ficción y realidad, trazar, por tanto, los límites del discurso real y del proceso conceptual que actualiza el sentido.

Tanto la exploración del propio cuerpo, como la del entorno experimental del mismo queda reflejado, no solo en el tipo de esculturas huella, como en su obra *From Hand to Mouth* de 1967<sup>10</sup>, sino también, en las diversas asociaciones de imagen que investiga, mediante los montajes fotográficos y las primeras vídeo grabaciones del propio autor en su estudio, la autoconciencia física a través de la voz, y el lenguaje que se combina con los diversos materiales y objetos tanto creados a propósito, como reciclados.

En los trabajos realizados en los años setenta Nauman centra su investigación en las experiencias espaciales y temporales del espectador, y en la capacidad del artista de crear situaciones mentales que puedan transformar o modificar la materia.

Profundiza en las categorías históricas asociadas a la psicomotricidad del cuerpo, en cuanto al sitio que éste ocupa y cómo lo ocupa: las leyes físicas relacionadas con la posición, es decir la ley de gravedad y la de equilibrio, así como la ubicación de las obras en sitios no prioritarios dentro del espacio virtual desde el punto de vista histórico.

En *Walk With Contrapposto* (1968), Nauman se grabó a sí mismo caminando de atrás para adelante por un pasillo estrecho, construido con dos paredes verticales cada una de dos metros y veinticuatro centímetros de alto y seis metros de largo. Al colocarlas con una separación de sólo medio metro y con los extremos lindando con el muro, las paredes forman un pasillo estrecho y cerrado.<sup>11</sup>

El vídeo nos muestra al artista como si fuera un preso, sus manos trabadas y entrelazadas detrás de su cabeza, paseando monótonamente y de un modo un poco ridículo por el reducido y circunscrito espacio del pasillo, asumiendo una parodia a la figura clásica de la pose. Nauman, colocó la cámara en un altílo indicando que ya no se trataba de grabar su

actividad diaria en el estudio, sino que ahora, hacía las veces de instrumento de vigilancia. El artista aprendió que la dificultad física de movimientos controlados mejora su conocimiento de su propio cuerpo, cosa que observó en la coreografía de los movimientos habituales en la danza de Meredith Monk y Merce Cunningham.

En *Wall-Floor Positions*, filmada en 1968, Nauman comienza a experimentar diversos efectos de extrañamiento en la percepción de la imagen, mediante la alteración de los fundamentos elementales del medio técnico y de la relación con las categorías tradicionales de representación. “En este sentido altera, en primer lugar, la noción de gravedad del cuerpo en relación con el desplazamiento dentro de un espacio, adoptando diferentes posiciones con un carácter ambiguo sobre el suelo y apoyado en la pared”.<sup>12</sup>

El carácter ambiguo de la grabación radica, en primer lugar, en la referencia de las posturas, las cuales nos remiten a diversas posiciones de caída en todas las secuencias de la grabación, sin embargo, no manifiestan un orden sucesivo lógico a la manera de una narración visual que tenga un inicio, un desarrollo y un desenlace.

En otras filmaciones, trabaja con el punto de vista invertido y lateral, colocando la cámara fija en ambas posiciones e incluso desapareciendo del encuadre de la cámara en determinados momentos. En general, nos plantea acciones en el proceso de suceder, un desarrollo que se repite sin cesar situándonos ante una tensión que no se resuelve. Ejemplos son: *Bouncing in the Corner* y *Revolving Upside Down*, ambas de 1968.<sup>13</sup>

En su obra, *Playing a Note on the Violin While I Walk Around the Studio*<sup>14</sup>, de 1968, la combinación de extraños ángulos, inusuales encuadres y ruidos produce una realidad que distorsiona la percepción del material grabado respecto de la acción originaria, al variar las condiciones que enmarcan aquello que vemos y oímos. Esta impresión repetitiva y tortuosa es explotada por el autor mediante los recursos de ralentización de la imagen en unas ocasiones, y la de-sincronía, en otros. En realidad, Nauman realiza un ritual que no está anclado en el presente, sino que alude a algo que puede estar por llegar o quizás no llegue nunca; de manera, que el ritual es la propia espera, larga y desesperante: el artista alarga el ritual convirtiéndolo en una actividad sin fin.

En *Walking in an Exaggerated Manner on the Perimeter of a Square*, de 1967, siguiendo una línea de cinta adhesiva que traza un cuadrado

sobre el piso de su estudio, Nauman camina levantando exageradamente la cadera antes de dar el siguiente paso. “Lo absurdo de la acción se contrapone a la seriedad con la que es ejecutada, presentando un ejercicio de concentración sostenido durante diez minutos”.<sup>15</sup>

Pero lejos de crear una serie de gestos solipsistas<sup>16</sup>, elimina cualquier asociación biográfica y se muestra como objeto, como una figura humana universal que representa los rituales de la existencia. Mediante la insistente repetición de una actividad - la cual exige una resistencia física y mental tanto del artista como del espectador - busca generar, una conciencia de uno mismo a partir de realizar u observar una acción física.

“Bruce Nauman es uno de los artistas de mayor influencia de los últimos veinte años; un hecho que sin duda tiene mucho que ver con el carácter experimental y versátil de su trabajo. Es imposible etiquetarlo dentro de una tendencia determinada, es simultáneamente videoartista y escultor, performer y artista conceptual. Nauman practica la falta de estilo y la itinerancia entre técnicas y materiales, con la única voluntad manifiesta de enfrentar al espectador con una conciencia de realidad alejada de la historia y sus categorías. En su extensa producción hay películas, fotografías, hologramas, acciones, esculturas en todo tipo de materiales industriales e instalaciones” (Martínez Muñoz, 2000: 136).

La instalación de la artista serbia Marina Abramovic, *Imponderabilia*, creada en 1970, en colaboración con su compañero Ulay consistió en que ambos ocuparon la entrada principal de la Galería Communale d'Arte Moderna de Bolonia desnudos, uno frente a otro, de manera que el público visitante tenía que pasar entre ambos, eligiendo con qué cuerpo encararse, al pasar por el reducido espacio que separaba a ambos artistas.<sup>17</sup>

Esta arquitectura corporal, como puerta viviente de acceso a la galería, creada por los artistas, obligaba al público a enfrentarse a sus actitudes y sentimientos respecto al género y a la sexualidad. Cruzar la puerta es un acto simbólico relacionado con cambios, cambios mentales que los artistas intentaban inducir en los visitantes. La puerta es un símbolo femenino en el sentido de apertura, de invitación a penetrar en el misterio, lo opuesto al muro, que sería lo masculino. Existe una relación, entre la función simbólica de la puerta como posibilidad visible y externa que permite el paso hacia el interior, y el centro, lo más profundo e invisible que da sentido a todo el conjunto. La puerta simboliza la comunicación

entre dos estados y, sobre todo, la posibilidad de acceso de uno al otro. Es la frontera que separa un ámbito interno de Luz, al que se aspira a acceder, de otro de tinieblas, de donde se viene. La puerta es la delimitación de dos mundos, el interior o sagrado y el mundo exterior o profano.

A su vez el público, al cruzar el espacio, crea la obra: una cámara oculta los filmaba y los proyectaba en una serie de monitores cerca de la entrada; las personas que se encuentran dentro del recinto, son los que contemplan la obra a través de los monitores.

En esta obra, Adán y Eva no se sienten avergonzados por su expulsión del paraíso, sino que guardan sus puertas. En todo caso, el público asistente que se pone en contacto con los cuerpos desnudos, es el que siente la vergüenza de este acto, de manera que los papeles se invierten.

Joan Jonas trabajó en numerosas ocasiones con el efecto del circuito cerrado, proceso en el que la cámara se filma a sí misma, filmando. Creaba así una infinita secuencia de imágenes, con lo que exponía la producción de la imagen misma. Ese acto de la transcripción dentro del medio de comunicación en el que se aborda directamente la indexicalidad de los gestos de la autora, es específico de las piezas de Body Art de las décadas de 1960 y 1970, como por ejemplo, la serie *Organic Honey Visual Telepathy*, de 1972 o *Glass Puzzle*, de 1974.<sup>18</sup> Este proceso establece una relación psicológica en la que una esfera de acción está marcada por un impulso narcisista. El efecto del vídeo en circuito cerrado es un eco que transforma el cuerpo de la protagonista de la pieza, en un medio por el cual pasa la información.

Joan Jonas presentó una gama de escenas e imágenes que representaban un particular universo deconstructivo de la historia. Éste se encontraba repleto de imágenes infantiles, de referencias al doble y al espejo, a las máscaras y a las sombras.

Debido al rápido desarrollo de las nuevas tecnologías en la sociedad del siglo XX, el cuerpo se distancia cada vez más de su auténtica naturaleza biológica en forma de imágenes, se considera un recurso y se vive como objeto. Desde la década de 1960, muchos artistas emplearon las nuevas tecnologías de la imagen para explorar este distanciamiento y devolverle al cuerpo carente de materialidad debido al abuso de esas tecnologías, su corporalidad y su peso, como ser biológico.

Dan Graham, en 1977, realiza la pieza *Performance/Audience/Mirror*; en esta acción el artista se para frente a la audiencia, pero detrás de él se encuentra un gran espejo que refleja la imagen de la audiencia y su espalda.

En este momento, Graham describe las actitudes y los movimientos de cada uno de los miembros de la audiencia, que pueden observarse en el gran espejo que los refleja. Después, Graham da la espalda al público viéndose reflejado en el espejo él y los espectadores; de nuevo describe con todo lujo de detalles todo lo que hacen los espectadores, y los gestos que él mismo hace. Mientras esto ocurre, una cámara de vídeo graba toda la escena, en la que se confunden objetividad y subjetividad. La cámara entonces, se convierte en el observador, una especie de individuo que ve a Graham y al público en su encuadre. “Los miembros del público se ven reflejados en el performance inicial a través del espejo como ‘imágenes’, y en la grabación del vídeo, al igual que el artista, como ‘objetos’ de nuestra mirada de espectador.”<sup>19</sup>

Según Graham, “El espejo permite que la audiencia se perciba a sí misma (instantáneamente) como una masa de público (como una unidad), compensando su definición a través (del discurso) del intérprete”.<sup>20</sup>

La teoría de Graham de las relaciones entre el artista y el intérprete, se basaban en la idea de Bertolt Brecht de imponer un estado inseguro e incómodo en el espectador con la intención de reducir la distancia entre los dos. Con la utilización del vídeo y del espejo, se creó una sensación de pasado, presente y futuro dentro del espacio construido, técnica que utilizó este artista en muchos performances.

La pieza de Ulrike Rosenbach *Don't Believe I'm an Amazon*, de 1975, refleja un enfrentamiento con la propia identidad como mujer. Más allá del autorretrato, la acción es una descripción de su estado mental, un producto retroactivo de las condiciones sociales. Es la revelación de su carácter personal, investigación de su propio potencial.

Con esta pieza, la artista reflexiona sobre la imagen cultural de la mujer en la historia; la mujer como madre de familia, ama de casa, como prostituta del hombre, como santa, virgen o amazona. La obra es un videoperformance. La imagen de amazona se identifica con las estructuras de poder y comportamiento competitivo en la sociedad patriarcal. Los espectadores de esta pieza, ven a la artista disparando a cierta distancia quince flechas a la reproducción de la obra *Madonna in Rosenhag* de Stefan Lochner (1451), y simultáneamente, lo ven en el vídeo. Dos vídeo cámaras separadas graban la reproducción del cuadro y la cara de Rosenbach, pero ambas imágenes se muestran en un monitor superpuestas.



La grabación muestra la reacción mental de la artista. La imagen de la virgen, representativa, remota, bella, tímida y gentil, un cliché tradicionalmente usado como la imagen femenina y, en realidad bastante insípida, es ahora parte de Rosenbach.

En España, Francesc Torres realiza un primer trabajo en vídeo titulado *Uniformed Rain or more than One Drop of Water* (Barcelona, 1969) basado en una gota de lluvia. La idea giraba en torno a una cámara de televisión en circuito cerrado donde se registraba el proceso de caída de una gota de agua; esta información se transmitía a diversas pantallas de televisión situadas en un espacio cerrado. Torres logró finalizar esta pieza en 1996 en el Instituto Valenciano de Arte Moderno, incorporando en el suelo, todas las cámaras necesarias y creando, a partir de una sola gota, la sensación de lluvia a través de todas las pantallas.

Antoni Muntadas, que concibe sus obras como ‘artefactos’, en el sentido antropológico del término, es decir, como algo que puede ser activado de diferentes formas según el contexto y el momento en el que se presenta, ha abordado temas como las relaciones cambiantes entre lo público y lo privado, la naturalización de la lógica consumista, los procesos de homogeneización cultural que impone la globalización, el uso de la arquitectura como herramienta de legitimación del poder político y económico, la importancia de los mass media en la expansión del capitalismo financiero, el funcionamiento del ecosistema artístico o la utilización del miedo al ‘otro’ como estrategia de control social.

A finales de los años 60, empezó a desarrollar una serie de actividades y acciones en torno a los sentidos excluidos de la estética tradicional como son el olfato, el gusto o el tacto; la documentación de las mismas, le llevó al encuentro con el video como sustituto del súper-8.

En 1971, se trasladó a Nueva York, donde vive y trabaja desde entonces. Allí presenció y participó en el auge del video como nuevo soporte artístico y herramienta de contra información. Traslado esta experiencia a España con proyectos como *Cadaqués Canal Local* (1974) y *Barcelona Distrito Uno* (1976) en los que utilizó el video para grabar y proyectar imágenes distintas a las que se podían ver en TVE, en aquel momento la única televisión que existía.

## 5. CONCLUSIONES

1. El vídeo, que inicialmente solo constituyó un medio de registro y documentación, en su interacción con las propuestas performáticas, articuló las posibilidades intrínsecas del Body Art, con los requerimientos expresivos de estas prácticas. Frente a una comprensión de la imagen como documento de la acción, se establece un desplazamiento en el que la imagen-vídeo se convierte en elemento portador y significativo de la acción en sí. Surge el videoperformance.
2. La utilización del vídeo, permitió realizar piezas de Body Art, muchas veces considerados rituales, sin tener en consideración el tiempo, el lugar o incluso el público. La concepción de acciones plásticas destinadas únicamente a la cámara, marcó el trabajo de ciertos artistas que se dedicaron a explorar los procesos de tipo cuerpo-espacio, creando un nuevo sistema de símbolos.
3. La inclusión del video y la fotografía como medios representacionales del Body Art, verdaderamente originaron un subgénero del Body Art, el Body Art Tecnológico, comúnmente conocido como videoperformance y fotoperformance.

### Notas

1. El complejo montaje que se requirió para esa obra puede ser consultado en Hopps and Davison, 1998: 286.
2. Para conocer de qué trata la Antropología Simbólica que desarrolla Victor Turner de una manera resumida, se puede consultar Des Chene, 1996: 1274-1278.
3. La explicación de lo que es una sociedad con una estructura normativa dentro de la Antropología Simbólica se encuentra en Turner, 1969: 131.
4. Todo el estudio de los símbolos que se utilizan en la creación de cualquier obra artística o acción ritual puede consultarse en Turner, 1980.
5. Esta pieza de performance se encuentra documentada en Elwes, 2005: 5 e incluye fotografía.
6. Esta pieza está documentada con fotografía en Jones, 2000b: 103.
7. Todos los pormenores técnicos de esta pieza e imágenes de la misma se pueden consultar en Mueller, 1994: 79.

8. Un estudio de la realización técnica de esta pieza e imágenes de la misma se pueden consultar en Hanhardy, 1982: 91-100.
9. La descripción de esta obra y la imagen que la ilustra se pueden consultar en Jones & Warr, 2000a: 164.
10. La documentación de esta pieza y las imágenes correspondientes se pueden consultar en Morgan, 2011: 6.
11. Morgan, 2011: 6.
12. La documentación de estas piezas y las imágenes correspondientes se pueden consultar en Morgan, 2011: 7-8.
13. Las imágenes correspondientes a esta pieza se pueden consultar en Morgan, 2011: 8
14. Goldberg, 2002: 159.
15. Solipsismo, del latín “[ego] solus ipse” es la creencia metafísica de que lo único de lo que uno puede estar seguro es de la existencia de su propia mente, y la realidad que aparentemente le rodea es incognoscible y puede no ser más que parte de los estados mentales del propio yo. Real Academia Española, 2015. Diccionario *on line*. Consultado el 17.06.2015.
16. La documentación de esta pieza se puede consultar en Goldberg, 2002: 165.
17. Jonas, 2015. Video de la pieza *Glass Puzzle*. Disponible en <http://leaveryap.wordpress.com/2011/01/19/performing-the-image-joan-jonas-glass-puzzle/>. Consultado el 17.06.2015.
18. Wallis, 1993: 114.
19. Wallis, 1993: 115.

### Referencias Bibliográficas

- BAIGORRI BALLARÍN, Laura. 1997. **El Vídeo y las Vanguardias Históricas**. Ed. Universitat de Barcelona. Barcelona. (España).
- DES CHENE, Mary. 1996. **Symbolic Anthropology. In Encyclopedia of Cultural Anthropology**. David Levinson and Melvin Ember. Ed. Henry Holt. New York (USA).
- ELWES, Catherine. 2005. **Video Art. A Guide Tour**. Ed. I. B. Tauris. London & New York (Great Britain. USA).

- GOLDBERG, Roselee. 2002. **Performance Art**. Barcelona: Ed. Destino. Barcelona (España).
- HANHARDY, John G. 1982. "Paik's Video Sculpture" en VV.AA. **Nam June Paik**. Ed. Whitney Museum of American Art. New York (USA).
- HOPPS, Walter and DAVIDSON, Susan. 1998. **Robert Rauschenberg: A Retrospective**. Ed. Solomon R. Guggenheim Museum. New York. (USA).
- JONAS, Joan. 2015. Video de la pieza *Glass Puzzle*. Disponible en <http://leaveryap.wordpress.com/2011/01/19/performing-the-image-joan-jonas-glass-puzzle/>. Consultado el 17.06.2015.
- JONES, Amelia & WARR, Tracey. 2000a. **The Artist's Body**. London: Ed. Phaidon Press Limited. London. Great Britain.
- JONES, Amelia. 2000b. **Body Art/Performing the Subject**. Ed. Minnesota University Press. Minneapolis (USA).
- MORGAN, Robert C. 2011. **Bruce Nauman**. Ed. PAJ Publications. New York. (USA).
- MUELLER, Rosewitha. 1994. **Fragments of the Imagination. (Women Artist in Film)**. Ed. Indiana University Press. Indiana. (USA).
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. 2015. Diccionario on line. Disponible en <http://buscon.rae.es/drae/srv/search?val=solipsismo>. Consultado 17.06.2015.
- TURNER, Victor. 1969. **The Ritual Process: Structure and Anti-Structure**. Ed. Aldine Transaction. Chicago. (USA).
- TURNER, Victor. 1980. **La Selva de los Símbolos: Aspectos del Ritual Ndembu**. Ed. Siglo XXI. Madrid (España).
- WALLIS, Brian. 1993. **Dan Graham, Rock My Religion: Writings and Art Projects**. Ed. MIT Press. Cambridge, MA and London (USA and Great Britain).